



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Análisis de la cobertura informativa del Mundial de
'League of Legends' de 2018 a través de las páginas
webs de Marca, As y Esportmaniacos

Analysis of the media coverage of the 'League of
Legends' 2018 World Championship through the
websites of Marca, As and Esportmaniacos

Autor/

Fernando Murillo Regaño

Director/

Conrad Blásquiz Herrero

Facultad de Filosofía y Letras

2019

Resumen

La cobertura informativa de los deportes electrónicos está cogiendo cada vez más fuerza en los medios de comunicación deportivos en sus ediciones digitales. Sin embargo, su introducción se está dando de forma escalonada. Esta investigación analiza la cobertura mediática de un gran evento de los deportes electrónicos como fue el Mundial de 'League of Legends' de 2018 por medio de tres medios de diferente especialización. Los medios analizados son Marca, AS y Esportmaniacos. Para llevar a cabo la investigación se ha analizado de forma cuantitativa y cualitativa todas las piezas publicadas por los medios mencionados en sus portales web y en sus canales de Youtube.

Tras el análisis, podemos afirmar que los medios deportivos están entrando en el mundo de los deportes electrónicos. Sin embargo, el nivel de análisis de los medios tradicionales aún está muy por debajo de los medios especializados, que destacan en la creación de contenidos en formato de vídeo.

Palabras claves

E-Sports, deportes electrónicos, Legue of Legends, Marca, As, Esportmanicos, Mundial de League of Legends 2018.

Abstrac

The media coverage of the E-Sports is taking more and more force in sports media in their digital editions. However, its introduction is taking slowly. This research analyzes the media coverage of a huge electronic sports event such as the 'League of Legends' World Cup in 2018 by three media of different specialization. The media analyzed are Marca, AS and Esportmaniacos. In order to carry out the research, all the pieces published by the media mentioned in their webs and Youtube channels have been analysed quantitatively and qualitatively.

After the analysis, we can say that the sports media are penetrating the world of E-Sports. However, the level of analysis of traditional media is still far from E-Sports media, which stand out in the creation of content in video.

Key words

E-Sports, League of Legends, Marca, As, Esportmaniacos, League of Legends World Championship 2018.

1. Introducción	3
2. Objetivo e hipótesis.....	4
2.1 Objetivos.....	4
2.2 Hipótesis.....	4
3. Metodología.....	5
4. Aproximación a los E-Sports como industria y League of Legends como fenómeno social	7
4.1 Introducción a las competiciones de videojuegos.....	7
4.2 Las competiciones de videojuegos en la actualidad.....	8
4.3 Características de los E-Sports.....	9
4.4 Datos económicos y de audiencia de los deportes electrónicos.....	10
4.5 Los E-Sport en España.....	12
4.6 El fenómeno de ‘League of Legends’	13
5. Marco Teórico: La prensa especializada y los E-Sports como deporte.....	15
5.1 La prensa especializada.....	15
5.2 La prensa deportiva.....	16
5.3 La prensa de los E-Sports.....	18
5.4 Los E-Sports como deporte.....	19
6. Análisis de contenido.....	21
6.1 Análisis de contenido de la prensa deportiva: Marca.....	21
6.2 Análisis de contenido de la prensa semiespecializada: As.....	23
6.3 Análisis de contenido de la prensa especializada: Esportmaniacos.....	26
7. Conclusiones finales.....	33
8. Bibliografía.....	34
9. Anexos.....	37

1. Introducción

Las competiciones de videojuegos han pasado de estar en una cultura más marginada a ser parte de la cultura popular especialmente entre los más jóvenes. Fornite, Counter-Strike: Global Offensive, Clash Royale o League of Legends son juegos que han ganado protagonismo entre los más jóvenes debido a su introducción en las redes sociales y al papel de los diferentes influencers. Ibai Llanos, Tyler Blevins 'Ninja' o Carlos 'Ocelote' Rodríguez han pasado del anonimato a la fama debido a su papel en el mundo de los deportes electrónicos.

Los distintos medios de comunicación, especialmente los deportivos, se han hecho eco de este fenómeno y poco a poco han ido informado sobre esta nueva realidad. Extraño es el medio que, en su plataforma digital principalmente, no tiene un apartado con este tipo de contenido. Los periódicos, como Mundo Deportivo o Marca, cuentan con secciones en sus diferentes portales web, pero los deportes electrónicos no solo han llegado a la prensa escrita. Movistar creó un canal temático sobre deportes electrónicos que, sin embargo, cerró a finales del 2018. Otro ejemplo es el Atresmedia con su programa semanal en Neox, 'Neox Games'.

La fuerza de los deportes electrónicos viene dada por sus audiencias. La final del Mundial de League of Legends de 2018 congregó al mismo tiempo a más de doscientos millones de espectadores (Escharts, 2018). La retransmisión (*streaming*) en español fue la cuarta retransmisión con un mayor pico de audiencia al congregarse a 190.000 personas durante el partido (Guiñón, 2018).

Los deportes electrónicos son apenas objeto de estudio en el ámbito académico. Por esa razón la presente investigación constituye una novedad al analizar de qué forma los deportes electrónicos se están introduciendo en los medios de comunicación especializados en deporte. Asimismo, también realiza una aproximación al contenido y al lenguaje utilizado.

2. Objetivos e Hipótesis

2.1 Objetivos

Debido a que los deportes electrónicos ya son una realidad dentro de los medios tradicionales deportivos, el objetivo principal del presente trabajo es:

- Analizar la diferencia de cobertura de un evento a gran escala, como fueron los pasados mundiales de 'League of Legends', entre los medios deportivos tradicionales y los medios hiper-especializados en los deportes electrónicos.

Planteando los siguientes objetivos secundarios para una mayor comprensión:

- Estudiar si los servicios de *streaming* en internet pueden suponer una nueva forma de ver las retransmisiones deportivas, siguiendo el ejemplo de los E-Sports
- Determinar si los E-Sports cumplen los requisitos para entrar a formar parte de la prensa deportiva tradicional.
- Conocer los vínculos existentes entre los deportes electrónicos y los medios deportivos tradicionales

2.2 Hipótesis

Los deportes electrónicos están ganando espacio en las ediciones online de los medios deportivos tradicionales, aunque el acercamiento de estos medios a los E-Sports se desarrolla de forma escalonada, superficial y no especializada.

3. Metodología

La metodología empleada en la investigación ha sido eminentemente cuantitativa, basada en el análisis estadístico del número de piezas analizadas. Aunque también aparecen a lo largo del trabajo otros métodos de análisis como un estudio cualitativo de las piezas a tratar.

Hemos decidido repasar la literatura académica relacionada con el periodismo especializado y los videojuegos para así poder elaborar un estado de la cuestión y un marco teórico. Además, en el estado de la cuestión se ha analizado los datos de audiencia y con ello conseguir determinar la importancia de las audiencias en este tipo de deportes. En el análisis del discurso, se ha cuantificado el número de artículos de opinión, reportajes, entrevistas y noticias que se publicaban en los diversos medios seleccionados y gracias a esos datos nos podemos hacer una idea de cómo cubrieron el evento los distintos medios para verlo mejor reflejado he creado diversas tablas. Además, se tiene en cuenta los canales de Youtube en la medida de que los distintos medios dispongan.

Las fechas analizadas son todas aquellas en las que transcurrió el evento, del 1 de octubre, cuando tuvo lugar las primeras partidas, hasta el 4 de noviembre, el día después a la final del evento. El mundial de League of Legends estuvo dividido en tres fases con distintas fechas:

1. Play-In (fase previa) del 1 al 7 de octubre.
2. Fase de grupos del 10 al 17 de octubre
3. Eliminatorias del 20 de octubre al 3 de noviembre
 - a. Cuartos de final del 20 al 21 de octubre
 - b. Semifinales del 27 al 28 de octubre
 - c. Final 3 de noviembre

Para analizar más a fondo las diferencias entre la cobertura entre los distintos medios se ha analizado el vocabulario utilizado en los artículos escritos, en cada uno de ellos, para así saber el grado de especialización con el que trataron el evento. El léxico que se ha categorizado como especializado es: los nombres de los personajes, las estrategias/jugadas propias del juego, los elementos del mapa donde se compite y las posiciones de los distintos jugadores, en español y en inglés.

Las tablas reflejan día a día el contenido realizado por cada uno de los medios analizados. Cada medio cuenta con dos tablas, una sobre la cantidad de artículos y el género de cada día, y otra sobre el vocabulario utilizado cada día.

Los tres medios de comunicación seleccionados para llevar a cabo el análisis de la cobertura del caso son:

- **Marca:** En 2017, el periódico Marca abre en su página web la sección de E-Sports. Este apartado de la web se encuentra en el menú principal, en la aplicación, aparece como un enlace más. En el apartado web de deportes electrónicos se pueden ver enlaces a ocho juegos distintos (League of Legends, CS:GO, Clash Royale, Fifa, Dota 2, Call of Duty, Hearthstones y Overwatch). Desde abril de 2019, Marca está en colaboración con Orange en la creación de noticias.
- **AS:** En febrero de 2018, el periódico AS y la cadena de televisión Movistar + se unieron para mejorar la oferta informativa en el terreno de los deportes electrónicos. El enlace a la sección de E-Sports de As se encuentra en el menú de búsqueda principal. Ocurre lo mismo en la aplicación móvil, sin embargo, en esta al entrar sale de la propia aplicación para abrirse en el navegador. Dentro de la sección de E-Sports se puede encontrar un menú que se divide en submenús de E-Sports, secciones y tendencias. Además, posee un canal de Youtube.
- **Esportmaniacos:** Espacio web dedicado en exclusiva a los E-Sports. La web posee una canal de Twitch. De lunes a viernes a las 15 horas se emite un *talk show* sobre deportes electrónicos, centrándose especialmente en el League of Legends. Tras finalizar el programa, se publica en su canal de Youtube.

4. Aproximación a los E-Sports como industria y League of Legends como fenómeno social

En 1952, Alexander S. Douglas creó ‘Nought and crosses’, el primer videojuego de la historia. Más tarde, William Higginbotham desarrolló ‘Tennis for Two’ con el único fin de entretener a los visitantes del museo Laboratorio Nacional de Brookhaven. Han pasado algo más de 60 años y los videojuegos se han convertido en todo un objeto de culto para algunos fanáticos. La industria que se desarrolló a nivel competitivo ha alcanzado cuotas increíbles para un sector tan joven. Las primeras competiciones de videojuegos congregaron a una docena de estudiantes y ahora son seguidas por millones de fans a través del mundo. Dentro del fenómeno de los E-Sports, el ‘League of Legends’ es el rey, pues posee el récord mundial de más espectadores en un instante al superar los 200 millones.

4.1 Introducción a las competiciones de videojuegos

La primera competición de videojuegos organizada por una asociación tuvo lugar en 1972. El 19 de octubre de ese año, la Universidad de Stanford citó a los jugadores de ‘Spacewars!’ en su campus para la Olympic Spacewar Intergalactic bajo el siguiente mensaje:

La primera 'Olimpiada Intergaláctica de Spacewar!' tendrá lugar aquí, el miércoles 19 de octubre, con una duración aproximada de 2000 horas. El primer premio será un año de suscripción a la revista Rolling Stone. El evento será documentado por el reportero de Stone Sports, Stewart Brand, y fotografiado por Annie Liebovitz. ¡Cerveza gratis!. (Monfort, 2015)

El primer gran evento tuvo que esperar hasta 1980. La compañía Atari organizó ‘Space Invaders Championship’ en Nueva York, un torneo que congregó a 10.000 jugadores (Pérez, 2018). Mientras que la competición de 1972 constaba en un uno para uno, la competición organizada por Atari consistió en saber quién era capaz de obtener la máxima puntuación en el arcade. De esta forma, las competiciones pasaron de ser de uno contra uno a ver quién realizaba puntuaciones más altas, un hecho que acabó transfiriéndose a la televisión. En 1982, se estrenó Starcade:

Este programa de juegos se centró en la nueva tendencia de los 80: los videojuegos. Los concursantes respondían a las preguntas, y quien respondiera correctamente, obtendría su elección de qué videojuego jugar. Los puntos en el videojuego se

agregaban a su puntaje total en el juego. El ganador jugaba una ronda de bonificación para los premios. (McCurry, s.f.)

El programa tuvo una duración de dos años en los que emitió 123 programas. Starcade sirvió de precedente para las actuales emisiones de competiciones. La década de los ochenta también dejó el primer juego por equipo online de la historia, el Netrek (Monfort, 2015).

En los años 90, nacieron los tres videojuegos que sirven como base para lo que se conoce como E-Sports: ‘Doom’ (1993), ‘Super Street Fighter 2’ (1993) y ‘StarCraft’ (1998). ‘Doom’ asentó las bases de los *shooters*; ‘Super Street Fighter 2’, el de los *fighting games* y ‘StarCraft’, el de los juegos de estrategia en tiempo real. Además, en esta década, Nintendo, una de las principales compañías mundiales de los videojuegos, se interesó en el mundo de las competiciones. En 1990, la compañía japonesa organizó la primera edición de la ‘Nintendo World Championship’.

Durante el E-3, la convención más importante de la industria del videojuego, de 1997 tuvo lugar el ‘Red Annihilation’, un campeonato de ‘Quake’ en el que participaron 2000 personas. Poco después de este campeonato, se fundaría la Liga Profesional de Ciberatletas (CPL), la pionera de los juegos profesionales. La CPL desapareció en 2008 al no poder competir con las ligas que nacieron en los años venideros (Pinnacle, 2017). La llegada de Internet y su expansión favoreció la creación de los nuevos juegos, que tomaron la base de los ya existentes y empezaron a formar lo que hoy conocemos como E-Sports.

4.2 Las competiciones de videojuegos en la actualidad

La Real Academia Española aún no recoge una definición de E-Sports, algo que sí se realiza en el diccionario de Cambridge y en el de Oxford. El diccionario de Cambridge define E-Sports como: “Una actividad de jugar a videojuegos contra otras personas por internet, a menudo por dinero, frecuentemente en competiciones organizadas especiales, seguidas por espectadores a través de este mismo medio”. Mientras que los diccionarios hacen su propia definición tocando los aspectos más comunes, algunos investigadores como Marcos Antón y Francisco García profundizan un poco más:

Los deportes electrónicos o eSports son el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos, un fenómeno reciente que se ha desarrollado con fuerza en los últimos años. Este mercado ha hecho de Internet su pilar

fundamental, logrando la exploración y consolidación de nuevas técnicas comunicativas a través de procesos transmedia, la televisión por streaming y el vídeo bajo demanda. (2014, p.98)

Las definiciones elaboradas por los investigadores no distan mucho de la primera definición legislativa que se dio en Europa sobre el tema. Francia definió E-Sports en la ley de la *République numérique* de 2016 de la siguiente manera: “Una competición de videojuegos que enfrenta, a partir de un videojuego, a al menos dos jugadores o equipos de jugadores para sumar puntos o ganar” (Barbarà, 2016).

Mientras que, en Francia ya se ha trabajado para una regulación del sector, en España se está en ello. La Asociación Española de Videojuego (AEVI) afirma que las competiciones están reguladas por la normativa general (2018, p.28). La falta de una regularización específica no es algo que preocupe mucho a la AEVI:

Como dice el profesor de derecho administrativo de la Universidad Carlos III, Alberto Palomar, en relación a la regulación de estas: “La regulación especial debe aparecer en aquellos supuestos en los que la regulación misma y los controles de carácter general no sean suficientes para la ordenación del mercado y para asegurar el acceso, la participación y la realización de servicios en el mercado en el que se desarrollan las actividades”. Al nivel de desarrollo actual, esta regulación ya garantiza el funcionamiento seguro y efectivo del sector en España. (2018)

4.3 Características de los E-Sports

En todas las definiciones de E-Sports se tiene en cuenta que es una competición de videojuegos, pero en ninguna se habla de qué tipo de juego o qué características debe tener. Pese a que el nombre da a intuir que los principales videojuegos sean deportivos, no tiene que ser así. Marcos Antón y Francisco García realizaron una selección de apartados que debe reunir un videojuego para sea considerado E-Sports:

- Ha de ser popular y gozar de la participación activa de una masa de espectadores.
- Permite el enfrentamiento en línea entre dos o más jugadores.
- Existen tres niveles de competición: amateur, semiprofesional y profesional. Jugar habitualmente a videojuegos no es sinónimo de ser jugador profesional.
- Los jugadores suelen pertenecer a una organización y pueden estar agrupados en diferentes niveles.

- Los jugadores con un nivel de profesionalización más alto tienen una completa dedicación hacia el videojuego.
- Existe un mercado real de jugadores, entrenadores, equipo técnico, comercial, etc., con movimientos, fichajes y contratos
- Las competiciones ofrecen premios que varían en función de su prestigio y sus patrocinadores.
- Por lo general, desarrolladores y responsables de un juego muestran cierta predisposición para establecer su producto como un eSport en el mercado a través de la cesión de licencias, patrocinios de torneos y publicidad. (2014, p.104-105)

Debido a la gran cantidad de videojuegos que cumplen estas características, la Asociación Española de Videojuegos decidió calificar los videojuegos por su género. Para la AEVI hay ocho géneros distintos:

- Juegos en arena multijugador (*Multiplayer Online Battle Arena; MOBA*)
- Juegos de disparos en primera persona (*First Person Shooters; FPS*)
- Juegos de último superviviente (*Battle Royale; BR*)
- Juegos de cartas coleccionables (*Collectable Cards Games; CCG*)
- Juegos de estrategia en tiempo real (*Real Time Strategy; RTS*)
- Juegos de lucha (*Fighting Games*)
- Simuladores deportivos (*Sports Games*)
- Juegos de conducción (*Racing*). (2018, p.15)

4.4 Los datos económicos y de audiencia de los E-Sports a nivel mundial

Los E-Sports tienen una larga historia detrás, pero no fue hasta la inclusión de internet que no se dio el gran paso. Según Newzoo, consultora de referencia, los ingresos de la industria en 2019 habrían alcanzado los 1.1 billones de dólares y se espera que los ingresos del sector superen los 1.7 billones en 2022 (2019, p.24).

La potencia económica de los E-Sports es algo que ha ido en aumento a lo largo de los años. Según Newzoo, en 2017 los deportes electrónicos ingresaron 655 millones de dólares, un dato que aumentó en 2018 hasta los 865 millones y que como ya hemos visto aspira a aumentar en los próximos años (2019, p.24).

Una gran parte de los ingresos proviene de los patrocinios, concretamente 456.7 millones de dólares (Newzoo, 2019, p.24). Las grandes empresas están viendo un filón en el sector de los E-Sports y patrocinan equipos, como es el caso de la unión entre

Mercedes y SK Gaming. La aparición de estos nuevos patrocinadores no es algo que haya pasado desapercibido para las propias empresas del sector, tal y como recoge la AEVI en el ‘Libro Blanco de los sport en España’:

Los ingresos de las competiciones de videojuegos provienen en gran medida de la publicidad y el patrocinio. Por este motivo, los anunciantes son stakeholders fundamentales. Tradicionalmente, los principales patrocinadores han sido marcas tecnológicas como Intel o ASUS, pero con la creciente popularidad del sector han entrado marcas de otros sectores como Coca-Cola, Doritos, Mercedes o VISA. (2018, p.17)

Una parte fundamental dentro de la economía de los deportes electrónicos son los premios que se entregan al ganar un torneo. La web JD Sport realizó un estudio donde se analizó la evolución de los premios de torneo a lo largo de los últimos veinte años. Según el estudio, en 2018 hubo menos torneos que otros años, se realizaron 3.404. Sin embargo, la media de premios fue muy superior a años anteriores. En 2017, se repartieron una media de 27.543 dólares, mientras que el año siguiente se repartieron 44.427 (2019).

El aumento de los datos económicos dentro del sector de los deportes electrónicos ha ido acompañado por un incremento en las audiencias. En 2019, según Newzoo, la audiencia tendría que haber alcanzado los 454 millones de espectadores a nivel global (2019, p.23). En la publicación, la consultora divide la audiencia de los E-Sports entre entusiastas de los deportes electrónicos y espectadores ocasionales. Esta división realizada por la consultora se puede deber a la idea de que muchos espectadores solo ven campeonatos en concreto, por lo que se puede considerar espectador ocasional a aquel que ve un torneo en concreto en lugar de seguir el deporte electrónico todo el año.

La audiencia estimada por Newzoo para 2019 supera con creces a la de los años anteriores. En 2017, hubo una audiencia total de 335 millones espectadores. La consultora ha estimado que en 2022 la audiencia de los deportes electrónicos en el mundo será de 645 millones de personas. Newzoo encuentra explicación a este crecimiento a la afluencia de las nuevas generaciones que ven en los E-Sports algo natural (2019, p.23).

Dentro de esta audiencia se pueden encontrar diferentes perfiles. La franja de edad mayor concentración es la que se encuentra entre los 21 y los 35 años, siendo en su mayoría hombres (AEVI, 2018, p.13).

4.5 Los E-Sports en España

España se ha convertido en los últimos años en un referente dentro del mundo de los deportes electrónicos. En el año 2000, Sergio 'Knekro' García participó en el mundial de Pokémon, siendo uno de los primeros deportistas de E-Sports español. El tiempo pasó y apareció una de las figuras más importantes de la industria de los deportes electrónicos a nivel mundial, Carlos 'Ocelote' Rodríguez.

Bajo el nick de 'Ocelote', Carlos Rodríguez comenzó jugando a 'World of Warcraft', siendo profesional en este videojuego. Ante la salida de 'League of Legends', se pasó al MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) de Riot Games, donde llegó a disputar la final del campeonato mundial de la primera temporada. 'Ocelote' fundó G2Esport, que se ha terminado convirtiendo en uno de los principales equipos de E-Sports de todo el mundo.

La industria de los deportes electrónicos en España sigue el hilo de la industria a nivel mundial. Según el 'Libro Blanco de los esports en España', publicado por la AEVI, los deportes electrónicos generaron un total de 14,5 millones de euros en 2016 (2018, p.14). En cuanto a audiencia, los E-Sports son seguidos, según el último anuario de la AEVI, por 6,9 millones de personas, entre los entusiastas, que son 2.9 millones, y los ocasionales, que son 4 millones (2019, p.29). La industria también se ha convertido en un semillero de nuevos trabajos. Según el Anuario del 2018 de la Industria del Videojuego, en el sector de los E-Sports hay 300 trabajadores y 100 jugadores profesionales (AEVI, 2019, p.29).

Un ejemplo de las organizaciones surgidas al calor de los deportes electrónicos es la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) que es la mayor organizadora de competiciones de videojuegos en España. La liga nació en 2011 y pertenece al grupo Mediapro. La LVP organiza competiciones de 'League of Legends', 'Clash Royal' y 'Counter-Strike: Global Offensive'. Dentro de la plantilla de la Liga de Videojuegos Profesional se encuentra Ibai Llanos, *caster* de 'League of Legends', que Brandwatch ES sitúa como el cuarto hombre más influyente de España (2018).

Además de la LVP, en España existen otras organizaciones que realizan campeonatos como la Electronic Sports League (ESL), compañía fundada en 2000 y que no solo actúa en España; GAME e-sport, que pertenece a la franquicia de tienda de videojuegos GAME; la PlayStation League, que colabora con la LVP desde 2017; University, que organiza competiciones universitarias; y OGSeries (AEVI, 2018, p.23-24).

Otro ejemplo de la importancia que han ido cobrando los deportes electrónicos en España es la existencia de patrocinadores. Dentro de los E-Sports españoles se encuentran los tres grandes operadores de telefonía: Movistar, Vodafone y Orange. Movistar creó en 2017 Movistar Riders, un club con equipos en nueve juegos diferentes. Por su parte Vodafone empezó su andadura en los deportes electrónicos de la mano de G2 Esport en 2016, pero separaron sus caminos y, en abril de 2018, se alió a eSports Giants para crear Vodafone Giants, que cuenta con participación en diez videojuegos. Por último, Orange en 2017 se unió a la LVP para patrocinar la liga, que tomó el nombre de Superliga Orange. Además, en 2019 se unió al periódico deportivo Marca para crear contenidos.

4.6 ‘League of Legends’, el rey de los E-Sports

Steve Feak desarrolló el modo de juego (*mod*) ‘Defense of the Ancients’ para ‘Warcraft III’. Debido a este *mod* el juego de la compañía Blizzard podía ser entendido como un videojuego multijugador de campo de batalla en línea (MOBA). En el *mod*, ya se podían ver los primeros indicios de lo que posteriormente sería ‘League of Legends’, como puede ser el objetivo del juego: acabar con una estructura del enemigo. Feak siguió trabajando y creó ‘DotA AllStars’. Tras un tiempo, dejó este proyecto y fue contratado por Riot Games, una compañía que había nacido en 2006 en Santa Mónica, California. Feak llegó a Riot junto a Steve Mescon y empezaron a trabajar en ‘League of Legends’ (LoL), que se lanzó en octubre de 2009 (Santo, 2016). El juego nació como un juego de acceso gratuito, con la excepción de si alguien quería tener la edición coleccionista.

El juego evolucionó desde su creación añadiendo campeones, modos de juegos, dinámicas... Sin embargo, la esencia sigue siendo la misma desde el inicio. El LoL consta de dos equipos enfrentados entre sí, (el número de jugadores varía dependiendo el modo de juego), con el objetivo de derribar el nexo, que es una estructura del equipo contrario. Para conseguir este objetivo cada jugador cuenta con un personaje con distintas habilidades.

El ‘League of Legends’ se ha convertido en el E-Sport de referencia. El juego de Riot Games es, según Newzoo, el que más visualizaciones tuvo en 2018 en Twitch en su formato competitivo, con 347,4 millones de horas de visión. En el formato de *streamers* solo fue superado por Fornite, quedando en segunda posición con 815.1 millones de horas de visión (2019, p.28-29). El ‘League of Legends’ posee el récord mundial de más

espectadores en un instante de los E-Sports con 205.348.063 personas durante la final del mundial de 2018 (Esports Charts, 2018c).

5. Marco teórico: La prensa especializada, los E-Sports como deporte

En una investigación de esta índole, es necesario definir de forma teórica algunos términos para así poder llegar a entender el contexto en el que se desarrolla la información de los deportes electrónicos. Los E-Sports se han consolidado en las webs de los medios deportivos, por lo que es necesario saber qué es el periodismo especializado y el periodismo deportivo. También es necesario conocer si los deportes electrónicos se pueden considerar deportes o no, y por tanto si tienen cabida dentro del periodismo deportivo

5.1 La prensa especializada

Siempre se ha entendido al periodista como el mediador entre los hechos y el público general, un papel que se incrementa en el momento en el que hay una especialización. Según apunta Mercado, la especialización de la prensa se configuró en España como una disciplina en los años 70 (2015, p.5). Pese a que en España se configurase en la década de los setenta, el nacimiento del Periodismo se sitúa tras la Segunda Guerra Mundial.

La situación social derivada del periodo bélico provocó un cambio en las exigencias informativas. La noticia aséptica y el periodismo informativo debían evolucionar hacia un modelo en el que las causas se incorporan a la actualidad por exigencia de la sociedad, que ya no se conforma con saber qué ha ocurrido. (Ronda Iglesia y Alcaide, 2010, p.147)

Con la aparición del periodismo especializado surgió el problema de cómo definirlo. Según recogen Ronda Iglesia y Alcaide, Javier Fernández del Moral definió este tipo de periodismo en el libro 'Periodismo Especializado' como:

Aquella estructura informativa que penetra y analiza la realidad a través de las distintas especialidades del saber, la coloca en un contexto amplio que favorezca una visión global al destinatario y elabora un mensaje periodístico que acomoda el código al nivel de cada audiencia atendiendo a sus intereses y necesidades (2010, p.148-149)

Con esta definición se puede hablar de que el periodista especializado es una especie de filtro de la temática en la que se especializa. El periodista recoge todo el saber sobre el campo en cuestión y lo adecua al público al que se dirige.

En ocasiones, acomodar la información de un campo específico para un público amplio puede resultar complicado, por lo que el periodismo especializado requiere de una serie de guías donde se recoge lo que se debe de hacer con el fin acercarse a la mayor cantidad de público posible:

- Explicar los términos con palabras del lenguaje común, por medio de ejemplos, de la analogía o de la metáfora.
- Sustituir por hiperónimos, que permiten categorizar un término dentro de una clase general más conocida por todos los usuarios.
- Sustituir por nombres genéricos del tipo «sustancia», «elemento», «dispositivo».
- Incorporar ilustraciones (gráficos, esquemas, etc.). (Almagro, 2002, p.330)

El periodismo especializado se nutre del periodismo generalista, que actúa como base. Los dos tipos de Periodismo no se contraponen, se complementan. En el periodismo generalista, una rueda de prensa se cubre recogiendo las declaraciones del protagonista, mientras que en el especializado estas declaraciones se exprimen para llegar a sacar todo su jugo. De esta forma, el periodismo especializado y el generalista se complementan, pues un espectador puede empezar a seguir un hecho por medio de un periodismo generalista, para así saber el tema que se está tratando, pero, una vez conoce el tema puede elegir o no profundizando en un periodismo más especializado.

Según Rodríguez, los medios tradicionales realizan una especialización desde el momento en que crearon las secciones, siendo el primer nivel dentro del periodismo especializado:

- El primer nivel de especialización correspondería a las secciones de diarios y revistas, orientando la especialización a un público más general y menos apegado al conocimiento experto de una materia en concreto.
- El segundo nivel queda establecido en áreas más temáticas, donde el periodismo atiende a unas exigencias de un público más interesado por temas concretos, y presentado en forma de suplementos o programas con un nivel de profundización más elevado.
- El tercer nivel contiene una información monográfica que la audiencia busca en correspondencia de sus conocimientos más avanzados sobre una materia en cuestión. (2017 p.12)

5.2 El prensa deportiva

Las primeras noticias sobre deporte dentro de los periódicos nacieron en el siglo XIX. La primera publicación puramente deportiva a nivel mundial fue Le Journal des Haras, des Chasses et des courses de Chevaux en 1828 (Virués, 2016, p.10). La prensa deportiva nació con un carácter elitista, como lo prueba el hecho de que la primera publicación puramente deportiva estaba centrada en la caza y en los caballos.

La prensa deportiva evolucionó y hoy en día es accesible a la sociedad en general. Siguió la línea que nació en EEUU de la mano de Pulitzer y Hearst. The New York Journal de Hearst fue uno de los pioneros a la hora de incluir información deportiva, en su caso fueron carreras de caballos (Sainz de Baranda, 2013, p.3). Los periódicos de la competencia vieron que la inclusión de noticias deportivas en de los medios tradicionales funcionaba, por lo que copiaron la idea a Hearts, de esta forma se popularizó la prensa deportiva.

La prensa deportiva siguió la línea del sensacionalismo y fruto de ello tuvo un auge en los países en los que no existe una prensa sensacionalista de carácter general. Países como Francia, España o Italia. Un reflejo de la gran importancia de la prensa deportiva en España se puede ver en los datos de ventas. Según la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, dos de los cinco periódicos más leídos eran deportivos, siendo el primero el diario Marca con mucha diferencia (2019).

Como hemos mencionado, el periodismo deportivo empezó dando cobertura a deportes como la caza o la hípica, poco a poco la popularización de otros deportes ha provocado que esto varíe. El gran número de actividades deportivas existentes ha provocado que el deporte sea una macroárea de especialización donde cada periodista puede centrarse en una práctica en concreto:

El periodista deportivo podría focalizar sus tareas profesionales en el terreno del baloncesto, del balonmano, del tenis o de las artes marciales, teniendo en cuenta las características propias de estos deportes en sentido amplio, es decir, conocer en profundidad contexto, normativa, estructuración de competiciones, lenguaje, etc. (Rodríguez, 2017, p.14)

El periodismo deportivo posee un lenguaje característico que es común a todos los deportes: existencia de tecnicismos, neologismos, préstamos léxicos entre deportes o de otros campos, metáforas, lenguaje figurado, juegos de palabras, coloquialismos y vulgarismos, creación de siglas propias y nombres propios apocopados.

5.3 La prensa de los E-Sports

Internet constituye la plataforma exclusiva de los E-Sports. Debido a ello la mayor parte de la información relacionada con este fenómeno se encuentre en la red. El fenómeno de los E-Sports ha sido acogido por los medios deportivos, en parte por el eterno debate de si los deportes electrónicos son considerados deportes o no. Las principales cabeceras deportivas españolas han creado un apartado para los E-Sports en sus diferentes páginas web.

Dentro de las principales cabeceras deportivas, destaca en su tratamiento de los deportes electrónicos el diario As. En febrero de 2018, Movistar, una de las empresas de referencia en el sector de los E-Sports en España, y el Diario As unieron sus caminos para, tal y como recogieron en un comunicado: “Trabajar de forma conjunta y ofrecer la mejor información del sector de los esports” (Movistar eSports, 2018).

La apuesta informativa de Movistar por los E-Sports no solo pasa por la colaboración con el Diario As, la empresa telefónica apostó por la creación de un canal temático puramente de deportes electrónico, sin embargo, este acabó cerrando en diciembre de 2018 tras dos años en emisión. Pese a la clausura del canal temático, Movistar no ha dejado las emisiones de deportes electrónicos, tal y como reconocieron en el comunicado de cierre del canal:

En televisión, Movistar+ continuará siendo la casa de los eSports. Las grandes citas y los contenidos más relevantes de la actualidad de los esports podrán seguirse a través de los canales de deportes 24 horas de la plataforma, en los canales multi evento, en #Vamos y bajo demanda (VoD), ocupando así un lugar al mismo nivel que el resto de deportes, como la NFL, la NBA o el Rugby. (Movistar eSports, 2018b)

La falta de televisiones a la hora de emitir competiciones se puede explicar debido a la gran fuerza de las plataformas de *streaming*, especialmente de *Twitch*. La web nació en 2011 y se ha convertido en la plataforma de referencia a la hora de retransmitir deportes electrónicos y contenido sobre videojuegos. Dicha plataforma terminó el 2017 con 15 millones de visitantes diarios (Espinel, 2018).

La importancia de la plataforma llegó a tal punto que en 2014 Amazon y Google trataron de comprarla. Finalmente fue Amazon la que compró *Twitch* por un total de 735 millones de euros (El País, 2014). La compra de *Twitch* por parte de Amazon obligó a Google a

crear Youtube Gaming, sin embargo, la nueva plataforma de Google no triunfó y acabó cerrando a principios de 2019.

5.4 Los E-Sports como deporte

El 28 de octubre de 2017 el COI (Comité Olímpico Internacional) emitió un comunicado en el cual exponían lo hablado en la 6º Cumbre Olímpica. En este comunicado el COI reconoció los E-Sports como una “actividad física” y les invitaba a entrar en el movimiento olímpico: “Los Esport competitivos podrían considerarse como una actividad deportiva, los jugadores involucrados se preparan y entran con la misma intensidad que lo hacen los atletas de los deportes tradicionales” (2018).

La idea del COI se pudo ver patente en los Juegos Asiáticos de 2018 donde los E-Sports fueron deporte demostración. Debido a que los videojuegos pertenecen a compañías concretas y a que estas son las que ponen las reglas, parece complicado que los E-Sports entren en los Juegos Olímpicos, sin embargo, que se les considere actividad física por una asociación como el COI es un paso adelante para su aceptación como deporte.

Pese a que el COI reconozca a los E-Sports como actividad física, la tarea de reconocerlos como deporte o no recae sobre los distintos países. Mientras que en países como Estados Unidos o Corea del Sur los deportes electrónicos ya son considerados deportes, en España aún no es así (González y Talavera, 2016 s.n). Para que un deporte sea considerado como tal en España este tiene que ser aprobado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Para que una actividad sea reconocida como deporte, según González y Talavera, debe de cumplir una serie de pasos:

- Debe existir una federación deportiva, estar institucionalizado.
- Tener carácter competitivo y un reglamento.
- Debe de tratarse de una actividad física.
- Demostrar si tiene o no coincidencias con otra modalidad ya reconocida. (2016 s.n)

Los E-Sports cumplen los cuatro requisitos para ser considerados deporte en España. Los dos primeros requisitos son los que tienen una demostración más fácil, pues existe una Federación Internacional de los E-Sports y todos los deportes electrónicos tiene carácter competitivo y un reglamento. El requisito de que debe tratarse de una actividad física

parece el más complicado, sin embargo, se pueden comparar a los deportes electrónicos con deportes como el ajedrez o la Fórmula 1, tal y como reconoció Sergio Yáñez, cofundador y ex *Chief Executive Officer* de Mad Lions, en una entrevista:

Hablaríamos de un deporte como MotoGP. Nuestros jugadores requieren de un esfuerzo mental, de mucha concentración, de alto nivel de reflejos. Los jugadores se preparan físicamente para que tengan menos cansancio y para que estén preparados de cara a las competiciones. (VR Juegos, 2017)

Para cumplir el último de los requisitos que se pide para ser considerado deporte en España, González y Talavera comparan a los E-Sports con el ajedrez:

A este respecto, en España, el ajedrez está aceptado como una modalidad más, reglamentada por la Federación española de Ajedrez, existiendo la posibilidad de encontrar muchas más similitudes entre ellos que diferencias. El ajedrez es un juego de estrategia que supone una actividad reflexiva y, como si de una batalla metafórica supusiera, se ha de derrotar al enemigo. En los E-Sports se puede encontrar esa similitud, siendo cierto que los distintos videojuegos pueden ser igual de reflexivos, como puede ser el caso de Hearthstone, un juego de estrategia con cartas, u otros mucho más basados en los reflejos y los movimientos de las manos, como pueden ser el League Of Legends o el Starcraft 2. (2016)

6. Análisis de contenido

6.1 Análisis del evento, según la prensa deportiva tradicional: Marca

El diario deportivo Marca cubrió el Mundial de League of Legends de 2018 con un total de 25 artículos repartidos de forma distintas a lo largo de los días (ver tabla 1). Las piezas que dedicó Marca al evento se etiquetan bajo el tag de torneos, compartiendo de esta forma etiqueta con otros deportes electrónicos y competiciones. El equipo encargado de realizar las diferentes piezas estuvo compuesto por Carlos Aguado e Iván González, siendo Carlos Aguado el que más piezas realizó, 16 frente a las 9 de Iván González.

El género de referencia de Marca a la hora de cubrir el evento varió dependiendo la fase de la competición (ver tabla 1). Todas las piezas realizadas por el diario estuvieron siempre acompañadas por al menos una fotografía, aunque normalmente se usaron varias imágenes. En escasas ocasiones, además de acompañar las piezas con fotografías, las complementaron con vídeos. Las distintas piezas contaron con enlaces dentro de ellas, pero eran escasos y solían situarse al inicio para generar contexto.

Durante la fase de ‘Play-in’ (fase previa), el medio realizó principalmente noticias en las que se resumía la jornada de ese día. El vocabulario utilizado no fue especializado (ver tabla 2). Sin embargo, la excepción durante esta fase fue la pieza de la última jornada del periodo de ‘Play-in’, el 7 de octubre. En esa fecha, Marca realizó una crónica del partido del equipo europeo G2 Esports. La crónica, escrita por Iván González, utilizó un vocabulario más especializado, aunque no se adentró en un análisis detallado del partido, sino que narró y describió lo que iba ocurriendo en el encuentro del equipo europeo.

En el periodo entre la fase de ‘Play-in’ y la de grupos, Marca solo realizó una breve previa de la segunda fase. Esta previa, escrita por Carlos Aguado, incluyó un pequeño vídeo en su interior en el que con imágenes de fondo del juego se mostraron las fechas claves de la competición. El vocabulario utilizado en las previas fue coloquial y, exceptuando los nombres de los diferentes equipos, no se usaron palabras técnicas que impidiesen la comprensión de la lectura.

En la fase de grupos, las piezas que predominaron fueron las noticias de resumen de los encuentros de cada jornada. Se puede encontrar una diferencia entre las tres primeras piezas de esta fase y el resto, pues las primeras noticias eran más breves y los tecnicismos eran escasos. Durante el resto de la fase, las noticias fueron aumentando su tamaño, y

dentro de estas se podían encontrar breves crónicas de no más de tres párrafos. El medio hizo especial hincapié en los equipos europeos, pues sus breves crónicas fueron más extensas. De nuevo, las crónicas se dedicaron a reflejar lo sucedido en las partidas más que en analizarlas, por lo que pese a que el vocabulario fue más técnico que antes (ver tabla 2), el nivel de análisis fue similar. En el último día de la fase de grupos, Marca realizó una noticia reportajeada en la que se analizó el papel del equipo europeo Fnatic.

En el periodo entre la fase de grupos y las eliminatorias, el diario no elaboró ninguna pieza. Los siguientes post publicados por Marca fueron cuatro crónicas correspondientes a los cuatro partidos de cuartos de final. Las dos crónicas realizadas por Carlos Aguado fueron más extensas que las que publicó su compañero. Además, en la pieza correspondiente al partido entre Cloud9 y Afrika Freecs, Aguado añadió el vídeo de *highlights* que publicó la cuenta oficial de League of Legends en su canal de Youtube. Como era habitual en las crónicas de Marca, las piezas se centraron en describir lo ocurrido en las partidas, por lo que el vocabulario utilizado, pese a ser algo técnico, era comprensible.

La siguiente pieza fue la previa de las semifinales. La noticia incorporó el mismo vídeo que tenía la pieza de previa a la fase de grupos. El lenguaje utilizado fue coloquial, puede ser comprendido por cualquier usuario sin necesidad de conocer el juego (ver tabla 2).

En las semifinales, Marca realizó dos crónicas, en las que siguió la línea que había trazado en las crónicas anteriores. Una narración descriptiva que obligó a utilizar un vocabulario especializado, pero que no se adentró en el análisis de la partida.

A modo de previa para la final, Marca realizó un reportaje y una noticia con declaraciones en las fechas previas. El primer reportaje describió la figura de los jugadores del equipo de Fnatic. En esta pieza, el medio repasó la carrera de cada uno de los jugadores y analizó brevemente su forma de jugar. Además de este reportaje, el medio realizó una noticia con declaraciones, que acompañaron con un vídeo en el que Carlos Aguado entrevistó a Edgar Medina, Publisher Manager Iberia de Riot Games. El uso de palabras técnicas en este artículo y en la entrevista vino dado por las declaraciones, especialmente en el vídeo, que por la redacción del texto.

En cuanto a la final del evento, Marca solo realizó una crónica del partido. Volvió a utilizar un estilo narrativo en el que las palabras técnicas son obligatorias, pero que el análisis del partido es muy reducido.

6.2 Análisis de evento, según la prensa semi-especializada: Esport.AS

El diario deportivo AS cubrió el Mundial de League of Legends de 2018 con un total de 53 artículos, que se repartieron de forma constante a lo largo de los días del mundial. Durante el evento, se pudo apreciar que el medio dedicó al menos una pieza diaria a la cobertura, con algunas excepciones (ver tabla 3). AS recogió todos los artículos sobre el evento bajo dos etiquetas, ‘Worlds 2018’ y ‘Mundial de League of Legends’. De esta forma, los diversos artículos contaron con una etiqueta propia, lo que hizo más fácil de poder seguir su continuidad. Sin embargo, hubo artículos que no usaron esa etiqueta. Por ejemplo, el publicado por Alex Merino el 14 de octubre o la crónica del partido de cuartos de final de G2 Esports. Además de las dos etiquetas ya mencionadas, dependiendo del artículo, se pudieron encontrar otras como los nombres de los equipos o de los jugadores.

Las piezas de la edición online de AS se complementaron con el canal de Youtube Movistar eSport, en el que se publicó un vídeo en la fase final del evento. Los encargados de realizar las piezas sobre el Mundial de League of Legends fueron Pablo Municio, Alberto Zaragoza, Álvaro Guiñón, Álex Merino y Sergio García.

El género de referencia para AS a la hora de cubrir el evento fue la crónica, aunque en los momentos entre fases se pudieron encontrar un gran número de reportajes, especialmente entre la semifinal y la final, es decir, entre el 28 de octubre y el 3 de noviembre (ver tabla 3). Todas las noticias fueron acompañadas por al menos una fotografía, aunque dependiendo de la pieza el número de fotografías varió. Además de acompañar las piezas con fotografías, AS utilizó recursos multimedia especialmente en las crónicas, acompañó los diferentes artículos con tuits. El medio realizó enlaces entre los diferentes artículos entre ellos. Los enlaces se encontraron esparcidos por los textos y no se centraron en un párrafo concreto.

En la fase de ‘Play-in’, AS publicó un total de ocho piezas, con resúmenes de los días, donde se podían encontrar crónicas de los partidos a las que acompañaban una noticia sobre las canciones y un reportaje sobre jugadores.

El primer día de competición, el medio realizó un reportaje de apertura en el que señaló cuáles eran los diez jugadores a seguir a lo largo de la cita. Este reportaje, escrito por Pablo Municio, analizó la trayectoria de los jugadores, de forma superficial, su estilo de juego, lo que provocó que el vocabulario utilizado fuera poco especializado.

En este periodo de 'Play-in', el medio elaboró una noticia sobre la canción oficial del evento. Esta pieza fue consecuencia de una encuesta realizada en su cuenta de Twitter. El titular era llamativo con el fin de conseguir visitas.

Los resúmenes del día de esta primera fase se caracterizaron por la brevedad de las crónicas, pues la gran mayoría no pasaba de un párrafo de tres o cuatro líneas. Debido a la brevedad de las crónicas, que en algunas ocasiones eran de una sola frase donde escasamente se decía el resultado, el vocabulario utilizado no era especializado (ver tabla 4). Pese a que el léxico empleado era coloquial, las piezas albergaron tuits de la cuenta oficial de League of Legends donde se podían apreciar jugadas de los diversos partidos del día.

En el periodo entre el 'Play-in' y la fase de grupos, el medio aprovechó para elaborar varias previas. En este periodo, destacaron el artículo sobre las predicciones de la redacción y la fotogalería sobre los mejores jugadores del Mundial de League of Legends. El 9 de octubre, bajo el usuario de Movistar eSport, el medio publicó un reportaje en el que los distintos miembros de la redacción dieron sus pronósticos sobre lo que podía ocurrir en el evento. Las predicciones de los distintos redactores se dividieron en campeón, decepción, sorpresa y jugador MVP. El 10 de octubre, AS publicó una fotogalería, cuyas imágenes no eran propias del medio, en la que, de forma subjetiva, el redactor ordenó a los distintos jugadores.

En la fase de grupos, los artículos que predominaron fueron, al igual que durante el periodo de 'Play-in', los resúmenes del día con breves crónicas. Durante este periodo, el medio puso especial atención a la actuación de los equipos europeos, pues en solo uno pieza de los cinco resúmenes del día no contenía el nombre de un equipo europeo en su titular. Las breves crónicas, que estaban introducidas en los resúmenes de los días, contenían tuits de la cuenta oficial de League of Legends con vídeos de las jugadas clave.

Durante la fase de grupos, el medio realizó un reportaje analizando las estadísticas de Rasmus 'Caps' Winther. En este reportaje, que se publicó el 11 de octubre, el vocabulario utilizado fue más especializado y se centró más en el análisis que en la descripción. Además del reportaje sobre las estadísticas, en este periodo destacó un artículo de opinión de Alex Merino.

Antes del inicio de las eliminatorias, AS publicó tres piezas: un reportaje analizando el papel desempeñado por las diferentes regiones en la fase de grupos donde el léxico

utilizado era coloquial y prescindiendo de los nombres de los equipos, casi no se pueden observar palabras técnicas (ver tabla 4), una actualización de los mejores jugadores del evento, pues al inicio del mismo había realizado un ranking por medio de una fotogalería y una previa realizada por Pablo Municio donde, con un lenguaje que podía ser entendido por cualquier usuario se recogió como llegaban los ocho equipos a cuartos de final.

Durante los cuartos de final, AS abrió su cobertura con dos crónicas algo más extensas de lo que estaba siendo habitual. Tuvieron un carácter meramente descriptivo y apenas de análisis. Para complementar las crónicas, Pablo Municio, autor de estas, añadió tuits de la cuenta oficial de League of Legends, donde se recogían en formato de vídeo algunas jugadas clave.

En el siguiente día de cuartos de final, se publicaron dos crónicas y una noticia en relación a uno de los partidos disputados. Se pudo apreciar una gran diferencia entre las crónicas publicadas ese día, pues la que correspondió al equipo europeo, en esta ocasión Fnatic, era más extensa, entraba más en el análisis e incluyó tuits en los que se recogían las mejores jugadas.

En el periodo entre los cuartos de final y las semifinales, el medio realizó un total de nueve artículos, donde se intercalaron noticias de eventos que estaban ocurriendo en el mundial y reportajes de elaboración propia. El día 22 de octubre, Pablo Municio publicó una pieza en la que se analizó una jugada en concreto de la partida entre KT Rolster e Iovictus Gaming. En este análisis, el vocabulario fue más técnico, por lo que se hacía difícil de seguir para cualquier usuario no acostumbrado (ver tabla 4). A los dos días, el medio publicó un reportaje analizando lo que había ocurrido en las últimas ediciones de los Mundiales de League of Legends, poniendo especial interés en el papel de los equipos europeos.

El mismo día que el medio publicó el reportaje sobre la historia de los mundiales, AS realizó una entrevista a Edgar 'Medroid' Medina, Iberia Publishing Manager de Riot Games. En esta entrevista, 'Medroid' analizó el mundial utilizando un lenguaje estándar (ver tabla 4).

Para cubrir las semifinales, AS realizó una previa conjunta y dos crónicas. En la previa el léxico utilizado fue coloquial y el análisis sobre las posibilidades de los equipos europeos, muy superficial. A la previa la acompañaban tuits de la cuenta oficial de League of Legends, donde en formato de vídeo se podían ver jugadas clave de los equipos europeos.

En cuanto a las crónicas, había diferencias significativas entre la del partido de G2 Esports contra Invictus Gaming y la del Fnactic contra Cloud9. Las dos crónicas fueron más extensas de lo habitual en el medio, además de contener un nivel de análisis superior. Sin embargo, en la crónica de la partida entre G2 Esports e Invictus Gaming no se apreciaron tuits con vídeos de las jugadas clave, hecho que sí se produjo en la crónica de la otra semifinal.

En cuanto a la cobertura previa a las finales, AS realizó diversos reportajes día a día donde se analizó el emparejamiento línea por línea, además de realizar el único vídeo para su canal de Youtube. En los distintos reportajes, en los que se analizó el enfrentamiento línea por línea de los distintos jugadores, el vocabulario utilizado era más especializado, por lo que podía ser más difícil de entender para un usuario casual,

En las fechas previas al partido, una parte de la redacción se desplazó a Corea y cubrió la rueda de prensa previa y las finales. La cobertura de la rueda de prensa se realizó por medio de una noticia y del vídeo de su canal de Youtube.

En cuanto a la final, AS realizó dos piezas -una crónica y una noticia- donde se recogieron las cinco mejores jugadas de la final. La crónica de la final siguió la línea marcada por los textos de las semifinales, siendo de una extensión similar y conteniendo vídeos de Twitter con las mