

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Videojuegos en el periodismo deportivo: Un análisis comparativo
de contenidos de *E-sports* en la prensa digital española y
ecuatoriana del 2019 a 2022**

Andrés Alexander Mediavilla Flores

Periodismo

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Periodista

Quito, 19 de mayo de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Videojuegos en el periodismo deportivo: Un análisis comparativo
de contenidos de *E-sports* en la prensa digital española y
ecuatoriana del 2019 a 2022**

Andrés Alexander Mediavilla Flores

**Nombre del profesor, Título académico: Pamela Johana Cruz Páez, Maestra en Ciencias
Sociales con mención en Comunicación**

Quito, 19 de mayo de 2022

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Andrés Alexander Mediavilla Flores

Código: 00202303

Cédula de identidad: 1750392084

Lugar y fecha: Quito, 19 de mayo de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

Desde hace varios años, los *E-sports* han ido tomando fuerza a nivel mundial, las competencias deportivas de videojuegos han llegado a superar en audiencia los torneos más importantes de los deportes convencionales, haciendo que la temática sea de importancia en la agenda mediática de los medios de comunicación de ciertos países mientras que en otros la temática no ha sido abordada. Por esta razón, este trabajo investigó las semejanzas y diferencias en los contenidos de *E-sports* en la prensa ecuatoriana (*Primicias*) y en la prensa española (*El Español*) desde el 2019 hasta el 2022.

Por lo tanto el trabajo tuvo como objetivo analizar los contenidos con una metodología cualitativa. Para Para Monje (2011) este tipo de metodología, permite y se centra en el análisis de un objeto de estudio, con la finalidad de hallar características que permitan saber sobre lo que se está investigando de una forma más precisa.

Para la obtención de datos se realizó una matriz con los contenidos generados por ambos medios en base a la temática. El total de contenidos analizados fue de 115 publicaciones (97 *El español* y 18 *Primicias*). Posteriormente se presentaron los resultados mediante gráficos y se analizó las características de los mismos. Con base en este análisis, se escribió un *paper* dirigido hacia la revista monográfica *#PerDebate*

Además con el objetivo de entender el abordaje de la temática, se realizó un proyecto multimedia llamado *Digital Sports*. Se creó una página web con dos formatos multimedia. Una serie de podcast con invitados relacionados al periodismo deportivo y a los E-sports. El segundo formato es un video con distintos enfoques sobre el abordaje deportivo de los videojuegos.

La principal conclusión del trabajo de investigación, es que en ciertos medios de comunicación existe una gran falta de abordaje en la temática de videojuegos, las publicaciones creadas son con un enfoque en la tecnología más no el ámbito deportivo. La diferencia más importante entre ambos medios se ve al momento de abordar los *E-sports* de forma que el deporte queda de lado y se le da prioridad al ámbito novedoso y al desarrollo de tecnología.

En base al trabajo se recomienda llevar a cabo una investigación para la creación de nuevos enfoques y nuevas notas sobre los *E-sports* para buscar la solución a la falta de contenidos relacionados al tema.

Palabras clave: Internet, periodismo especializado, competencias deportivas, videojuegos, tecnología.

ABSTRACT

En texto normal, debe ser una traducción precisa del resumen.

Key words: Internet, specialized journalism, sports competitions, video games, technology..

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO 1.....	19
1.1. El contexto histórico del tema	19
1.2. El marco referencial.....	25
1.3. El paper	29
1.4. El paper elaborado.....	30
CAPÍTULO 2	41
2.1. Cronograma y presupuesto.....	44
2.2. Proyecto multimedia	45
CONCLUSIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cronograma de investigación y proyecto multimedia 44

Tabla 2: Presupuesto para proyecto multimedia 45

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Notas de Esports publicadas de 2019-2022.....	34
Figura 2: Contexto publicaciones <i>Primicias</i>	34
Figura 3: Contexto publicaciones <i>El Español</i>	35
Figura 4: Área de las publicaciones <i>Primicias</i>	35
Figura 5: Área de las publicaciones <i>El Español</i>	36
Figura 6: Sub Área <i>Primicias</i>	36
Figura 7: Sub Área <i>El Español</i>	37
Figura 8: Formato <i>Primicias</i>	37
Figura 9: Formato <i>El Español</i>	38
Figura 10: Forma discursiva <i>Primicias</i>	38
Figura 11: Forma discursiva <i>El Español</i>	39
Figura 12: Captura de pantalla podcast <i>Digital Sports</i>	43
Figura 13: Captura de pantalla inicio <i>Digital Sports</i>	43
Figura 14: Logo <i>Digital Sports</i>	46

INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías han permitido que la forma de entretenimiento evolucione y uno de los ejemplos más evidentes y con mayor alcance a nivel mundial, ha sido los videojuegos. Un espacio digital con tanta variedad de contenido ha hecho que se generen competencias con el objetivo de encontrar a los mejores. De hecho, “desde el 2017, el Comité Olímpico Internacional (COI) reconoció a los deportes electrónicos como actividad deportiva”(Barriga Neira, 2021).

Al ser un tema de gran apogeo y que ha generado torneos que son vistos a nivel mundial los medios de comunicación se ven en la necesidad de cubrir los *E-sports*, es decir las competencias en diferentes videojuegos entre dos o más personas ya sea presencial o virtual. El secreto de crecimiento que han tenido los videojuegos empieza a partir de las competencias a nivel mundial; de hecho, se estima que en 2019 los *E-sports* tuvieron ingresos superiores a los 900 millones de dólares, según el informe de 2020 de la consultora Newzoo (espacio especialista de datos de videojuegos). Estos ingresos se deben a patrocinios, retransmisión de los medios. Durante el 2019 se celebraron 885 eventos importantes de *E-sports* (Newzoo, 2020).

La audiencia en los *E-sports* es uno de los factores más importantes para que los medios de comunicación aborden la temática. Como punto de partida se puede ver lo sucedido en 2018, cuando el torneo mundial *League of Legends* (uno de los videojuegos con más usuarios a nivel mundial) fue visto por 200 millones de espectadores una cifra que superó por casi el doble a la audiencia del Súper Bowl del mismo año.

En Ecuador han existido torneos de *E-sports* realizados por empresas privadas de internet, *Primicias* como medio de comunicación digital ha realizado pocas notas con etiqueta de *E-sports* desde el 2019 hasta 2022, ha realizado otras notas con temática de “gamer” sobre videojuegos. Todas estas publicaciones son solo sobre datos generales no se habla del deporte que se vuelven las competencias. Las publicaciones están ubicadas en la sección de Tecnociencia y no en Deportes.

Los medios de comunicación se han ido adaptando con el pasar del tiempo y los avances tecnológicos como las especializaciones periodísticas han ido aumentando. En Ecuador, *Primicias* no ha considerado los *E-sports* como un deporte, se lo ha ubicado en una zona llamada “tecnociencia”. Las publicaciones realizadas por este medio no cuenta con una gran información sobre las competencias o los videojuegos, se centran un poco más en los aspectos novedosos y generales.

En España, la información sobre los espacios digitales tiene mucha más presencia esto se debe a que el país posee muchas más personas involucradas en estos deportes, otro de los factores son las plataformas web. Twitch es un claro ejemplo de esto, una plataforma donde los creadores de contenido generalmente realizan temáticas relacionadas a videojuegos, en España se encuentran los creadores de contenido con mayor audiencia de habla hispana en el mundo.

Debido a la información previa, España le da mayor importancia a la temática de *E-sports* y los medios de comunicación buscan cubrir los temas de manera distinta, el medio digital *El Español* introdujo una sección especial para los deportes que se generan en espacios virtuales y los nombró “Otros Deportes”. Su contenido se enfoca tanto en los aspectos generales como los aspectos más centrados en las competencias deportivas esto podemos entender debido a

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” (Pérez Rodríguez, 2019).

En la tesis “la emergencia de los Esports y su configuración como deporte” de Julián Barrera (2019) se explica mucho sobre la temática de los videojuegos y competiciones que ha creado en base a la necesidad de espacios donde se participe contra otras personas o equipos llevando a que existan ligas profesionales del deporte que existe únicamente en el espacio digital. Con todo esto el autor busca ubicar a los videojuegos contra los deportes convencionales y si se podrían ubicar como un nuevo espacio en la educación física y el deporte.

Uno de los temas de los que se habla en el análisis es el aspecto físico. Los videojuegos si involucran el aspecto de la motricidad en pequeños movimientos del cuerpo, ya sea manos, muñeca y brazos pero no es como un deporte tradicional que conlleva mayor movilidad. El autor habla de que una persona que lleva horas en los videojuegos puede tener problemas físicos similares a un oficinista por ende los videojuegos deben ser vistos como un deporte distinto, aunque el desarrollo físico no sea el mejor el desarrollo de habilidades mentales es superior al de un deporte tradicional comparándolo el ajedrez, deporte que no implica mayor movilidad física pero sí habilidad de reacción.

En la tesis “Análisis del Tratamiento y Potencial Mediático y Publicitario de los E-Sports en los Medios Generalistas y Especializados en España” de Pablo Enrique Pérez Sosa (2017), “La comunicación en el sector de los e-sports en España. Como las marcas actúan ante este nuevo paradigma mediático” de Víctor López Martínez (2020) y “Cobertura Periodística de los deportes electrónicos en las páginas web de los diarios Líbero y Depor en los meses de abril a junio del 2021” de Héctor Eduardo Barriga Neira, el tema de los *E-sports* en los

medios de comunicación en España ha crecido al punto en el que los medios se están adaptando para llevar la información al lector. Se habla mucho de las diferencias entre un medio generalista y un medio especialista y la necesidad de tomar la temática desde el ámbito deportivo por la necesidad del consumidor. Los medios deportivos en España están creando secciones y formas de tratar los videojuegos dando así el realce necesario al tema. Los autores analizan la forma de expresarse, al mezclar la tecnología y lo deportivo.

Por la forma en que los medios aún no encuentran la manera de cubrir los *E-sports* es la importancia de la investigación realizada. De allí, que se plantee como pregunta directriz: ¿Cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España? La importancia de cubrir la temática se basa en el alcance masivo que se está formando a partir de los videojuegos y la necesidad del consumidor de información relacionada con el tema, el abordaje cobra relevancia porque el consumidor no solo busca generalidades sino también busca informarse sobre el deporte y las competencias.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Con toda la información analizada la pregunta de investigación es ¿Cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España?

OBJETIVOS

General

Analizar las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en dos medios digitales uno de Ecuador y otro España desde el 2019 hasta el 2022.

Específicos

- Registrar el contexto en el cual se da el reconocimiento de los *E-sports* como deportes y la cobertura mediática, con énfasis en Ecuador y España, a partir de 2019 cuando se celebraron importantes competencias de este tipo de deportes.
- Definir los *E-sports* dentro del periodismo deportivo y en las competencias deportivas como parte de la agenda mediática del periodismo digital iberoamericano.
- Construir y aplicar una metodología de análisis comparativo para visualizar las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-Sports* en dos medios digitales de Ecuador y España, *Primicias* y *El Español* desde el 2019 hasta el 2022 para, a partir de los resultados alcanzados redactar un paper y construir un proyecto periodístico multimedia.

DISEÑO METODOLÓGICO

Este trabajo de investigación es descriptivo, ya que partió de la pregunta: cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España. En este sentido, la investigación buscó ver las características que presentan los contenidos de *E-sports* en los medios de dos países a través del contenido producido con la temática de los deportes electrónicos.

En este trabajo el enfoque seleccionado fue cualitativo. Para Monje (2011) la metodología cualitativa permite y se centra en el análisis de un sujeto de estudio, esto con la finalidad de encontrar características que permitan saber sobre lo que se está investigando de una forma más precisa. Para Rodrigo el análisis del contenido tiene como eje central el mensaje del objeto de estudio (Rodrigo 1999). Esto quiere decir que lo que posee el contenido es lo importante, las características, los detalles y el mensaje que se emplea, esto fue utilizado para

esta investigación debido a que se buscó comparar y determinar las semejanzas y las diferencias que los medios poseen dentro de su contenido de *E-sports*.

Rodrigo plantea que uno de los procesos a tomar en cuenta para el análisis, es determinar el ambiente donde se concentra el objeto de estudio ya sea físico o virtual (Rodrigo 1999). Para la investigación y el análisis se escogieron dos ambientes, primero el país de Ecuador, y segundo España, este último fue escogido debido a su gran influencia de las competencias de videojuegos y de creadores de contenido para redes sociales, que produce que su temática sea totalmente distinta a un país como Ecuador que recién está entrando en el mundo de los *E-sports* de una forma más profesional.

Ya con los países determinados se procedió a escoger un medio de cada lugar, dando así con *Primicias* de Ecuador y *El Español* de España, ambos medios fueron elegidos con ciertos parámetros. Primero los dos medios tienen su origen en un espacio digital. *El Español* fundado en 2015 y *Primicias* siendo el primer diario totalmente digital del Ecuador. Su origen en el espacio digital es importante debido a su relación con la temática de videojuegos que se realizan en un espacio similar (El Español, 2015). Los dos medios tienen como misión la innovación del periodismo. Al ser los *E-sports*, una actividad que busca innovar el área deportiva y otros ámbitos se entiende que los medios estarían interesados en la temática (Primicias, 2019).

Los dos medios escogidos tienen un gran número en audiencia y prestigio en el ámbito periodístico. *El Español* a finales de 2021 quedó en el *top 3* de la prensa española por el número de visitantes que leyeron páginas del diario, con un total de 21,2 millones de visitas en el mes de octubre del 2021 (Criado, 2021). Por otra parte, *Primicias* a principios de 2022 obtuvo dos premios en el concurso de periodismo Eugenio Espejo en las categorías de mejor

entrevista y mejor investigación periodística y también es el primer diario digital del Ecuador (Primicias, 2022).

Con los medios establecidos se escogió el tiempo para la selección de las publicaciones, en la investigación el tiempo de análisis fue desde el 2019 hasta el 2022, esto se debe a que a partir del 2019 las competencias de videojuegos empezaron a crecer y tener mayor apogeo a nivel mundial es por eso que este año es el más importante para los *E-sports* y su crecimiento, también otra de las razones se debe a que 2019 fue el primer año *Primicias* empezó con la temática de videojuegos.

Las notas escogidas tuvieron los siguientes parámetros de análisis: relevancia de la información, en base al contenido y sus características, acontecimientos importantes de los *E-sports* ya sea para el país o a nivel mundial, resultados de competencias o publicaciones relacionadas a competencias de videojuegos. Todas las publicaciones escogidas tendrán relación con los *E-sports*.

Las secciones de los medios donde se encuentran las publicaciones también fueron un objeto de análisis para responder la pregunta de investigación que se mencionó previamente. Se buscó cada sección que posea una nota relacionada a los *E-sports*. Toda la investigación se realizó con el objetivo de ver cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España. Para seleccionar las notas se buscó en ambos medios los atajos que poseen para encontrar publicaciones relacionadas con un tema específico. Se usaron las palabras *E-sports* y *Esports*. Así fue como se encontraron un total de 115 archivos, divididos en 18 notas del diario *Primicias* 97 de *El Español* en el tiempo previamente seleccionado. Posteriormente se realizó una matriz de datos para saber información de cada uno de los archivos seleccionados. Los parámetros fueron: Fecha de

publicación, *URL*, *Tags* usados, sección, extensión, uso de elementos gráficos, Formato, Área y subárea donde se encuentren las notas, tema, contexto de la creación, forma discursiva en la que está escrita, si existe un patrocinio en la nota y por último observaciones que posea la publicación. Todos estos parámetros se escogieron con el objetivo de encontrar características que sirvan para comparar ambos países en relación a cómo abordan la temática de los *E-sports*. Con la información recolectada se realizaron un total de 8 mapas para poder crear una comparación en las publicaciones de ambos medios.

CAPÍTULO 1

LOS *E-SPORTS* EN LA PRENSA ECUATORIANA Y LA PRENSA ESPAÑOLA, LAS DIFERENCIAS Y LAS SIMILITUDES EN NUEVAS NARRATIVAS

Los nuevos deportes que se encuentran en un espacio digital, llevan muchos años en construcción y desarrollo. Sin embargo, el público se ha vuelto masivo y la necesidad de ser parte de la agencia mediática ha tomado más fuerza. Existen países que se encuentran trabajando en ello, como España, y otros en los que no tanto, como Ecuador.

Es por eso que desde el año 2019 hasta el año 2022 es un periodo de tiempo significativo cuando los *E-sports* han crecido en número y competencias se han posicionado como uno de los deportes con mayor apogeo a nivel mundial. En ese sentido, este capítulo incluye varias acciones previas que aportarán a un análisis comparativo entre la prensa ecuatoriana y la prensa española.

Primero, se reconstruirá la historia de los *E-sports* a nivel mundial y cómo esto ha repercutido en los medios para que los deportes digitales se vuelvan parte de la agenda mediática. Después se definirán conceptos importantes para la discusión de temas sobre *E-sports* y el periodismo deportivo y finalmente se escribirá un paper en el que se aplique un diseño metodológico de análisis comparativo entre ambas prensa, la ecuatoriana y la española.

1.1 Marco contextual: La evolución de los *E-sports*

Aunque las competencias deportivas de videojuegos tienen sus orígenes hace más de 30 años, con las competencias infantiles como el caso del torneo de *Space Invaders Championship* en 1981, su mayor acogida se da relativamente hace pocos años, uno de los momentos más importantes para tomar como punto de partida es el año de 2018. Durante este año las

competencias deportivas de videojuegos alcanzaron una gran acogida masiva, siendo puesto en la palestra mundial. En este punto un suceso cambió la forma de ver estas competencias.

Durante el campeonato mundial del 2018 de *League of Legends*, uno de los videojuegos más importantes del mundo, hubo tuvo una transmisión en 19 idiomas y alcanzó una audiencia de más de 200 millones de personas superando así a la cantidad de espectadores que tuvo el Súper Bowl, que es el partido más importante del fútbol Americano del año por casi el doble (Blanch, 2020).

La gente empezó a ver a los videojuegos ya no solo como un pasatiempo, se comenzó a ver como una oportunidad de competitividad y más. En 2019 los *E-sports* alcanzaron los 950 millones de dólares en ingresos a nivel mundial (Newzoo, 2020). Durante el mismo año se celebraron un total de 885 eventos deportivos en el área de videojuegos. Con la gente empezando a ver los videojuegos con más seriedad ocurrió algo que cambiaría la visión por completo.

El Comité Olímpico Internacional (COI) empezó a cuestionar si los *E-sports* son parte de las disciplinas deportivas y si es que podría ser parte de las olimpiadas. En el comunicado que emitió la entidad se explica que los *E-sports* y sus competencias sí son “actividades deportivas”. Pero la parte olímpica no fue tan positiva para los videojuegos ya que se explicó que para ser parte de los deportes olímpicos en un futuro se deben cumplir ciertos parámetros que se ven complejos de que se realicen (Ayora, 2019).

En el comunicado del COI explicaron que los *E-sports* estaban viviendo un crecimiento muy grande y una gran aceptación por parte de los jóvenes en todo el mundo y que todo esto podría ser muy bueno para el movimiento olímpico. En esta situación el Comité Olímpico explicó que no todas los videojuegos podrían formar parte de los Juegos Olímpicos debido a

que en ciertas competencias puede existir cierta parte de violencia, en este sentido existen muchos videojuegos que son los más importantes para este deporte que no podrían ser tomados en cuenta por otro lado videojuegos sobre fútbol o baloncesto sí podrían ser aceptados. El conflicto es que estos videojuegos son simulaciones de deportes que ya son considerados olímpicos y es por eso que se ve difícil que atraigan a público distinto.

Por último el informe explica que se necesitarán la creación de federaciones nacionales e internacionales que escriban reglas que no solo tengan que ver con las que dicta el videojuego para que los E-sports puedan llegar a los Juegos Olímpicos en algún momento. En este punto existen conflictos de intereses debido a que la gran mayoría de los creadores de torneos de *E-sports* son creados por patrocinadores externos y la creación de federaciones haría complejo en sentido monetario.

En España los videojuegos han tomado mucha fuerza. En 2020 se creó la Federación Española de Jugadores de Videojuegos y Esports (*FEJUVES*), con el objetivo de tener una entidad que represente a los jugadores y a los videojuegos, todo esto para poder regular el ámbito deportivo y laboral (M, 2021). *FEJUVES* se encarga de escoger a los representantes españoles para el *E-sports World Championship* en varios videojuegos.

En el 2020 la *FEJUVES* formó parte de la federación internacional de *E-sports*, el cual es un foro de países que buscan crear torneos y compartir conocimiento de los videojuegos a nivel mundial. Su creación fue en 2008 y contó con solo 9 países actualmente cuenta con más de 100 países miembros alrededor de los cinco continentes. Actualmente el Campeonato Mundial de E-sports de esta entidad es el evento deportivo de videojuego más importante a nivel mundial que tiene como objetivo hacer conocer esa disciplina a más gente (Marca, 2021). Durante estos acontecimientos los medios españoles empezaron a ver la temática de

E-Sports con otra visión, es así como empiezan a ser parte de la agencia mediática y empiezan a tener su evolución propia, empezando a publicar noticias con información relacionada a este mundo de forma general y solo con lo novedoso, dejando a un lado el tema deportivo y las competencias. El enfoque de las primeras publicaciones de 2019 sobre los *E-sports* eran sobre la evolución de la tecnología y sus ganancias. Pero poco a poco los medios se dieron cuenta de que el público buscaba más y que los videojuegos en ciertos momentos se los debían ver como un deporte y es así como para 2020 en adelante se empieza a mezclar la narrativa deportiva convencional con la información general que ya estaban trabajando. Los medios pasaron de publicar la información general a discutir sobre las competencias, los ganadores, los mejores momentos que hasta ese momento solo se veía en el periodismo deportivo convencional (Criado, 2021).

No solo las publicaciones tuvieron un cambio. Los medios españoles tuvieron que pensar sobre la sección que ocuparan los *E-sports*, al principio se acomodaron en tecnología por su relación con los videojuegos pero poco a poco empezaron a ganar su propio espacio hasta lograr tener un espacio en la sección de “otros deportes”.

En Ecuador los torneos de *E-sports* son con menor impacto a nivel mundial pero siguen siendo competencias deportivas con mucha acogida entre las personas. Las competencias de videojuegos se empezaron a realizar de forma informal hace más de 10 años, desde 2017 La empresa de internet, Celerity creó un torneo que busca posicionar los videojuegos como una competencia mucho más grande. Ahora el torneo se realiza anualmente y se retransmite por una cadena de televisión y redes sociales. Durante el 2021 la competencia tenía una base de jugadores de más de diez mil personas.

En Ecuador durante el 2020 los *E-sports* tuvieron un impacto más fuerte en el país, esto se debe a que la LigaPro (Liga Profesional de Fútbol del Ecuador) anunció oficialmente que iban a unirse a los *E-sports*. "Esto es más que fútbol, es la LigaPro, un espacio virtual para que nuestros *gamers* compitan en diferentes juegos para demostrar quién es el mejor. ¡Bienvenidos a los Esports!", publicó la entidad en sus medios de comunicación oficiales.

Con este anuncio se dejaba claro que el Ecuador no iba a quedarse atrás en la tendencia del mundo de los videojuegos, así poco a poco los equipos deportivos más importantes del Ecuador empezaron a anunciar la creación de sus división de E-sports, al punto de que en 2022 Liga de Quito, uno de los clubes más importantes para la historia del deporte del país presentará a los miembros de su equipo de *E-sports* en su "Noche Blanca", el evento de presentación de la plantilla de fútbol que competirá este año en el torneo nacional. Con esto se evidencia que los *E-sports* son igual de importantes que el fútbol para el club y el país (Araujo, 2021).

Los medios de Ecuador van muy atrás en la temática de *E-sports* que otros países. Desde 2019 los medios digitales no tomaron en cuenta a los deportes de videojuegos con tanta importancia, solo se publicaba siempre y cuando tuviera una información novedosa de gran peso, la cantidad de publicaciones al principio fue muy escasa y las que existían tenían información general. Con la llegada de torneos al Ecuador empezaron a aumentar las publicaciones pero aún manteniendo el mismo enfoque, el cual no tomaba en cuenta las competencias y lo deportivo. Con la llegada de una liga de *E-sports* propia en Ecuador conjunto con grandes equipos de fútbol del País, empezó un cambio más significado en la agenda mediática, el enfoque varió poco, mostrando uniformes o logros, pero en mayor cantidad la información general.

Las secciones en los medios ecuatorianos son confusas por donde poder ubicar a los *E-sports*, empezaron siendo parte de secciones de tecnología o novedades durante el 2019 y hasta la actualidad ha sido parte de las mismas secciones pero ciertas publicaciones ocupan espacios deportivos.

A nivel mundial existen muchas competencias que se han vuelto muy importantes para los E-sports, son varios los factores que influyen en saber cuáles son los torneos con mayor impacto en el área de los videojuegos. La audiencia, el factor económico y la popularidad del videojuego del torneo son algunos de los parámetros más importantes para que las competencias tengan mayor peso a nivel mundial.

Uno de los torneos más importantes ya se mencionó previamente en la investigación y es uno de las primeras competencias de videojuegos que se crearon en la historia y se trata del Campeonato mundial de *League of Legends*, al ser uno de los juegos que posee mayor número de jugadores, el torneo donde se conoce a los mejores jugadores del mundo genera una gran expectativa entre los amantes de este videojuego.

Uno de los torneos más recientes creados y que ha generado una gran audiencia, colocándose así entre las competiciones más grandes a nivel mundial, es la Copa Mundial de *Fortnite*, desde su llegada *Fortnite* se popularizó de manera inmediata al punto de ser uno de los títulos más descargados de la historia de los videojuegos. Su torneo mundial se lanzó en 2019 en un estadio deportivo que se utiliza para deportes tradicionales, además de ser transmitido a diferentes partes del mundo. Para clasificar al torneo hubo más de 40 millones de aspirantes y el premio para los ganadores era superior al que ganó Novak Djokovic por coronarse campeón en Wimbledon, uno de los torneos más importantes del tenis (BBC News Mundo, 2019).

Con esta información se ha reconstruido la situación en la que se encuentran los *E-sports* y toda historia, además de saber el peso que ocupan estos deportes para Ecuador y para España.

1.2 Marco referencial: Los *E-sports*, nuevos deportes y periodismo especializado

Desde que el internet apareció se le ha dado muchas funciones, muchos usos y muchos cambios, el uso principal desde su origen fue la comunicación entre personas. El internet genera un espacio donde se puede interactuar con el mundo entero con mucho menos esfuerzo y en menor tiempo.

En el trabajo de investigación “Relación entre el uso de internet para el y el aprendizaje escolar en estudiantes adolescentes del Ecuador”, Eduardo Álvarez e Irina Muñoz explican la relación que los jóvenes poseen con la tecnología y cómo la manejan en sentido de entretenimiento. El internet durante muchos años se ha vuelto un servicio indispensable para el ser humano, uno de los medios más importantes de comunicación que existen en la actualidad. En los adolescentes el internet ha sido utilizado de muchos métodos y se ha pasado las cosas que se realizan día a día al espacio digital como: llamadas, escribir y hasta jugar. “6 de cada 10 usuarios que acceden a internet todos los días lo hace para descargar juegos, música, videos, imágenes, redes sociales y otros”(Espín Álvarez & Freire Muñoz, 2019). Aquí podemos darnos cuenta que el espacio digital se ha vuelto un lugar para que las personas puedan divertirse sin tener que salir de casa y esto es importante de revisar porque es así como que se generan importantes momentos, como la creación de videojuegos. La importancia y relación que tiene el internet y los videojuegos no solo surge como método de obtención de entretenimiento.

Cuando empiezan a salir los métodos de entretenimiento de espacios digitales, empieza también a salir la necesidad del consumidor por no solo jugar contra una máquina, también el deseo de comunicarse con una persona real y es aquí donde surgen los juegos en línea.

Al empezar con juegos donde puedes participar con otras personas que son reales, surge la naturaleza del ser humano, que es la competitividad entre nosotros, la necesidad de saber quien es mejor es normal en el ser humano. “Todas las personas estamos condicionadas a competir, lo llevamos marcado en nuestro ADN. Esto radica en la necesidad básica de nuestra especie por la supervivencia” (Enciso, 2018). Es aquí cuando los usuarios de los videojuegos empiezan a ver la necesidad de hacer más grande está competitividad y llevarla a su ciudad, país y hasta de forma global.

En el texto “La emergencia de los Esports y su configuración como deporte”(Gómez, 2019), el autor habla de los *E-sports* como una categoría de deporte que no cumple con ciertos requisitos. Primero como definición se explica que podría ser una serie de competencias deportivas que se desarrollan en un espacio digital en diferentes videojuegos. Se podría considerar un deporte debido al alto uso de la inteligencia y los reflejos más una motricidad que el autor describe como fina. En su trabajo de investigación explica la similitud de este deporte con el ajedrez, donde el movimiento corporal es mínimo pero el uso del razonamiento es mucho mayor, a su vez explica que el deporte podría definirse como el uso del cuerpo en una gran cantidad.

En el texto se describe que los videojuegos no entran en esta categoría. En los *E-sports* existen riesgos a la salud aunque el movimiento corporal sea mínimo, las largas horas de práctica y los torneos pueden ser comparados a la jornada laboral de una persona que trabaja en una oficina por 8 horas provocando daños en su columna, cuello y brazos por las

posiciones en las que se encuentra, además de un agotamiento por la luz que emiten los dispositivos electrónicos. Otro factor importante sobre los *E-Sports* que se remiten al texto son los reglamentos. “La reglamentación de los eSports es un aspecto complejo...debido a que existen muchos juegos y cada uno es concebido, producido y regulado por una casa desarrolladora diferente”(Gómez, 2019). Podemos ver que no existe una regulación clara para los *E-Sports* debido a un conflicto de intereses , en este sentido se explica lo antes mencionado sobre el tema olímpico, donde una de las condiciones para que los *E-sports* formen parte de los Juegos Olímpicos es que sean regulados por entidades del país o mundiales y es complejo por que las instituciones privadas perderían mucha autoridad que actualmente poseen.

Pese a todos los contratiempos, los videojuegos se han ido ganando un espacio entre los deportes, volviéndose una nueva categoría deportiva porque aún posee habilidades por parte de los usuarios y un gran mundo de competencias que permite y produce que los *E-sports* se vuelvan un deporte con un gran apogeo mundial.

El crecimiento exponencial de los videojuegos y los *E-sports* a nivel mundial, su profesionalización y un aumento en los consumidores de los deportes electrónicos han producido que los medios volteen a ver esta temática y vean una necesidad de ser introducida en la agenda mediática.

En el trabajo de investigación “El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España” (Rodríguez Fuertes, 2017) se habla sobre lo que está sucediendo en el periodismo deportivo actualmente y cómo los periodistas están manejando estos deportes en sus publicaciones llevándolos a generar nuevas especializaciones que ayuden a brindar la información que el usuario esté buscando.

“A la complejidad del periodismo hay que añadir la complejidad de cada una de las especializaciones a las que el periodismo especializado se va a aplicar, lo cual supone la consideración de dos complejidades de difícil acoplamiento por la diferencia enorme de códigos, de intereses, de estructuras de aproximación a la realidad” (Fernández del Moral, 2004, p. 27).

Con esto se podría entender la especialización periodística como una fusión del periodismo tradicional con un aumento de características específicas de la temática. El autor explica que en la actualidad podría entender al periodismo especializado una forma de ejercer la profesión y la adaptación de un estilo sobre una temática para poder cumplir con las necesidades del público específico e informar al público general. (Rodríguez Fuertes, 2017)

En el texto se busca ubicar en qué parte de este periodismo de especialidad podría entrar los *E-sports*. Normalmente se lo coloca lo más cerca del periodismo deportivo por su relación con las competencias pero también podría ser parte del periodismo de tecnología por su desarrollo en un espacio digital.

El autor expresa que el periodismo deportivo es una de las áreas periodísticas con más presencia social y a su vez profesional donde se le brinda mucha importancia a la información y al lenguaje, los sucesos se vuelven una prioridad, como podría ser la narración de un partido o un evento con los momentos a destacar, su lenguaje no es demasiado formal para poder llegar a un público general.

Los *E-sports* generaron que la prensa busque ubicarlos en una especialización distinta por que se vuelve una temática muy amplia que fusiona la información novedosa y la tecnología con la información de cubrirse las competencias, es por eso que el autor lo coloca cerca del

periodismo deportivo pero no como parte de la especialidad por su diferencia en la información que se puede transmitir y que el usuario busca recibir (Rodríguez Fuertes, 2017).

1.3 El *paper* a publicación

Este *paper* será enviado a la revista *#PerDebate*. Esta es una publicación periódica anual realizada por la Universidad San Francisco de Quito, de la carrera de periodismo del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas (COCOA), posee un enfoque de reflexión y análisis en artículos en base a temas de comunicación social y especialmente periodismo.

La revista *#PerDebate* busca trabajos acerca de las prácticas profesionales. Este *paper* será presentado como un artículo de análisis de los resultados de una investigación. La publicación puede ser escrita en español o inglés. Los trabajos deben tener un rigor científico y académico.

El texto debe ser original e inédito en el formato APA. Se utilizará *Times New Roman* como tipo de letra y será de 12 puntos. La extensión del *paper* será de hasta 20 páginas, esto incluye referencias, tablas y los anexos. Debe contener un resumen de hasta 300 palabras. El documento debe tener un título centrado de 80 a 100 caracteres con espacio, debajo y también centrado debe estar el nombre del autor, la institución a la que pertenece y un correo electrónico de contacto.

Un *paper* académico es un artículo o publicación que se basa en investigaciones, hallazgos, e innovaciones. Se tiene que estar redactado correctamente para que otros profesionales puedan analizarlo, estudiarlo y hasta contrastarlo. Que el conocimiento sobre un tema vaya en

aumento es el objetivo de la publicación. El *paper* tiene que poseer un lenguaje claro para que los que consuman el contenido puedan recibir el mensaje correctamente (Lam, 2016).

1.4 El *paper* elaborado

Videojuegos en el periodismo deportivo: análisis comparativo de contenidos *E-sports* entre prensa española y ecuatoriana

Andrés Alexander Mediavilla Flores
 Universidad San Francisco de Quito
amediavilla1@estud.usfq.edu.ec

Resumen: los *E-sports* han ido tomando fuerza a nivel mundial con el pasar de los años, las competencias deportivas en espacios digitales, han llegado a superar en audiencia a los eventos más importantes de los deportes tradicionales, haciendo que la temática ocupe un espacio dentro de la agenda mediática de los medios de comunicación de algunos países mientras que en otros, la cobertura hacia los videojuegos ha sido mínima o nula. Por esta razón, este trabajo estudia las semejanzas y diferencias en los contenidos de *E-sports* en la prensa ecuatoriana (*Primicias*) y en la prensa española (*El Español*) desde el año 2019 hasta el 2022.

El trabajo tuvo como objetivo el análisis de los contenidos utilizando una metodología cualitativa. Para Para Monje (2011) este tipo de metodología, se centra en el análisis de un sujeto de estudio, con la finalidad de estudiar y encontrar las características que permitan saber sobre lo que se está investigando de una manera más precisa.

Para obtener los datos y analizarlos se realizó una matriz con las notas publicadas por ambos medios en base a la temática. El total de publicaciones fue de 115 notas (97 *El español* y 18 *Primicias*). Posteriormente se presentaron los resultados mediante gráficos y se analizó las características de los mismos.

La principal conclusión del trabajo de investigación, es que existen medios de comunicación con una gran falta de abordaje en la temática de videojuegos, las publicaciones creadas son con un enfoque dirigido a la tecnología más no a lo deportivo. La diferencia más importante entre ambos medios se ve al momento de abordar los *E-sports* de forma que el deporte queda de lado y se le da prioridad al ámbito novedoso y al desarrollo de tecnología.

En base al trabajo se recomienda llevar a cabo una investigación para la creación de nuevos enfoques y nuevas notas sobre los *E-sports* para buscar la solución a la falta de contenidos relacionados al tema.

Palabras clave: Internet, periodismo especializado, competencias deportivas, videojuegos, tecnología.

Abstract:

Key Words:

1. Introducción

Las nuevas tecnologías y espacios digitales permiten que la forma de entretenimiento cambie y uno de los ejemplos más evidentes y con mayor apogeo a nivel mundial, ha sido los videojuegos. Un espacio digital con tanta variedad de contenido ha hecho que se generen competencias con el objetivo de encontrar a los mejores. De hecho, “desde el 2017, el Comité Olímpico Internacional (COI) reconoció a los deportes electrónicos como actividad deportiva” (Barriga Neira, 2021).

Al ser un tema de gran crecimiento y que ha generado torneos que son vistos a nivel mundial los medios de comunicación se ven en la necesidad de abordar los *E-sports*, es decir las competencias en diferentes videojuegos entre dos o más personas ya sea presencial o de manera virtual. El secreto del crecimiento y aumento que han tenido los videojuegos empieza a partir de las competencias mundiales; de hecho, se estima que en 2019 los *E-sports* tuvieron ingresos superiores a los 900 millones de dólares, según el informe de 2020 de la consultora Newzoo (espacio especialista de datos de videojuegos). Estos ingresos se deben a patrocinios y retransmisión de los medios. Durante el 2019 se celebraron un total 885 eventos importantes en el mundo de los *E-sports* (Newzoo, 2020).

La audiencia en los *E-sports* es uno de los factores más importantes para que los medios de comunicación cubran la temática. Como punto de partida se puede observar lo sucedido en 2018, cuando el torneo mundial *League of Legends* (uno de los videojuegos con más jugadores a nivel mundial) fue visto por 200 millones de espectadores, cifra que superó por casi el doble la audiencia del Súper Bowl de ese año.

En Ecuador han existido torneos de *E-sports* realizados por empresas privadas de telecomunicaciones, *Primicias* como medio de digital ha realizado un mínimo de notas con la etiqueta de *E-sports* desde el año 2019 hasta el 2022, ha realizado otras notas con temática de “*gamer*” sobre videojuegos. Todas estas publicaciones solo brindan datos generales y no se le da un enfoque deportivo a las competencias. Las publicaciones están ubicadas en la sección de Tecnociencia y algunas en Deportes.

Los medios de comunicación se han adaptado con el pasar del tiempo y los avances tecnológicos como las especializaciones periodísticas han ido en aumento. En Ecuador, *Primicias* no ha considerado los *E-sports* como deporte, las notas han sido ubicados en una zona llamada “tecnociencia”. Las publicaciones realizadas por este medio no cuenta con una gran información sobre las competencias o los videojuegos, se centran más en los aspectos novedosos y generales.

En España, la información sobre los espacios digitales tiene más presencia, esto se debe a que el país posee más personas involucradas en estos deportes, otro de los factores son las plataformas web. Twitch es un claro ejemplo de esto, una plataforma donde los creadores de contenido generalmente realizan temáticas relacionadas a videojuegos, en España se encuentran los creadores de contenido con mayor audiencia de habla hispana en el mundo.

Debido a la información previa, España le da mayor importancia a los *E-sports* y los medios de comunicación buscan cubrir los temas desde varios enfoques, el medio digital *El Español* introdujo una sección especial para los deportes que se generan en espacios virtuales con el nombre “Otros Deportes”. Su contenido se enfoca tanto en los aspectos generales como los aspectos más centrados en las competencias deportivas esto podemos entender debido a 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” (Pérez Rodríguez, 2019).

En la tesis “la emergencia de los Esports y su configuración como deporte” de Julián Barrera (2019) explica sobre la temática de los videojuegos y competiciones que ha creado en base a la necesidad de espacios donde se participe con otras personas o equipos llevando a que existan ligas profesionales del deporte de videojuegos. Con todo esto el autor busca ubicar a los videojuegos contra los deportes tradicionales y si se podrían ubicar como un nuevo espacio en la actividad física o deporte .

Uno de los temas de los que se habla en el análisis, es el aspecto físico. Los videojuegos si involucran la motricidad en pequeños movimientos del cuerpo, ya sea manos, muñeca y brazos pero no es como un deporte tradicional que conlleva mayor movilidad de las articulaciones. El autor habla de que una persona que lleva horas siendo parte de los videojuegos puede tener problemas físicos similares a un oficinista por ende los videojuegos deben ser vistos como un deporte distinto, aunque el desarrollo físico no sea el mejor. El desarrollo de habilidades mentales es superior al de un deporte tradicional comparándolo con el ajedrez, deporte que no implica mayor movilidad física pero sí habilidad de reacción.

En la tesis “Análisis del Tratamiento y Potencial Mediático y Publicitario de los E-Sports en los Medios Generalistas y Especializados en España” de Pablo Enrique Pérez Sosa (2017), “La comunicación en el sector de los e-sports en España. Como las marcas actúan ante este nuevo paradigma mediático” de Víctor López Martínez (2020) y “Cobertura Periodística de los deportes electrónicos en las páginas web de los diarios Líbero y Depor en los meses de abril a junio del 2021” de Héctor Eduardo Barriga Neira, el tema de los *E-sports* en los medios de comunicación en España ha crecido al punto en el que los medios se están adaptando para llevar la información al lector. Se habla mucho de las diferencias entre un medio generalista y un medio especialista y la necesidad de tomar la temática desde el ámbito deportivo por la necesidad del consumidor. Los medios deportivos en España están creando secciones y formas de tratar los videojuegos dando así el realce necesario al tema. Los autores analizan la forma de expresarse, al mezclar la tecnología y lo deportivo.

Por la forma en que los medios aún no hallan la forma de abordarlos *E-sports* es la importancia de la investigación realizada. De allí, que se plantea como pregunta directriz: ¿Cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España? La importancia de cubrir la temática se basa en el alcance masivo que se está formando en torno a los videojuegos y la necesidad del consumidor de información relacionada con el tema, el abordaje cobra relevancia porque el consumidor no solo busca aspectos generales sino también busca informarse sobre el deporte y las competencias.

2. Metodología

Este trabajo de investigación es de carácter descriptivo, ya que partió de la pregunta: cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España. En este sentido, la investigación buscó ver las características que presentan los contenidos de *E-sports* en los medios de dos países a través de las publicaciones con la temática de los deportes electrónicos o videojuegos.

En este trabajo el enfoque seleccionado fue el cualitativo. Para Monje (2011) la metodología cualitativa permite y se centra en el análisis de un sujeto u objeto de estudio, esto con el fin de encontrar características que permitan saber sobre lo que se investiga de una forma más precisa. Para Rodrigo el análisis del contenido tiene como eje central el mensaje que

transmite del objeto de estudio (Rodrigo 1999). Esto quiere decir que lo que posee el contenido es lo más relevante, las características, los detalles y el mensaje que se emplea. Esto fue utilizado para esta investigación debido a que se buscó comparar y determinar las semejanzas y las diferencias que los medios poseen dentro de su contenido de *E-sports*.

Rodrigo plantea que uno de los procesos a tomar en cuenta para el análisis, es determinar el ambiente y contexto donde se concentra el objeto de estudio ya sea físico o virtual (Rodrigo 1999). Para la investigación y el análisis se escogieron dos ambientes, primero el país de Ecuador, y segundo España, este último fue escogido debido a su gran influencia de las competencias de videojuegos y de creadores de contenido para redes sociales, que produce que su temática sea totalmente distinta a un país como Ecuador que recién está entrando en el mundo de los *E-sports* de una forma profesional.

Ya con los países determinados se procedió a escoger un medio de cada uno, llegando así con *Primicias* de Ecuador y *El Español* de España, ambos medios fueron elegidos con ciertos parámetros. Primero los dos medios tienen su origen en un espacio digital. *El Español* fundado en 2015 y *Primicias* siendo el primer diario totalmente digital del Ecuador. Su origen en el espacio digital es importante debido a su relación con la temática de videojuegos que se realizan en un contexto similar (El Español, 2015). Los dos medios tienen como misión la innovación del periodismo. Al ser los *E-sports*, una actividad que busca innovar el área deportiva y otros ámbitos se entiende que los medios estarían interesados en abordar la temática (Primicias, 2019).

Los dos medios escogidos tienen una gran audiencia y prestigio en el ámbito periodístico. *El Español* a finales de 2021 quedó en el tercer puesto de la prensa española por el número de visitantes que leyeron las páginas del diario, con un total de 21,2 millones de visitas en el mes de octubre del 2021 (Criado, 2021). Por otra parte, *Primicias* a principios de 2022 obtuvo dos premios en el concurso de periodismo Eugenio Espejo en las categorías de mejor entrevista y mejor investigación periodística y también es el primer diario digital del Ecuador (Primicias, 2022).

Con los medios establecidos se escogió el tiempo para analizar las publicaciones, en la investigación el tiempo de estudio fue desde el 2019 hasta el 2022, esto se debe a que a partir del 2019 las competencias de videojuegos empezaron a crecer y tener mayor espacio a nivel mundial, es por eso que este año es el más importante para los *E-sports* y su crecimiento, también otra de las razones se debe a que 2019 fue el primer año donde *Primicias* empezó a crear publicaciones con la temática de videojuegos.

Las notas escogidas tuvieron los siguientes parámetros de análisis: relevancia de la información, en base al contenido y sus características, acontecimientos importantes de los *E-sports* ya sea para el país o a nivel mundial, resultados de competencias o publicaciones relacionadas a competencias de videojuegos. Todas las publicaciones escogidas tendrán relación con los *E-sports*.

Las secciones de los medios donde se encuentran las publicaciones también fueron un objeto de análisis para responder la pregunta de investigación que se mencionó previamente. Se buscó cada sección que posea una nota relacionada a la temática de *E-sports*. Toda la investigación se realizó con el objetivo de ver cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España. Para seleccionar las notas se buscó en ambos medios los atajos que poseen para encontrar publicaciones relacionadas con un tema específico. Se usaron las palabras o *tags*: *E-sports* y *Esports*. Así

fue como se hallaron un total de 115 archivos, divididos en 18 notas del diario *Primicias* 97 de *El Español* en el tiempo previamente seleccionado. Posteriormente se realizó una matriz de datos para determinar características de cada uno de los archivos. Los parámetros fueron: Fecha de publicación, URL, Tags usados, sección, extensión, uso de elementos gráficos, formato, área y subárea donde se encuentren las notas, tema, contexto de la creación, forma discursiva en la que está escrita, si existe un patrocinio en la nota y por último observaciones que posea la publicación. Todos estos parámetros se escogieron con el objetivo de encontrar características que sirvan para comparar ambos países en relación a la cobertura de la temática de los *E-sports*. Con la información recolectada se realizaron un total de 8 mapas para poder crear una comparación en las publicaciones de ambos medios.

3. Resultados

Luego de analizar un total de 115 notas publicadas (entre *Primicias* y *El Español* de 2019 a 2022) El Español fue el medio con mayor número de de publicaciones

Gráfico 1



El Español publicó un total de 97 notas relacionadas a *E-sports*, en comparación con las 18 notas de *Primicias*. Se puede apreciar claramente el impacto que han tenido los deportes electrónicos en la agenda mediática de un medio de España, en comparación con un medio Ecuatoriano.

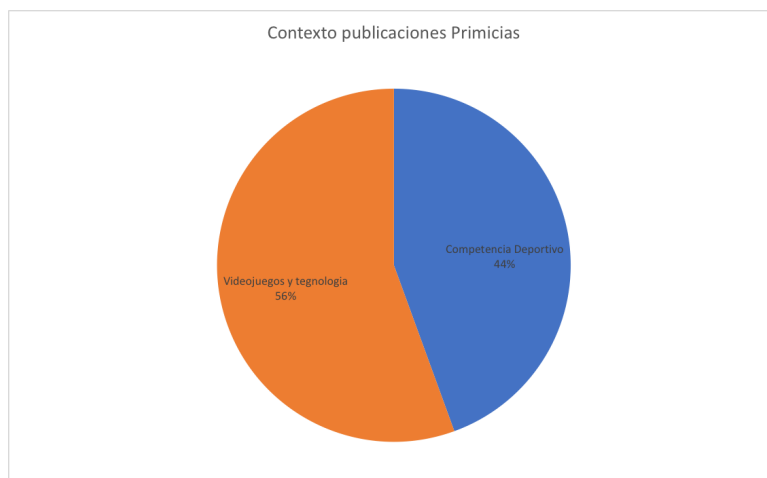
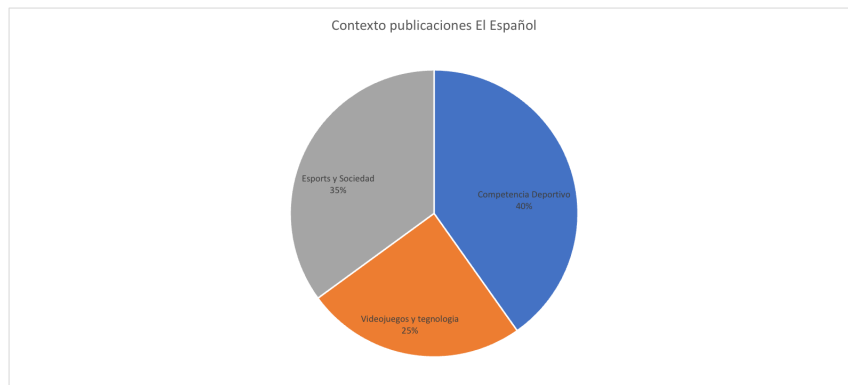


Gráfico 2

Gráfico 3



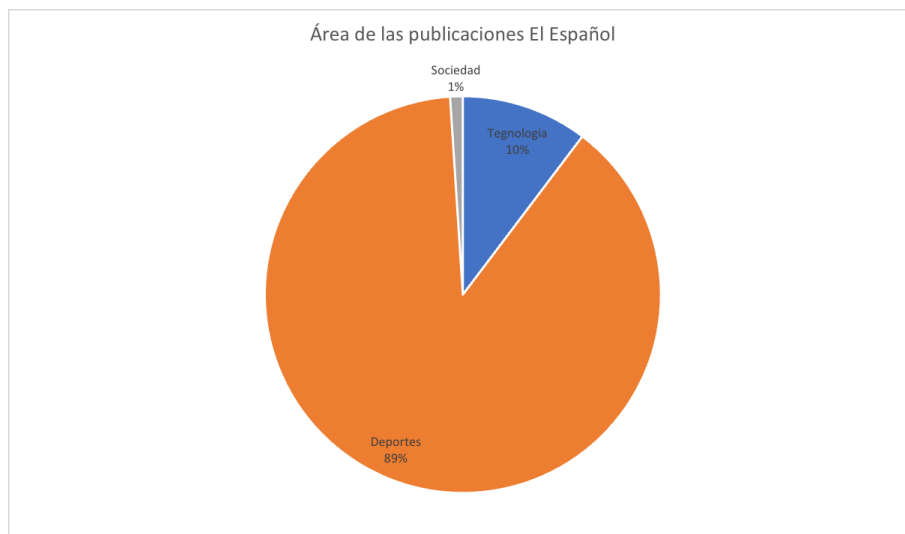
El contexto de las publicaciones escogidas nos da una clara visión de lo que ocurre en ambos países, por su parte Ecuador le da mayor peso al tema tecnológico con un 56 % sobre las competencias deportivas. Mientras que en España aparece un contexto diferente el cual es *E-sports* y sociedad que hace referencia a los deportes electrónicos como parte de la normalidad en la sociedad. Las innovaciones tecnológicas y los videojuegos tampoco son el punto más fuerte en *El Español*. Con un 40% las competencias deportivas son el contexto por el cual existen mayor número de notas realizadas.

Las publicaciones se dividieron en áreas para poder ser encontradas debido al espacio digital donde se localizan los dos medios escogidos.

Gráfico 4



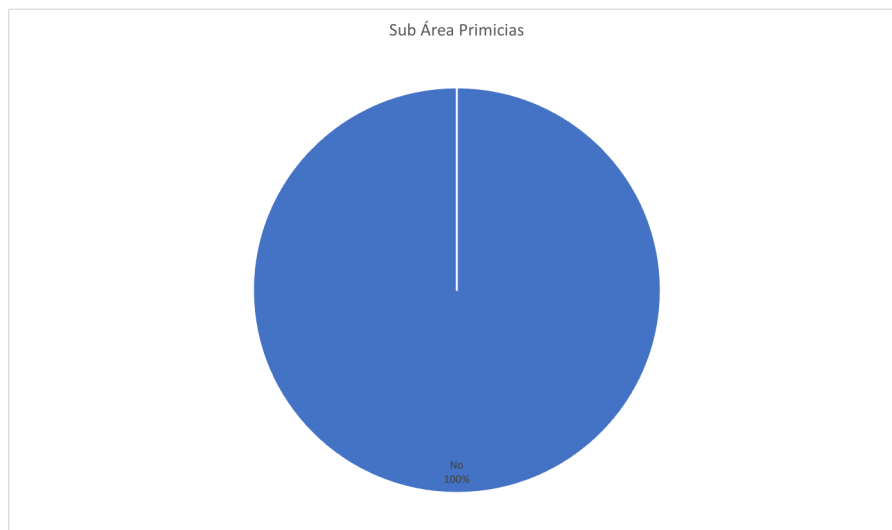
Gráfico 5



En *Primicias* las notas se encuentran en el área deportiva con un 83% sobre el área de tecnología, mientras que por el lado de *El Español* aparece un pequeño porcentaje con una nueva área de publicación, denominada, sociedad. El área de deportes es el espacio con mayor número de notas, con un total de 89%.

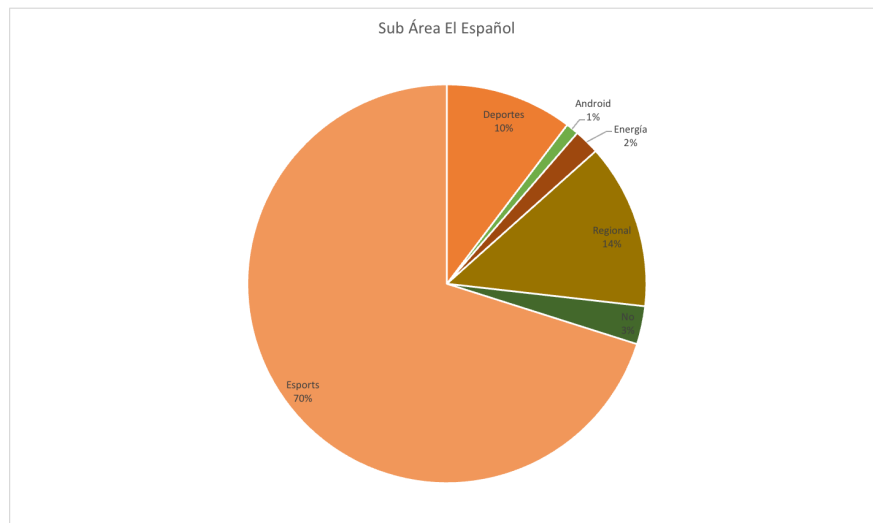
Las notas dentro de su contenido tienen una subárea, que permite al lector encontrar de otra forma el texto que busca.

Gráfico 6



En *Primicias* no existe una subárea dentro de las notas publicadas acerca de E-sports, simplemente tienen un área específica.

Gráfico 7

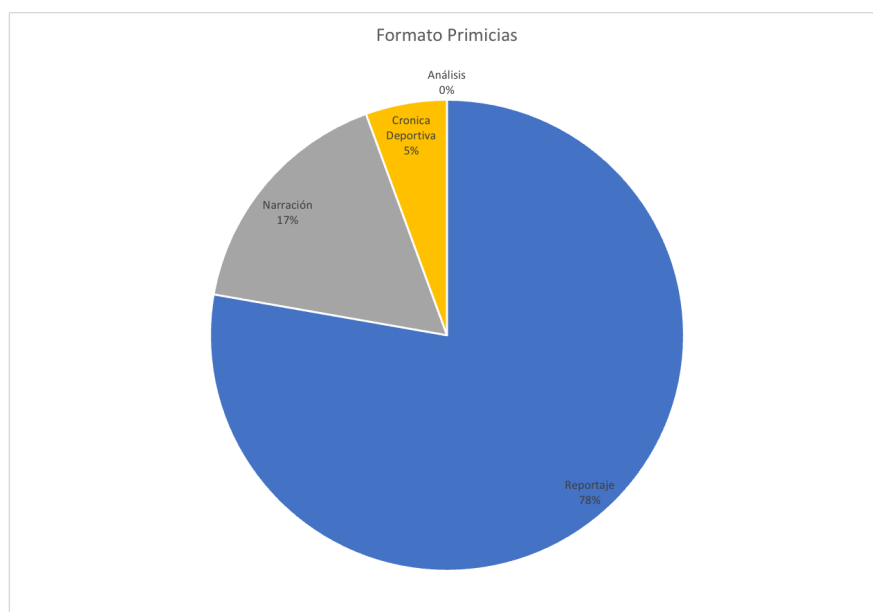


Por el lado de *El Español* las notas pueden tener subáreas, la que más predomina son los E-sports con un 70%, seguido de regional con un 14%, que hace referencia a publicaciones realizadas con información de una zona específica del país y luego deportes con el 10%. Además existen otras categorías inferiores y muy pocas notas no están ubicadas en una subárea.

El formato en el que se escribieron estas notas se dividió en cuatro secciones, determinadas en base al análisis de cada publicación. Reportaje, Narración, Crónica Deportiva, Análisis. El formato hace referencia al estilo de publicación y a la forma en la que es escrita junto con su lenguaje.

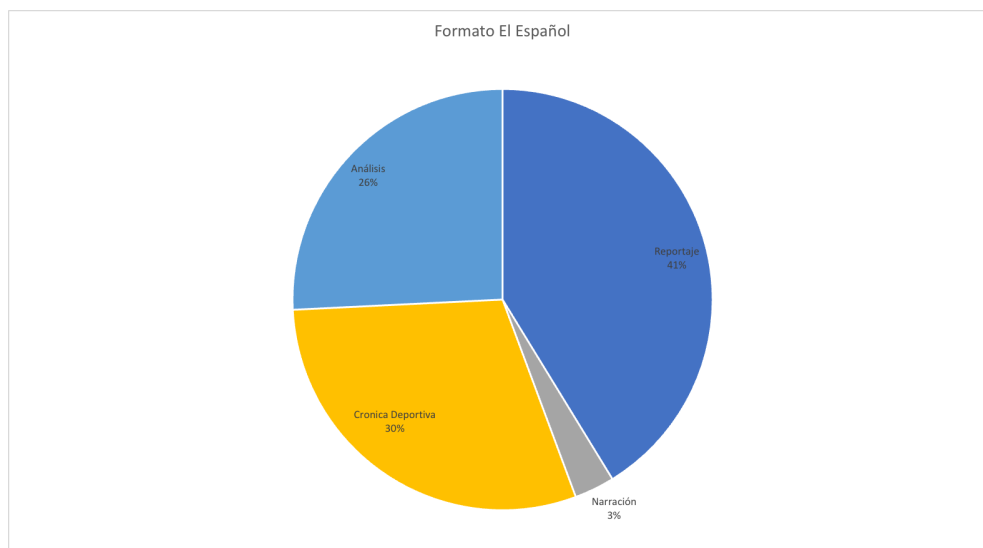
En el caso de *Primicias* el formato de reportaje, es el que posee mayor número de publicaciones, con un 78%. Narración es el segundo con un total de 17%, crónica deportiva 5% y por último no existe ninguna nota de análisis en el medio ecuatoriano.

Gráfico 8



En el Caso del *El Español*. El formato más utilizado es el reportaje con un 42%, seguido de la crónica deportiva con un 30% y el análisis con un 26%, por último se encuentra la narración con un 3%.

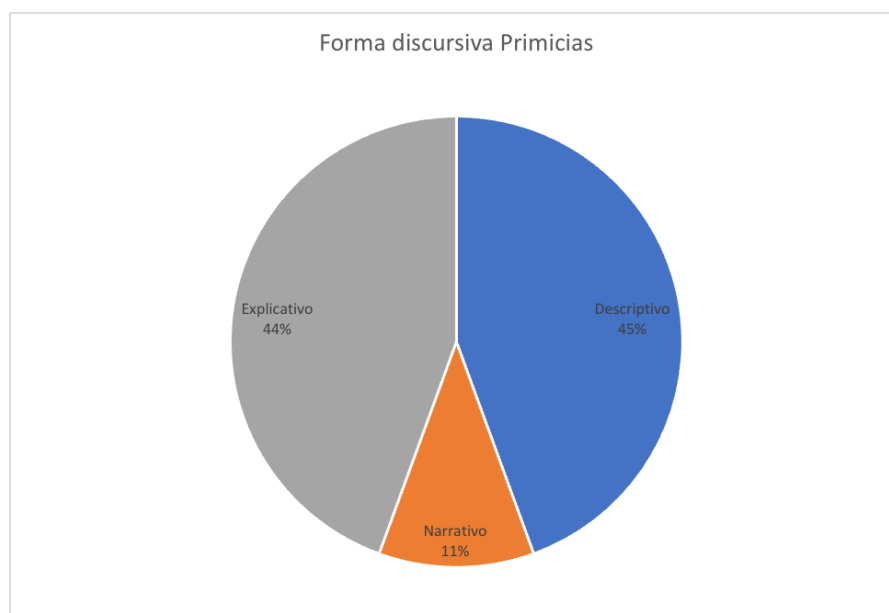
Gráfico 9



La forma discursiva en los dos medios de comunicación hace referencia al lenguaje que se utiliza en las notas publicadas el cual se divide en 3 categorías: Explicativo, descriptivo y narrativo.

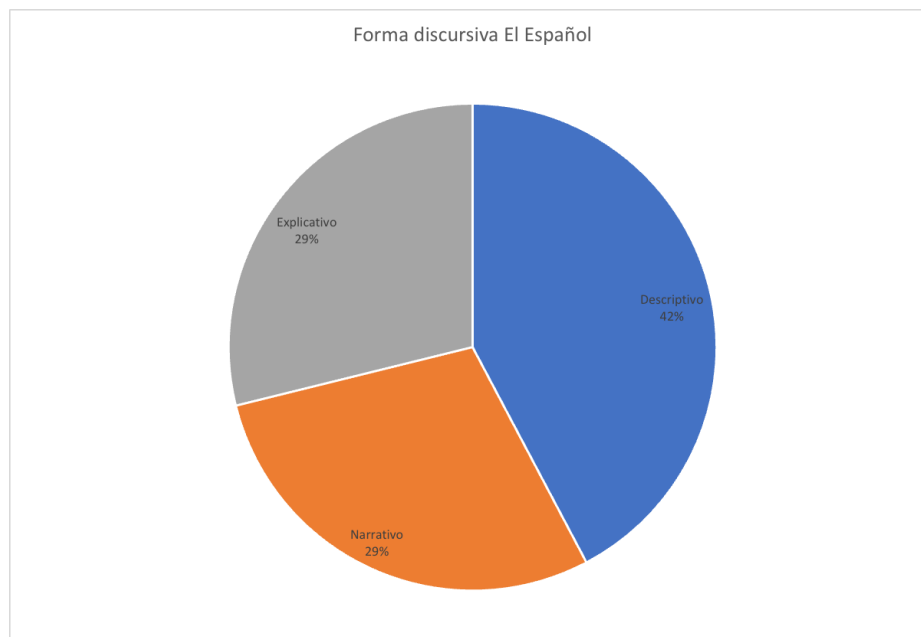
En el caso de *Primicias*, la forma discursiva con mayor cantidad de notas es el descriptivo con un 45%, seguido de cerca por el explicativo con un 44% y por último el narrativo con apenas 11%.

Gráfico 10



Para *El Español* la forma discursiva más usada en las publicaciones es el descriptivo con un 42% , seguido de un igualitas con el 29% para el narrativo y el explicativo.

Gráfico 11



Todos los gráficos fueron elaborados por Andrés Mediavilla

Fuentes: Diario *El Español* y *Primicias*

En el medio digital de España, *El Español* cambia completamente el formato de publicación, aquí sigue dominado el reportaje con un total de 41%. En segundo lugar aparece la crónica deportiva con un 30%, seguido de análisis con un 26% y por último narración con 3%.

4. Discusiones y Conclusiones

El trabajo de investigación busca analizar y encontrar las semejanzas y diferencias en los contenidos de E-sports en la prensa ecuatoriana (*Primicias*) y la prensa española (*El Español*), en el tiempo determinado desde 2019 hasta 2022. En el mundo deportivo las competencias de videojuego han crecido de forma exponencial produciendo un interés en los medios de comunicación para abordar la temática desde varios enfoques. Con este punto de partida se realizó una matriz de datos con un total de 115 notas referentes a los *E-sports*. Las notas fueron tomadas de *Primicias* (18 notas) y *El Español* (97 notas) que corresponden a las publicaciones referentes a la temática de videojuegos realizadas en el tiempo previamente mencionado.

La primera conclusión del trabajo realizado es la diferencia en la cantidad de trabajos realizados sobre la temática por parte de *Primicias*. Entre ambos medios solo el 16% de las publicaciones son del medio de Ecuador, dejando en evidencia la falta de abordaje y cobertura que el medio le brinda a las competencias deportivas en el área de videojuegos, esto

pese a que la Liga Profesional de Fútbol del Ecuador (LigaPro) creó su liga *gaming* y los equipos de fútbol más importantes del país su equipo de *E-sports*.

Las notas realizadas por *El Español* aborda desde varios enfoques la temática de los videojuegos, lo importante para analizar es el enfoque deportivo que se le da a las competencias y los equipos, la parte de innovación tecnológica no es lo más importante en sus publicaciones, buscan generar interés a través de crónicas deportivas, temas relacionados a los equipos como fichajes y cambio de jugadores. Por otra parte *Primicias* si genera notas con respecto a las competencias deportivas donde su enfoque se basa en los premios, los organizadores y datos generales de la competencia, dejando así en evidencia una falta de enfoque en el ámbito deportivo y los personajes involucrados.

La ubicación de las notas es un diferencia que el análisis demostró por parte de ambos medios, *Primicias* ubica sus publicaciones en la zona deportiva y de tecnología en su mayoría pero tienen dentro de los trabajos palabras claves que ayudan a encontrar de mejor manera los reportajes, estas palabras clave no tienen una continuidad al contrario usan mezclas de escritura con respecto a los *E-sports* que genera una confusión al momento de buscar los trabajos, esto deja en evidencia una falta de orden al momento de colgar sus notas en el espacio digital.

Por otro lado *El Español* posee un orden en su publicaciones y lo llevaron a ubicar en una zona deportiva específicamente con respecto a los videojuegos haciendo que su búsqueda sea mucho más fácil, además se crearon sub áreas regionales para que los lectores puedan encontrar equipos y competencias deportivas de su zona en específico.

Por último, el lenguaje y formato de las notas es distinto debido a la gran variedad de enfoques que le da *El Español* a la temática, creando así una forma discursiva que tiene relación con las competencias deportivas y su desarrollo, mientras que *Primicias* no contiene ningún contenido relacionado al desarrollo deportivo de los videojuegos.

En definitiva debe existir un cambio en el manejo de la temática por parte de los medios de comunicación en especial desde el enfoque que se le brinda. Agregar nuevas formas de contar las historias relacionadas al *E-sports* es necesario debido al crecimiento que el mundo digital está teniendo a nivel global. En base a estas acciones se realizó un trabajo multimedia relacionado al periodismo. Los aportes que generó el trabajo fueron la perspectiva de periodistas deportivos en relación a los videojuegos y su comparación con los deportes tradicionales, además de su visión con respecto al abordaje en los medios de comunicación. Por otro lado se pudo evidencia la perspectiva que tienen las personas involucradas en los *E-Sports* sobre cómo los medios de comunicación generan las notas y el enfoque que le brindan, por último la forma de ver de los lectores y la necesidad que tienen de contenido con relación a la temática y los enfoques que buscan como consumidores.

Esta investigación se llevó a cabo debido a la falta de cometido relacionado con los videojuegos y sus competencias deportivas en los medios de comunicación. El mundo de los *E-sports* tiene un gran peso a nivel mundial superando en ocasiones la audiencia que poseen los deportes tradicionales y a su vez no poseen presencia en los medios de comunicación.

CAPÍTULO 2

Digital Sports: Camino de los videojuegos a convertirse en deporte

El nombre de Digital Sports busca mostrar cómo el mundo de los videojuegos está incursionando en el mundo de los deportes. Los *E-sports* están pisando con mucha fuerza en la sociedad y el periodismo debe ver la temática y trabajar en cubrir de manera que el lector tenga el contenido deseado. Su misión es proponer piezas periodísticas del mundo de los E-sports para medios de comunicación, evidenciando posibilidades de tratamiento periodístico en lo tecnológico y deportivo en función de las audiencias interesadas en esos asuntos.

La página web fue creada de forma gratuita en el portal Wix.com. Al abrirse lo primero en verse será el nombre y el logo del proyecto, con un deslizamiento vertical, se podrá ir apreciando imágenes relacionadas a la temática junto con explicaciones de lo que el proyecto busca realizar, como su misión, qué formatos brinda y un espacio para que se puedan contactar los lectores con el autor, además de una caja de comentarios con el objetivo de generar interacción. En la parte superior podrás encontrar una pestaña que te separa entre la sección de inicio y un espacio de Blog donde se encuentran los formatos realizados.

La página web se dividirá por secciones. En la primera sección se tratará de la introducción al portal web. Aquí existirá una breve explicación del proyecto, su misión y quien es el autor del proyecto. Aquí también habrá un video introductorio sobre la temática principal, los E-sports, qué son, y qué están haciendo en el mundo actualmente junto con un corto resumen sobre su origen.

En la segunda sección estará el primer formato, el podcast. Este formato será por capítulos con una descripción de cada episodio y de lo que se va a tratar, junto con una foto que complemente el episodio y se conozca quienes serán los participantes del capítulo. En la tercera sección estará el segundo formato, el cual serán videos de los E-sports que contengan momentos de torneos y jugadas junto con la forma de análisis deportivo que se haya realizado. Una especie de recopilación de abordajes de la temática desde diferentes enfoques. Por último, en la cuarta sección se encontrará el cierre, esta parte tendrá una conclusión con tips para cubrir la temática junto con los datos de contacto y sección para comentarios.

Para el primer formato se escogió el podcast en forma de entrevista/análisis. Serán 4 podcast que tendrán la presencia de un invitado que forma parte del mundo deportivo y del mundo de E-sports. Jugadores profesionales de videojuegos, analistas deportivos, consumidores del mundo de los videojuegos y las competencias deportivas y periodistas de deportes. En cada podcast se abordará un enfoque distinto al mundo de los videojuegos y la forma de ver de personas involucradas en diferentes áreas de la temática. El podcast tendrá una duración de 15 a 25 minutos dependiendo del contenido que el invitado y mi persona como presentador podamos mostrar en el episodio, contará con música de fondo para el ambiente y tendrá un estilo más informal, en estructura de una conversación natural con guión no total, sino como apuntes y soporte para el hablante. Para el segundo formato se escogió, videos. Se creará una serie de videos que recolecta distintas formas de abordar la temática de los E-sports en los medios de comunicación, la parte visual será una combinación de jugadas y torneos de videojuegos junto con su abordaje en el periodismo, ya sea narrativo o en crónica deportiva. También se tomará en cuenta la parte de la tecnológica y la innovación en el ámbito noticioso. Los videos serán de los videojuegos y de los torneos para que el espectador

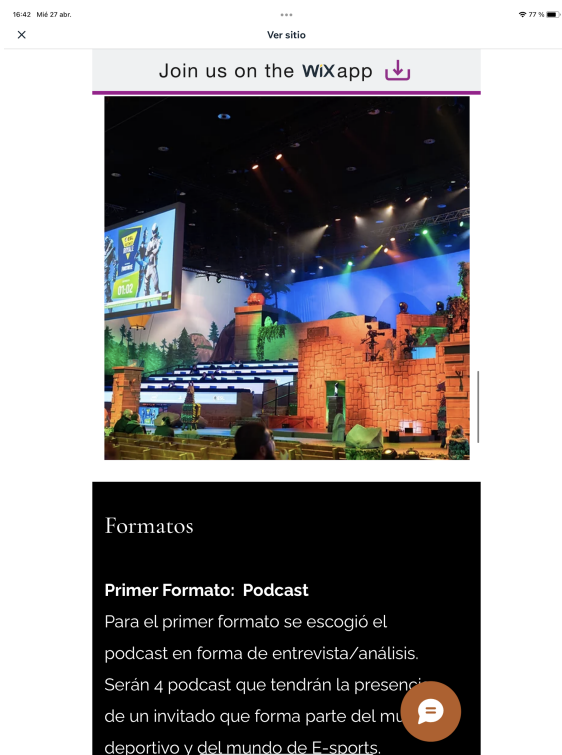
conozca cómo se realizan las competencias y los periodistas o estudiantes pueden conocer diferentes formas de tratar la temática. El link de la pagina web es:

<https://andresmediavilla1.wixsite.com/digitalsports>

Gráfico 12



Gráfico 13



2.1. Planificación y presupuesto

Para realizar el proyecto *Digital Sports* se realizó actividades previas que constan posteriormente en el cronograma. El cronograma de actividades, fue dividido en dos secciones. La primera está destinada para la investigación realizada para el *paper* que se encuentra en el capítulo 1. La segunda sección es destinada para el proyecto web. En la tabla que se encuentra a continuación se encuentra la distribución de trabajo por meses. La investigación y sus actividades se realizaron durante los meses de enero, febrero y marzo. Posterior a esto comenzó el trabajo en el proyecto web.

Tabla 1, Cronograma de actividades:

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
Selección del tema	x				
Justificación	x				
Pregunta de investigación		x			
Objetivos		x			
Capítulo 1		x			
Redacción del paper			x		
Capítulo 2			x		
Proyecto web formato 1				x	
Proyecto web formato 2				x	
Presentación de la tesis					x

Elaborado por Andrés Mediavilla

El presupuesto para el proyecto fue visto en el tiempo determinando desde enero hasta mayo del cronograma. Por ende se realizaron todos los cálculos de servicios básicos, telefonía, red de internet, y uso móvil. Todo el trabajo es realizado por el autor a excepción del logo del proyecto web que fue realizado por un personal extra. Además se agregó un valor extra que se refiere a gastos varios que pueden ser utilizados en cualquier situación necesaria.

Tabla 2. Presupuesto del proyecto

Internet	150\$
Celular/Telefonía móvil	40\$
Servicios básicos	250\$
Logo	50\$
Gastos varios	50\$
Total	540\$

Elaborado por Andrés Mediavilla.

2.2 Identidad del Proyecto

Al ser un proyecto sobre la relación de los deportes y los videojuegos en los medios de comunicación la selección del logo es importante para demostrar de qué se trata el proyecto web. La cromática escogida fue en base a la tecnología y los colores más utilizados en los deportes convencionales, quedando así la cromática de colores neón y verdes que buscan representar el avance en la tecnología y el color que normalmente se usan en las canchas de ciertos deportes. Ya con los colores elegidos se procedió a elegir un tipo de temática con una relación agresiva, deportiva y *san serif* que hace relación a una escritura más moderna de espacio digital, por ende la tipografía escogida fue, Adventure. Todo el logo fue en base a una

mezcla entre lo deportivo y el espacio digital, como una unión por ende el diseño usa uno de los objetos más comunes en los videojuegos, como lo son los mandos de una consola. Por otro lado los objetos como balones son herramientas muy conocidas en el mundo deportivo convencional por ende una fusión de estos objetos representa lo que “*Digital Sports*” busca representar. Se adjunta a continuación el logo.

Logo de *Digital Sports*:

Figura 14



CONCLUSIONES

El trabajo buscó responder a la pregunta de cuáles son las diferencias y las semejanzas en los contenidos de *E-sports* en medios digitales de Ecuador y España desde 2019 hasta 2022. Como se expuso anteriormente el mundo de las competencias deportivas ha crecido exponencialmente en el mundo y este fenómeno ha producido que la agenda mediática para algunos medios de comunicación se adapte y en otros casos no.

Así se realizó una matriz de análisis con 115 notas deportivas, 97 del medio *El Español* por parte de España y 95 de *Primicias* por parte de Ecuador correspondientes al tiempo previamente mencionado. Al analizar los datos se evidenció un claro contraste entre ambos medios con respecto a la temática de las competencias de videojuegos y cómo fueron abordados.

La primera conclusión del trabajo de investigación es la falta de publicaciones con respecto a la temática por parte de *Primicias*. Entre los dos medios analizados apenas el 16% del total de notas realizadas fueron hechas por el medio de Ecuador. Esto evidencia una falta de importancia con respecto a la temática de los videojuegos, sobre otros deportes, pese a que en 2021, la LigaPro (Liga Profesional de Fútbol) anunció su división de *E-sports*.

Las notas realizadas por el medio *El Español* cubren una gran variedad de temas relacionados a las competencias deportivas de videojuegos, realizando crónicas deportivas y datos sobre equipos y miembros de los mismos. Mientras que *Primicias* en su gran mayoría publicó notas relacionadas con el tema tecnológico, dejando de lado el tema deportivo. Esto deja en evidencia una falta de interés sobre el mundo deportivo que envuelve los videojuegos.

Existen una diferencia en la forma de ubicar las notas, *Primicias* tiene sus notas con temática de videojuegos en su mayoría en el área deportiva pero si quieres buscarlas mediante palabras clave, las publicaciones poseen palabras distintas con respecto a los *E-Sports* de forma que su búsqueda se dificulta y se mezcla con publicaciones relacionadas a la innovación en videojuegos más no en las competencias deportivas. *El Español* creó áreas específicas para sus publicaciones y además creó sub áreas regionales para que el lector pueda leer las notas que corresponden a su ciudad y los equipos que son de la zona.

En definitiva, los cambios que los medios deben generar dentro de su área deportiva para mejorar el abordaje de los *E-sports* son: explorar el ámbito deportivo dentro de los videojuegos, realizar un correcto orden en la ubicación de las publicaciones, realizar más contenido con respecto a la temática y diversificar sus enfoques. En base a estas acciones, se pasó del análisis e investigación a un ejercicio periodístico, en forma de proyecto multimedia; los aportes que se generó en base al trabajo fueron la visión que se tiene dentro del periodismo deportivo sobre los videojuegos y cómo es la visión sobre el abordaje mediático que se brinda para las personas dentro del mundo de los *E-sports* y por último saber cuales son las necesidades de los lectores con respecto a la temática.

Esta investigación se llevó a cabo debido a que se evidenció una falta de publicación en los medios digitales que tiene como misión la innovación en el periodismo. El mundo de los *E-sports* lleva creciendo al punto de superar a las competencias deportivas tradicionales y su falta de presencia en los medios de comunicación, evidencia de una falta de análisis de la temática.

Para investigaciones futuras sobre el tema, se recomienda investigar la falta de contenido y su efecto en las audiencias. Por otro lado se podría comparar como otros medios abordan la

temática para así realizar un análisis sobre la calidad de contenidos que se publican con respecto a los videojuegos. También se podría realizar un análisis de cómo el crecimiento de las competencias regionales generan un cambio en las notas que se realizan en los medios de comunicación y cuáles son los enfoques desde los que se les está dando cobertura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, A. (2021, 14 octubre). Los E-Sports se profesionalizan en Ecuador. Revistalideres.com. Recuperado 21 de febrero de 2022, de <https://www.revistalideres.ec/lideres/esports-videojuegos-gamers-celerity-ecuador.html>
- Ayora, V. (2019, 6 abril). El COI acepta a los eSports como «actividad deportiva». Marca.com. Recuperado 20 de febrero de 2022, de <https://www.marca.com/esports/2019/04/06/5ca8f65c22601dfd0a8b463a.html>
- BARRIGA NEIRA, H. E. (2021). cobertura periodística de los deportes electrónicos en las páginas web de los diarios líbero y depor en los meses de abril a junio del 2021. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Recuperado 1 de febrero de 2022, de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/13600/CCbanehe.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barrera, J. & Álvarez-Restrepo, A. (2019). Editorial. La emergencia de los eSports y su configuración como Deporte. Una revisión teórica. Educación Física y Deporte, 38(1), 11-34. Ene.-Jul. <http://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>
- BBC News Mundo. (2019, 26 julio). Cómo es el Mundial de Fortnite, el torneo en el que la mayoría de participantes tiene menos de 16 años y el ganador se llevará US\$3 millones. Recuperado 21 de febrero de 2022, de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49122653>
- Blanch, J. (2020, 20 mayo). ‘E-sports’: cuando los videojuegos se convierten en deporte profesional. La Vanguardia. Recuperado 20 de febrero de 2022, de <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200520/481283079827/e-sports-e-lite-videojuegos-gamers-profesionales-competiciones-negocio.html>

- Criado, J. (2021, 11 noviembre). Vodafone Giants Málaga, a por otro título de League of Legends este domingo. El Español. Recuperado 21 de febrero de 2022, de https://www.elspanol.com/malaga/deporte/20211111/vodafone-giants-malaga-titulo-league-legends-domingo/626437834_0.html
- Criado, A. (2021, noviembre 18). El Español se sitúa en el Top 3 de la prensa española por noveno mes consecutivo. El Español. Recuperado 8 de marzo de 2022, de https://www.elspanol.com/invertia/medios/20211118/espanol-situa-top-prensa-espanola-noveno-consecutivo/627937797_0.html
- Espín Álvarez, E., & Freire Muñoz, I. (2019). Relación entre el uso de internet para el entretenimiento y el aprendizaje escolar en estudiantes adolescentes del Ecuador. Universidad Tecnológica Indoamérica. Recuperado 22 de febrero de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6999126.pdf>
- Enciso, J. (2018, 30 septiembre). Por qué somos competitivos | Blog Vida U San Marcos. Universidad San Marcos. Recuperado 22 de febrero de 2022, de <https://www.usanmarcos.ac.cr/blog/vida-u/por-que-somos-competitivos>
- El Español. (2022, 2 febrero). Noticias sobre eSports - EL ESPAÑOL. <https://www.elspanol.com/temas/esports/>
- EL ESPAÑOL. (2015.). El Español-Quienes Somos . Recuperado 8 de marzo de 2022, de https://www.elspanol.com/quienes_somos

- Gómez, J. B. (2019). La emergencia de los eSports y su configuración como deporte. Una revisión teórica. Dialnet. Recuperado 22 de febrero de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7349520>
- González, A. M. (2016, 8 julio). idUS - E-Sports : evolución y tratamiento en los medios. El caso de League of Legends. idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. Recuperado 22 de febrero de 2022, de <https://idus.us.es/handle/11441/43425>
- López Martínez, V. (2020). La comunicación en el sector de los e-sports en España. Como las marcas actúan ante este nuevo paradigma mediático. Universitat Jaume 1. Recuperado 1 de febrero de 2022, de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/196134/TFG_2021_LopezV.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marca. (2021.). España pasa a formar parte de la Federación Internacional de esports. MARCA. Recuperado 20 de febrero de 2022, de <https://www.marca.com/esports/2021/07/01/60dce903ca4741c4528b467d.html>
- Monje, C. (2011). Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Universidad Surcolombiana. Recuperado 8 de marzo de 2022, de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Newzoo. (2020, 10 diciembre). Newzoo Free Reports | Games, Esports, and Mobile. Recuperado 6 de febrero de 2022, de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/>
- Pereira-Rodríguez, A. (2019). e-Sports y medios de comunicación Creatividad y Sociedad (30) 75-103 Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/30/4.e-Sportsymediosdecomunicacion.pdf>
- Pérez Sosa, P. A. (2016). Análisis del Tratamiento y Potencial Mediático y Publicitario de los E-Sports en los Medios Generalistas y Especializados en España. Universidad de la Laguna. Recuperado 1 de febrero de 2022, de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6948/Analisis%20del%20Tratamiento%2>

[0y%20Potencial%20Mediatico%20y%20Publicitario%20de%20los%20E-Sports%20en%20los%20Medios%20Generalistas%20y%20Especializados%20en%20Espana.pdf?sequence=1](https://www.repositorio.uva.es/bitstream/handle/10324/39573/TFG_F_2019_79.pdf?sequence=1)

- Pérez Rodríguez, I. (2019). Los deportes electrónicos y su tratamiento como especialización periodística en España. Universidad de Valladolid. Recuperado 1 de febrero de 2022, de https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39573/TFG_F_2019_79.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Primicias. (2019, 24 agosto). Noticias y actualidad sobre gamer. Recuperado 3 de febrero de 2022, de <https://www.primicias.ec/tag/gamer/>
- Primicias. (2019, agosto 24). Noticias y actualidad sobre E-sports. Recuperado 3 de febrero de 2022, de <https://www.primicias.ec/tag/e-sports/>
- Primicias. (2019). Primicias. Recuperado 8 de marzo de 2022, de <https://www.primicias.ec/about-us/>
- Primicias. (2022, 29 enero). PRIMICIAS obtiene dos premios en el concurso de periodismo Eugenio Espejo. Recuperado 8 de marzo de 2022, de <https://www.primicias.ec/noticias/lo-ultimo/premios-eugenio-espejo-unp-periodismo/>
- Rodrigo, I. (1999). Del Análisis de Contenido al Análisis del Discurso: aspectos metodológicos en relación a la etnometodología. En van Dijk, T., y Rodrigo, I., Sin Garantías: Análisis del Discurso Social y Político (pp. 103-162). Abya Yala. https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1414&context=abya_yala
- Rodríguez Fuertes, M. (2017, 4 diciembre). El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España. Universidad de Sevilla. Recuperado 22 de febrero de 2022, de

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78409/Manuel_Rodriguez_TFG_eSports.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Wagih, M. J. (2021, 21 noviembre). La evolución de los deportes electrónicos. MARCA. Recuperado 3 de febrero de 2022, de <https://www.marca.com/esports/2021/11/21/619a47d946163f84608b45f3.html>

ANEXO A: MATRIZ

19:14 Mar 22 mar. Inicio Insertar Fórmulas Datos Revisar Ver Dibujar

Título de trabajo de investigación: Videojuegos en el periodismo deportivo: Un análisis comparativo de contenidos de E-sports en la prensa digital española y ecuatoriana del 2019 a 2022

Análisis del contenido																	
Datos de identificación					Despliegue					Características de la información							
Nro.	Medio	País	Fecha	URL	Tags	Sección	Extensión	Elementos gráficos y multimedia	Formato	Área	Subtítulo	Tema	Contexto	Número de Fuentes	Forma discursiva	Reportajes patrocinados	Observaciones
1	Primicias	Ecuador	16-ago-19	https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/equipos-gamer-ecuador-compartiran-torneo-esports-celeryty-#?source=videojuegos	#Celeryty #E-sports #Ecuador	Tecnociencia	Corto	Poco	Reportaje	Tecnología	No	Gamers: 48 equipos competirán en torneo E-sports Celeryty	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos cortos
2	Primicias	Ecuador	8-jun-20	https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/torneo-esports-ecuador-gandamial	#E-sports #pandemia #streaming # twitch #videojuegos	Tecnociencia	Corto	Medio	Reportaje	Tecnología	No	Torneo E-sports en Ecuador tendrá lugar a pesar de la pandemia	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos cortos
3	Primicias	Ecuador	22-ago-20	https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/musica-artista-charlie-ganan-esports-transmisiones-twitch	#Acoronavirus #Covid-19 #eSports #Fórmula 1	Tecnociencia	Largo	Medio	Reportaje	Tecnología	No	Música, arte y charlie ganan espacio en las transmisiones de Twitch	Videojuegos y tecnología	B	Narrativo	No	Párrafos cortos
4	Primicias	Ecuador	22-abr-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/formula-1-espera-tener-mas-pilotos-que-estables	#Acoronavirus #Covid-19 #eSports #Fórmula 1	Jugada	Corto	Medio	Narración	Deportes	No	La Fórmula 1 espera tener más pilotos en sus GP Virtuales	Competencia deportiva	A	Explicativo	No	Párrafos cortos
5	Primicias	Ecuador	5-may-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/esports-salva-recepcion-pandemia-covid-19/	#Acoronavirus #Covid-19 #eSports #Latinoamerica #Mediapro	Jugada	Medio	Medio	Narración	Deportes	No	Mediapro "esports pueden salvar a la TV durante pandemia de Covid-19"	Videojuegos y tecnología	B	Explicativo	No	Párrafos cortos
6	Primicias	Ecuador	25-jun-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/david-beckham-invierte-deportes-electronicos-empresa-londinense-guild/	#David Beckham #eSports #Guild esports	Jugada	Corto	Poco	Reportaje	Deportes	No	Beckham invierte en deportes electrónicos con empresa londinense Guild	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	No	Párrafos cortos
7	Primicias	Ecuador	3-jul-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/independiente-del-valle-cuervos-fc-unen-e-sports/	#Cuervos Fc #eSports #IFA #IFA20 #IDV #Videojuegos	Jugada	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	No	Independiente del Valle y Cuervos FC se unen para los E-Sports	Videojuegos y tecnología	A	Explicativo	No	Párrafos cortos
8	Primicias	Ecuador	16-jul-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/mediapro-johan-cruyff-institute-lanzan-curso-esports/	#eSports #Johan Cruyff Institute #Mediapro #Videojuegos	Jugada	Medio	Medio	Reportaje	Deportes	No	Mediapro y el Johan Cruyff Institute lanzan un curso de eSports	Videojuegos y tecnología	A	Explicativo	No	Párrafos cortos
9	Primicias	Ecuador	28-jul-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/charles-leclerc-esports-ferrari-formula-1	#Charles Leclerc #eSports #Ferrari #Fórmula 1	Jugada	Medio	Poco	Reportaje	Deportes	No	Ferrari abre concurso para elegir el piloto de su equipo de Esports en 2021	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	No	Párrafos cortos
10	Primicias	Ecuador	23-dic-20	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/formula-1-negocia-transmision-carreteras-amazon/	#Amazon #Drive to survive #eSports #F1 #Fórmula 1	Jugada	Corto	Poco	Reportaje	Deportes	No	La Fórmula 1 negocia la transmisión de sus carreras con Amazon	Videojuegos y tecnología	A	Explicativo	No	Párrafos cortos
11	Primicias	Ecuador	25-feb-21	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/fechas-heranos-esports-modalidad-torneo-eliga-pro-2021/	#LigaPro #eSports #IFA21 #Juan Diego Lebed #LigaPro	Jugada	Medio	Bastante	Reportaje	Deportes	No	El LigaPro 2021. Torneo con 14 equipos de Serie A y un premio de USD 1.000	Competencia deportiva	A	Explicativo	No	Párrafos cortos
12	Primicias	Ecuador	21-jul-21	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/evolution-soccer-cambia-a-football-arena-digital/	#eFootball #eSports #Konami #plataformas digitales	Jugada	Medio	Medio	Reportaje	Deportes	No	"Pro Evolution Soccer" ahora se llamará "eFootball" y será gratuito y digital	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	No	Párrafos cortos
13	Primicias	Ecuador	21-nov-21	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/liga-de-quito-universitaria-campeon-esports/	#E-Deporte que queremos #eSports #Liga de Quito	#EDeportesQu #Quevenos	Largo	Bastante	Cronica Deportiva	Deportes	No	Liga Deportiva Universitaria levantó un título, ahora en los eSports	Competencia deportiva	A	Narrativo	Si	Párrafos cortos
14	Primicias	Ecuador	3-ene-22	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/liga-de-quito-universitaria-campeon-esports/	#E-Deporte que queremos #eSports #Liga de Quito	#EDeportesQu #Quevenos	Largo	Bastante	Narración	Deportes	No	Esports: Tiago Killer 99 rumbo al Mundial de eGates con Liga de Quito	Competencia deportiva	A	Explicativo	Si	Párrafos cortos
15	Primicias	Ecuador	13-feb-22	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/liga-de-quito-universitaria-campeon-esports/	#E-Deporte que queremos #eSports #Liga de Quito	#EDeportesQu #Quevenos	Largo	Bastante	Reportaje	Deportes	No	Los eSports, el universo gamer que se expandió durante la pandemia	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si	Párrafos cortos
16	Primicias	Ecuador	23-feb-22	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/david-de-gas-isolet-manchester-united-empleado-gamer/	#David de Gea #eSports #League Of Legends # Manchester United	Jugada	Medio	Medio	Reportaje	Deportes	No	David de Gea, ídolo del Manchester United y empleado "gamer"	Videojuegos y tecnología	A	Explicativo	No	Párrafos cortos
17	Primicias	Ecuador	6-mar-22	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/esports-barca-buscan-llugar-mas-alla-esports/	#eSports #Gerard Piqué #Barça #Lliga #eSports #League Of Legends	Jugada	Medio	Bastante	Reportaje	Deportes	No	Piqué e Barça buscan llegar más allá de los eSports	Competencia deportiva	B	Descriptivo	No	Párrafos cortos
18	Primicias	Ecuador	13-mar-22	https://www.primicias.ec/noticias/jugadas/esports-barca-buscan-llugar-mas-alla-esports/	#eSports #FC Barcelona #League Of Legends	Jugada	Largo	Bastante	Reportaje	Deportes	No	El equipo de eSports del Barça tiene su propia ciudad deportiva	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos cortos

Hoja1

19:14 Mar 22 mar.		Inicio Insertar Fórmulas Datos Revisar Ver Dibujar																		
Tabla Tesis		ABC 123																		
fx A																				
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
24	19	El Español	España	23-feb-19	https://www.elsespanol.com/deportes/otro-deportes/20190223/face-to-face-sic-podria-sancione-actitudes-machistas-argentina/378492386_0.html	Deportes, Sports, Machismo, otros deportes, videojuegos	Deportes	Corto		Medio	Reportaje	Deportes	No	La Liga de LOL podría sancionar actitudes machistas ante Vaiceries	Esports y Sociedad	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
25	20	El Español	España	1-mar-19	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20190301/gerencia-est-cea-ganac-futbol-marca-gol/379962143_0.html	Deportes, Sports, Atlético de Madrid, Deportes, Sports	Deportes	Corto		Poco	Reportaje	Deportes	No	Griezmann: "Me estresa más ganar en Fortale que marcar gol"	Esports y Sociedad	A	Explicativo	No		Párrafos Largos
26	21	El Español	España	7-mar-19	https://www.elsespanol.com/deportes/empresas/20190307/operadoras-intentan-hacer-fatality-y-machismo-videojuegos/381449288_0.html	8-M: Día Internacional de la mujer, Sports, Orange	Invertia	Medio		Medio	Narración	Deportes	Energía	Las operadoras intentan hacer un 'fatality' al machismo en los videojuegos	Videojuegos y tecnología	B	Explicativo	Si		Párrafos Largos
27	22	El Español	España	22-may-19	https://www.elsespanol.com/empresas/20190522/gaming-movilidad-vodafone-espana-societapal-sonosio-transferencia/400461125_0.html	5G, Ericsson, Sports, Telecomunicaciones, Vodafone	Invertia	Medio		Poco	Reportaje	Deportes	Energía	Gaming, movilidad y 5G: Vodafone une España y Portugal con la primera conexión transfronteriza	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si		Párrafos Largos
28	23	El Español	España	4-ago-19	https://www.elsespanol.com/omiconron/20190804/face-to-face-sonosio-especial-akacece/418458240_0.html	Esports, Hardware, Videojuegos	Omiconron	Largo		Bastante	Análisis	Deportes	Deportes	Razer Kraken X, análisis: el sonido espacial a tu alcance	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si		Párrafos Largos
29	24	El Español	España	30-sep-19	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20190930/ver-trail-lean-cd-legends-historia-patronosio/4313027375_0.html	Esports, Juegos, Reportajes Android	El Androide Libre	Medio		Bastante	Análisis	Tecnología	Android	Android y League of Legends: una historia de patrocinios	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si		Párrafos Largos
30	25	El Español	España	7-oct-19	https://www.elsespanol.com/sociedad/educacion/20191007/bernamiento-educativa-competencia-activa-sek-mad-tons/434956608_0.html	Colegios, Sports, Videojuegos	Sociedad	Medio		Medio	Reportaje	Sociedad	Deportes	Los eSports como herramienta educativa: la rompedora iniciativa de SEK y MAD Lions	Esports y Sociedad	A	Explicativo	No		Párrafos Largos
31	26	El Español	España	16-oct-19	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20191016/ver-trail-lean-cd-legends-historia-patronosio/4313027375_0.html	Esports	El Androide Libre	Corto		Medio	Análisis	Tecnología	Deportes	TFT para Android llega a Google Play: regístrate ya	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si		Párrafos Largos
32	27	El Español	España	16-oct-19	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200127/barcelona-ataca-esports-no-medios-espionaje/460592346_0.html	Deportes, Sports, Fc Barcelona, Fútbol	Deportes	Corto		Poco	Reportaje	Deportes	Esports	Legends of Runaterra: así es el rival de Hearthstone de los creadores de League of Legends	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si		Párrafos Largos
33	28	El Español	España	16-feb-20	https://www.elsespanol.com/omiconron/20200220/ajedrez-irrumpe-fuerza-digital-maps-streaming-videojuegos/468953424_0.html	Ajedrez, Sports, Streaming	Omiconron	Medio		Medio	Reportaje	Tecnología	Deportes	Bartomeu ataca a los esports: "No nos metemos más porque el 80% son violentos"	Esports y Sociedad	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
34	29	El Español	España	20-feb-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200202/laura-moreno-y-sandra-martinez-pioneras-de-los-esports-en-espana-11-fifa-no-es-solo-de-chicos	8-M: Día internacional de la mujer, Sports, La Liga	Deportes	Largo		Bastante	Reportaje	Deportes	Esports	El ajedrez irrumpe con fuerza en las plataformas de streaming de videojuegos	Esports y Sociedad	B	Explicativo	Si		Párrafos Largos
35	30	El Español	España	2-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200317/mambo-cup-primera-combat-competencia-courtsio/472304643_0.html	Coronavirus, Deportes, Enfermedades infecciosas, Esports	El Bernabeu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Laura Moreno y Sandra Martínez, pioneras de los esports en España: "El FIFA no es solo de chicos"	Esports y Sociedad	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
36	31	El Español	España	17-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200317/narracion-iba-lanos-carrera-caticas-recordsio/472452456_0.html	Deportes, Sports	El Bernabeu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Así es el Mambo Cup, el primer torneo de FIFA para combatir el coronavirus con Courtsio	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No		Párrafos Largos
37	32	El Español	España	17-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200317/courtsio-manolo-lama-fifa-iba-lanos-coronavirus/472454583_0.html	Esports, Fútbol, Videojuegos FIFA	El Bernabeu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Así fue la narración de Ibaí Llanos de una carrera de canicas que ha recordado en su cuarentena	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos
38	33	El Español	España	17-mar-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200317/esports-tiempos-coronavirus-salvavidas-anticuarreneta-futbolistas-courtsio/472454548_0.html	Esports, Fútbol, Thibaut Courtois	Deportes	Largo		Bastante	Reportaje	Deportes	Esports	De Courtsio a Manolo Lama: así es el nuevo torneo FIFA de Ibaí Llanos por el coronavirus	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No		Párrafos Largos
39	34	El Español	España	17-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200318/asesnio-triangular-carvajal-courtsio-representara-madrid-en-el-torneo-de-iba	Dani Carvajal, Deportes, Sports, Fútbol, Marco Asensio	El Bernabeu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Los esports en tiempos de coronavirus: el salvavidas anticuarreneta de futbolistas como Courtsio	Esports y Sociedad	B	Descriptivo	No		Párrafos Largos
40	35	El Español	España	18-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200319/iba-lanos-futbolistas-equipos-fifa-detalle/472594113_0.html	Esports, Fútbol, Videojuegos FIFA	El Bernabeu	Corto		Poco	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Asensio gana el triangular a Carvajal y Courtois y representará al Madrid en el torneo de Ibaí	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos
41	36	El Español	España	19-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200320/iba-lanos-futbolistas-equipos-fifa-detalle/472594113_0.html	Coronavirus, Enfermedades infecciosas, Sports, Fútbol	El Bernabeu	Medio		Bastante	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Sigue en directo el sorteo de La Liga de Ibaí Llanos de FIFA 20 que disputan futbolistas profesionales	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos
42	37	El Español	España	19-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200320/iba-lanos-futbolistas-equipos-fifa-detalle/472594113_0.html	Deportes, Sports, La Liga	El Bernabeu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	La Liga de Ibaí Llanos con futbolistas de todos los equipos en el FIFA 20: estos son todos los detalles	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No		Párrafos Largos
43	38	El Español	España	20-mar-20	https://www.elsespanol.com/eleandroid/20200320/iba-lanos-futbolistas-equipos-fifa-detalle/472594113_0.html	Deportes, Sports, La Liga	El Bernabeu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Esports	Abel Ruizbal, Lucas Perrey y Edu Expósito, en los octavos de La Liga de Ibaí Llanos de FIFA 20	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos

19:14 Mar 22 mar. Inicio Insertar Fórmulas Datos Revisar Ver Dibujar

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
44	38	El Español	España	20-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/real-madrid/futbol/20200320/bale-fifa-participara-combat-coronavirus-garantiza-premier/47620396_0.html	Coronavirus, Deportes, Enfermedades, Infecciones, Sports	El Bernabéu	Corto		Medio	Reportaje	Deportes	Deportes	Bale también se pasa al FIFA, participará en el torneo Combat Corona de jugadores de la Premier	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos	
45	40	El Español	España	20-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/futbol/20200320/buenos-aires-termina-liga-ibal-llanos/fifa/47620400_0.html	Deportes, Sports, La Liga	El Bernabéu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	Así quedan los octavos de final del torneo de La Liga de Ibal Llanos de FIFA 20	Competencia deportiva	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
46	41	El Español	España	20-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/futbol/20200320/buenos-aires-termina-liga-ibal-llanos/fifa/47620400_0.html	Deportes, Sports, Fútbol	El Bernabéu	Corto		Medio	Reportaje	Deportes	Deportes	¡Pero Courtois! Se le escapó un pedo durante su streaming de Forne	Deportes y Sociedad	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
47	42	El Español	España	20-mar-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20200320/oculle-espectaculosiame-futbolistas-garante-2bilgitecno-gamers/47620398_0.html	Coronavirus, Infecciones, Enfermedades, Infecciones, Sports	Deportes	Medio		Medio	Reportaje	Deportes	Deportes	¿Sports en tiempos de coronavirus: los futbolistas se suman y los gamers 'sufren' el parón	Deportes y Sociedad	B	Explicativo	No	Párrafos Largos	
48	43	El Español	España	21-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/futbol/20200321/liga-directo-partidos-liga-ibal-llanos/fifa/47645294_0.html	Deportes, Sports, La Liga	El Bernabéu	Corto		Poco	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	Asesino gana el Barça no juega así quedan los cuartos del torneo de La Liga de Ibal	Competencia deportiva	B	Narrativo	No	Párrafos Largos	
49	44	El Español	España	22-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/futbol/20200322/asesino-gana-el-barca-no-juega-asi-queda-los-cuartos-del-torneo-de-la-liga-de-ibal-llanos/fifa/47645294_0.html	Esports, FC Barcelona, Sergi Roberto	Deportes	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	La polémica equitativa de Sergi Roberto y el Barça del torneo de FIFA de Ibal Llanos	Deportes y Sociedad	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
50	45	El Español	España	22-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/topic/20200322/manolo-lama-bautiza-ibal-llanos-trinea-muñetas/47620276_0.html	Esports, Fútbol, Fútbolistas, La Liga, Marco Asensio FIFA	El Bernabéu	Corto		Medio	Análisis	Deportes	Deportes	Manolo Lama bautiza a Ibal Llanos y «esta la trinea» en Twitter	Deportes y Sociedad	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
51	46	El Español	España	22-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/topic/20200322/sigue-directo-cuartos-semifinales-ibal-llanos/47620285_0.html	Esports, Fútbol, Fútbolistas, La Liga, Marco Asensio FIFA	El Bernabéu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	Marco Asensio lleva al Real Madrid a ganar LaLiga Santander Challenge de Ibal Llanos	Competencia deportiva	B	Narrativo	No	Párrafos Largos	
52	47	El Español	España	22-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/topic/20200322/sigue-gran-premio-bahrain-estadio-ahmed-mertouya/47620299_0.html	Esports, F1, Gran Premio de Bahrein F1, Thibaut Courtois	El Bernabéu	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	Sigue en directo el Gran Premio de Bahrein con Courtois y Lando Norris como protagonistas	Competencia deportiva	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
53	48	El Español	España	22-mar-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200322/liga-lanone-solidario-ibal-llanos-otro-aumento/47620300_0.html	Esports, Fútbol, La Liga	Deportes	Corto		Poco	Reportaje	Deportes	Deportes	LaLiga se une al torneo solidario de Ibal Llanos y dona 100.000 euros	Deportes y Sociedad	A	Explicativo	No	Párrafos Largos	
54	49	El Español	España	22-mar-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20200322/shayene-shay-gamers-condenada-carcel-estafeta-milicaria/47620318_0.html	Esports, Esports, Sentencias Judiciales	Deportes	Medio		Medio	Análisis	Deportes	Deportes	Shayene 'Shay', de gamer de éxito a condenada a 16 años de cárcel por una estafa millonaria	Deportes y Sociedad	B	Descriptivo	No	Párrafos Largos	
55	50	El Español	España	23-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/real-madrid/futbol/20200323/real-madrid-paron-digital-gamers-pasa-esports/47620303_0.html	Esports, Marco Asensio, Real Madrid CF, Thibaut Courtois	El Bernabéu	Corto		Medio	Reportaje	Deportes	Deportes	Real Madrid 2.0: en parón digital y el primer paso hacia los esports	Videjuegos y tecnología	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos	
56	51	El Español	España	28-mar-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/topic/20200328/marco-asensio-alemania-esports/47820316_0.html	Deportes, Sports, Marco Asensio	El Bernabéu	Corto		Medio	Análisis	Deportes	Deportes	Marco Asensio, convocada con España para el amistoso Frente a Alemania de Esports	Competencia deportiva	A	Explicativo	No	Párrafos Largos	
57	52	El Español	España	29-mar-20	https://www.elsespanol.com/deportes/motor/20200329/alex-marquez-hermano-marc-grimera-muere/47845262_0.html	Alex Márquez, Deportes de Motor, Sports, Marc Márquez	Deportes	Corto		Medio	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	Alex Márquez se impone a su hermano Marc y gana su primera carrera de MotoGP en Mugello	Competencia deportiva	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
58	53	El Español	España	3-abr-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/topic/20200403/trabaja-raquel-casillas- diputada-pp/47845262_0.html	Deportes, Sports, Videjuegos FIFA	El Bernabéu	Corto		Medio	Reportaje	Deportes	Deportes	Aquí trabaja la izquierda: la esposa de una diputada del PP contra Más Madrid por Meurt Cell	Deportes y Sociedad	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos	
59	54	El Español	España	5-abr-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200405/sigue-premio-vietnam-formula-1-leclerc-norris-button/48020257_0.html	Esports, F1, Jenson Button	El Bernabéu	Corto		Poco	Cronica Deportiva	Deportes	Deportes	Sigue en directo el Gran Premio de Vietnam de la Fórmula 1 Leclerc, Norris, Button...	Competencia deportiva	A	Narrativo	No	Párrafos Largos	
60	55	El Español	España	6-abr-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20200406/esports-reclaman-corona/48031197_13.html	Deportes, Sports	Deportes	Corto		Poco	Análisis	Deportes	Deportes	Los esports reclaman la corona	Videjuegos y tecnología	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos	
61	56	El Español	España	6-abr-20	https://www.elsespanol.com/omnicron/tecnologia/20200406/drones-impression-3d-robotics-software-intel-trabaja-tecnologias-reforzadas-con-coronavirus/47970394_0.html	Drones, Sports, Hardware, Impresión 3D, Robotics, Software	Omnicron	Largo		Bastante	Reportaje	Tecnología	Deportes	Drones, impresión 3D o teletrabajo: las tecnologías reforzadas por el coronavirus	Videjuegos y tecnología	B	Explicativo	Si	Párrafos Largos	
62	57	El Español	España	6-abr-20	https://www.elsespanol.com/deportes/tenis/20200406/mutua-madrid-open-mayores-tenistas-sugieren-torneo/48043079_0.html	Deportes, Sports, Mutua Madrid Open, Tenis	Deportes	Medio		Poco	Reportaje	Deportes	Deportes	El Mutua Madrid Open, desde casa: los mejores tenistas jugarán el torneo de forma online	Deportes y Sociedad	B	Descriptivo	No	Párrafos Largos	
63	58	El Español	España	7-abr-20	https://www.elsespanol.com/omnicron/software/20200407/facebook-permite-amigos-tornear-sin-cuarentena/48070931_0.html	Esports, Facebook, Internet, Videjuegos	Omnicron	Medio		Medio	Reportaje	Tecnología	Deportes	Lo nuevo de Facebook te permite jugar con tus amigos en torneos sin romper la cuarentena	Videjuegos y tecnología	A	Descriptivo	Si	Párrafos Largos	
64	59	El Español	España	10-abr-20	https://www.elsespanol.com/elbernabeu/topic/20200410/vinicius-impression-3d-robotics-software-intel-trabaja-tecnologias-reforzadas-con-coronavirus/47970394_0.html	Deportes, Sports, Fútbol, Real Madrid CF, Vinicius Junior	El Bernabéu	Corto		Poco	Análisis	Deportes	Deportes	Vinicius representará al Real Madrid en el torneo de FIFA que ha organizado EA Sports	Competencia deportiva	A	Explicativo	No	Párrafos Largos	

Hoja1 +

19:14 Mar 22 mar. Inicio Insertar Fórmulas Datos Revisar Ver Dibujar

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
65	60	El Español	España	15-abr-20	https://www.elsespanol.com/bermabau/topic/20200415/mis-cas-alexander-arnold-ahora-esta-claro-cuando-fifa-48270203-0.html	Deportes, Esports, Fútbol, La Liga, Real Madrid CF	El Bermabau	Corto	Medio	Analisis	Deportes	Esports	Vinicius contra Alexander-Arnold: el duelo que abrió el torneo de FIFA 20 de este miércoles	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
66	61	El Español	España	16-abr-20	https://www.elsespanol.com/temas/tecnologia/20200416/cara-cuarentena-streamers-baten-records-audencia-48070249-0.html	Esports, Streaming, Tecnología	Omicrono	Largo	Bastante	Reportaje	Tecnología	Deportes	La otra cara de la cuarentena: los 'streamers' baten récords de audiencia	Esports y Sociedad	B	Explicativo	Si	Párrafos Largos		
67	62	El Español	España	23-abr-20	https://www.elsespanol.com/deportes/baloncesto/20200423/fre-sports-presenta-shooter-challenge-futbol-48470240-0.html	ACB, Baloncesto, Deportes, Esports, Videojuegos	Deportes	Medio	Medio	Crónica Deportiva	Deportes	Esports	Fre Sports presenta Shooter Challenge: el primer torneo de Fútbol del baloncesto español	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
68	63	El Español	España	27-abr-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200427/feliciano-lopez-nadal-mutua-madrid-open-virtual-48370260-0.html	Deportes, Esports, Feliciano López, Rafa Nadal Tennis	Deportes	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	Feliciano López y su broma sobre la supuesta lesión de Nadal en Mutua Madrid Open Virtual	Esports y Sociedad	A	Narrativo	No	Párrafos Largos		
69	64	El Español	España	14-may-20	https://www.elsespanol.com/real-madrid/20200514/real-madrid-esports-industria-creciente-valor-489951934-0.html	Deportes, Esports, Fútbol, Real Madrid CF	El Bermabau	Medio	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	El Real Madrid ve los esports como una "industria en crecimiento" donde aportar valor	Esports y Sociedad	B	Explicativo	No	Párrafos Largos		
70	65	El Español	España	16-may-20	https://www.elsespanol.com/omicrofono/20200516/mis-cas-alexander-arnold-esports-mayor-nunca-490201285-0.html	Esports, Gadgets, Gamer, Videojuegos	Omicrono	Largo	Bastante	Analisis	Tecnología	Deportes	Mini-Liang Tan (Bazax): "El interés por los esports es mayor que nunca"	Esports y Sociedad	B	Explicativo	Si	Párrafos Largos		
71	66	El Español	España	18-may-20	https://www.elsespanol.com/bermabau/topic/20200518/robert-rosberg-gara-medios-altima-carerra-virtual-formula-490951092-0.html	Automovilismo, Deportes, Esports, F1, Mundial de Fórmula 1	El Bermabau	Corto	Medio	Crónica Deportiva	Deportes	Esports	Rosberg y su pareja se hacen un Merlo en la última carrera virtual de la Fórmula 1	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
72	67	El Español	España	23-may-20	https://www.elsespanol.com/bermabau/topic/20200523/lewis-hamilton-carga-redesocial-torero-gol-fifa-492200959-0.html	Deportes, Esports, Fútbol, La Liga, UD Almería	El Bermabau	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	El jeque del Almería se carga la televisión través el mundo cuando le meten un gol al FIFA	Esports y Sociedad	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
73	68	El Español	España	31-may-20	https://www.elsespanol.com/bermabau/real-madrid/20200531/federico-valverde-da-historica-victoria-surguay-esports-494200790-0.html	Deportes, Esports, Federico Valverde, Fútbol, Real Madrid CF	El Bermabau	Medio	Medio	Crónica Deportiva	Deportes	Esports	Federico Valverde le da una histórica victoria a Uruguay en los esports	Competencia deportiva	A	Narrativo	No	Párrafos Largos		
74	69	El Español	España	9-jun-20	https://www.elsespanol.com/deportes/atletico-de-madrid/juando-felix-admite-tiempo-jugando-conola-entradas-496451170-0.html	Atletico de Madrid, Deportes, Esports, Fútbol, Joao Felix	Deportes	Corto	Medio	Analisis	Deportes	Esports	Joao Felix admite que pasa más tiempo jugando con la consola que entrenando	Esports y Sociedad	A	Explicativo	No	Párrafos Largos		
75	70	El Español	España	21-jun-20	https://www.elsespanol.com/deportes/motor/20200621/increible-accidente-fernando-alonso-lasercas-tryby-mantiera-499200672-0.html	Deportes, Deportes de Motor, Esports, Fernando Alonso	Deportes	Corto	Medio	Crónica Deportiva	Deportes	Esports	Increible accidente de Fernando Alonso en el Legends Trophy... pero se mantiene en pista	Competencia deportiva	A	Narrativo	No	Párrafos Largos		
76	71	El Español	España	30-jun-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200630/ibai-aguirre-cantara-borja-iglesias-que-jugará-en-zb	Esports, La Liga, Segunda B, Thibaut Courtois, Videojuegos	Deportes	Medio	Medio	Analisis	Deportes	Esports	Aquí será el DUX Inter de Madrid: el equipo de esports de Courtois y Borja Iglesias que jugará en ZB	Videojuegos y tecnología	B	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
77	72	El Español	España	27-ago-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20200827/pablo-almar-tichu-por-el-equipo-wrgers-de-esports	Deportes, Esports, Otros Deportes	Deportes	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	Pablo Amar 'Tichu' por el equipo Wrgers de eSports	Competencia deportiva	A	Explicativo	No	Párrafos Largos		
78	73	El Español	España	29-sep-20	https://www.elsespanol.com/deportes/futbol/20200929/kun-aguero-sale-al-mercado-crea-un-equipo-de-fifa-esports-y-busca-fichajes	Deportes, Esports, Fútbol, Manchester City	Deportes	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	Kun Agüero sale al mercado: crea un equipo de FIFA esports y busca fichajes	Videojuegos y tecnología	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
79	74	El Español	España	6-oct-20	https://www.elsespanol.com/bermabau/topic/20201006/ibai-aguirre-cantara-borja-iglesias-que-jugará-en-zb	Esports, Kun Aguirre, Videojuegos	El Bermabau	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	Ibai y Aguirre cantan 'El Farsante' de Ozuna en directo y el video causa furor en redes	Esports y Sociedad	A	Narrativo	No	Párrafos Largos		
80	75	El Español	España	14-oct-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20201014/fifa-dara-3-7-millones-de-euros-en-premios-en-sus-torneos-de-esports	Esports, FIFA, Fútbol, Videojuegos FIFA	Deportes	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	La FIFA dará 3,7 millones de euros en premios en sus torneos de esports	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
81	76	El Español	España	27-oct-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20201027/worlds-2020-dejan-final-asiatica-adiós-al-suñío-europeo-en-el-mundial-de-lol	Esports, Videojuegos	Deportes	Corto	Medio	Crónica Deportiva	Deportes	Esports	Los Worlds 2020 dejan otra final asiática: adiós al sueño europeo en el mundial de LoL	Competencia deportiva	A	Explicativo	No	Párrafos Largos		
82	77	El Español	España	11-nov-20	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20201111/el-liga-santander-sigue-creciendo-faltan-cuatro-dibujos-en-la-temporada-2020/2021	Esports, La Liga, Videojuegos FIFA	Deportes	Corto	Medio	Reportaje	Deportes	Esports	La Liga Santander sigue creciendo: solo faltan cuatro dibujos en la temporada 2020/2021	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
83	78	El Español	España	9-ene-21	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20210109/esports-sigue-creciendo-camino-olimpico-54945027-0.html	Esports, Otros Deportes, Videojuegos	Deportes	Largo	Medio	Analisis	Deportes	Esports	Los esports, de su auge en 2020 a su 'inevitable' camino hasta ser olímpicos	Esports y Sociedad	B	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
84	79	El Español	España	11-ene-21	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20210111/esports-ibai-aguirre-cantara-borja-iglesias-que-jugará-en-zb	Esports, Otros Deportes, Videojuegos	Deportes	Medio	Medio	Analisis	Deportes	Esports	La Superliga de League of Legends vuelve el 18 de enero con grandes novedades	Competencia deportiva	B	Descriptivo	No	Párrafos Largos		
85	80	El Español	España	19-ene-21	https://www.elsespanol.com/deportes/otros-deportes/20210119/esports-rechaza-industria-anima-rechaza	Esports, Otros Deportes, Videojuegos	Deportes	Medio	Medio	Analisis	Deportes	Esports	Los esports son un deporte, ¿sí o no?: por qué la industria en España rechaza	Esports y Sociedad	B	Explicativo	No	Párrafos Largos		

Hoja1

#	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
104	99	El Español	España	14-oct-21	https://www.elsespanol.com/malaga/league-vodafone-giants-malaga/619432183_0.html	Esports, Giants Esports	De Málaga	Corto		Poco		Cronica Deportiva	Deportes	Regional	Historia de videojuegos para el equipo de Rocket League de Vodafone Giants Málaga	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos
105	100	El Español	España	27-oct-21	https://www.elsespanol.com/malaga/deportes/20211021/vodafone-giants-malaga-squarebox-formar-profesionales-esports/620929108_0.html	Esports, Gamer, Giants Esports	De Málaga	Corto		Poco		Analisis	Deportes	Regional	Vodafone Giants Málaga y Squarebox se unen para formar a profesionales de los esports	Esports y Sociedad	A	Explicativo	No		Párrafos Largos
106	101	El Español	España	3-nov-21	https://www.elsespanol.com/malaga/deporte/20211103/apuesta-ganadora-vodafone-giants-malaga-con-th3antonio-bolito/62443806_0.html	Esports, Giants Esports	De Málaga	Corto		Medio		Reportaje	Deportes	Regional	La apuesta ganadora de Vodafone Giants Málaga con Th3Antonio y Lolito	Competencia deportiva	A	Descriptivo	No		Párrafos Largos
107	102	El Español	España	12-nov-21	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20211112/esports-suelen-normalidad-espana-casacas-caballero/626687788_0.html	Esports, Otros Deportes, Videjuegos	Deportes	Medio		Medio		Reportaje	Deportes	Esports	Los esports vuelven a la normalidad en España: 3.000 personas en las finales de Valorant y LoL	Competencia deportiva	A	Explicativo	No		Párrafos Largos
108	103	El Español	España	16-nov-21	https://www.elsespanol.com/malaga/economia/tecnologia/20211116/orama-casas-iba-diciendo-giants-mejores-casacas/62743862_0.html	Esports, Eventos el Español, Giants Esports, Tecnología	De Málaga	Largo		Medio		Narración	Deportes	Regional	Virgilio Calvo: "Tempo un video de Ibai diciendo que Giants son los mejores. Saldrá cuando le garemos"	Esports y Sociedad	B	Narrativo	No		Párrafos Largos
109	104	El Español	España	3 dic-21	https://www.elsespanol.com/malaga/economia/tecnologia/20211203/malaga-aporta-startups-innovadoras-españa-dominan-esports/631888122_0.html	Emprendedores, Esports, Industria Alimentaria	De Málaga	Medio		Poco		Reportaje	Deportes	Regional	Málaga aporta doce de las cien startups más innovadoras de España en 2021: domina en esports y agro	Videjuegos y tecnología	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
110	105	El Español	España	17-dic-21	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20211217/hoi-aique-ibai-llanos-apuesta-interni-esports/635188855_0.html	Esports, FC Barcelona, Fútbol, Gerard Piqué, Ibai Llanos	Deportes	Medio		Medio		Reportaje	Deportes	Esports	KOI, el equipo de Piqué e Ibai Llanos: la última apuesta que intenta unir al fútbol y los esports	Competencia deportiva	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
111	106	El Español	España	9-ene-22	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20220109/superliga-pique-ibai-llanos-barca-delinter-esports/639292954_0.html	Esports, FC Barcelona, Fútbol, Gerard Piqué, Ibai Llanos	Deportes	Medio		Medio		Cronica Deportiva	Deportes	Esports	La Superliga que enfrenta a Piqué e Ibai Llanos con el Barça: el salto definitivo de los esports en España	Competencia deportiva	B	Descriptivo	No		Párrafos Largos
112	107	El Español	España	11-ene-22	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20220111/gerard-pique-twitter-esports-carra-zeze-ibai-llanos/64188529_0.html	Esports, FC Barcelona, Fútbol, Gerard Piqué, Futbolistas	Deportes	Medio		Medio		Reportaje	Deportes	Esports	Gerard Piqué y su vida lejos del fútbol: Twitter, eSports y una carrera para presidir el Barça	Esports y Sociedad	B	Descriptivo	No		Párrafos Largos
113	108	El Español	España	5-feb-22	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20220205/ocelote-espanol-impertor-esports-g2-valor-millones/646845613_0.html	Esports, Otros Deportes, Videjuegos	Deportes	Largo		Medio		Reportaje	Deportes	Esports	Ocelote, el español que creó un imperio en los eSports: "G2 ya tiene un valor de 500 millones"	Videjuegos y tecnología	B	Descriptivo	No		Párrafos Largos
114	109	El Español	España	8-feb-22	https://www.elsespanol.com/malaga/economia/tecnologia/20220208/ibai-aique-derrotados-giants-campeones-malaga-enio-superliga/64885365_0.html	Esports, Giants Esports, Videjuegos	De Málaga	Corto		Medio		Cronica Deportiva	Deportes	Regional	Ibai y Piqué, derrotados ante Giants: los campeones malagueños de esports remontan en la Superliga	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos
115	110	El Español	España	17-feb-22	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20220217/hereticos-feria-collejos-apuesta-fo-alrededor-esports/652925056_0.html	Deportes, Esports, Otros Deportes	Deportes	Medio		Poco		Reportaje	Deportes	Esports	Hereticos se vuelca con la Feria de los Colegios y apuesta por los FP alrededor de los eSports	Videjuegos y tecnología	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
116	111	El Español	España	1-mar-22	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20220301/evio-mundiales-esports-ciclismo-contrato-empalme-iguaidel/653684901_0.html	Ciclismo, Deportes, Esports, Federación Española de Ciclismo	Deportes	Medio		Poco		Analisis	Deportes	Esports	El éxito de los Mundiales eSports de ciclismo: del salto de un contrato al gran ejemplo de igualdad	Videjuegos y tecnología	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
117	112	El Español	España	13-mar-22	https://www.elsespanol.com/comicrono/hoy/20220313/ibai-pablo-flares-gaming-tiempo-oficio/65434818_0.html	Esports, Gamer, IG, Videjuegos	Omicrono	Medio		Medio		Analisis	Tecnología	Deportes	Luis Pablo Flares (IG): "El gaming hace tiempo que ha dejado de ser una afición de nicho"	Esports y Sociedad	B	Explicativo	Si		Párrafos Largos
118	113	El Español	España	16-mar-22	https://www.elsespanol.com/malaga/deportes/20220316/semana-negra-giants-malaga-play-off-lol-valorant/65743806_0.html	Esports, Giants Esports, Málaga, Videjuegos	De Málaga	Medio		Poco		Cronica Deportiva	Deportes	Regional	La semana negra de Giants Málaga: fuera del 'play-off' en LoL y de la final en Valorant	Competencia deportiva	A	Narrativo	No		Párrafos Largos
119	114	El Español	España	17-mar-22	https://www.elsespanol.com/deportes/otro/20220317/afecta-crisis-ucraina-esports-jugador-espa-clubes/657984452_0.html	Deportes, Esports, Guerra Rusia-Ucrania, Rusia, Ucrania	Deportes	Medio		Medio		Analisis	Deportes	Esports	Así afecta la crisis de Ucrania a los esports: del mejor jugador del mundo de CS:GO a los clubes rusos	Esports y Sociedad	B	Explicativo	No		Párrafos Largos
120	115	El Español	España	17-mar-22	https://www.elsespanol.com/malaga/deportes/20220317/giants-organiza-tertulia-oporunidad-laborales-esports-malaga/657984516_0.html	Esports, Giants Esports Málaga, Videjuegos	De Málaga	Poco		Poco		Narración	Deportes	Regional	Giants organiza una jornada sobre oportunidades laborales en los esports en su sede de Málaga	Videjuegos y tecnología	A	Descriptivo	No		Párrafos Largos

ANEXO B: TÍTULO

(Si hubiere anexos. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes)

ANEXO C: TÍTULO

(Si hubiere anexos. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes)

Se recomienda iniciar cada anexo en una nueva hoja. Se puede incluir anexos adicionales

(ANEXO D: TÍTULO, ANEXO E: TÍTULO, ANEXO F: TÍTULO, etc.) de conforme la

necesidad de presentación de los mismos en el trabajo. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes.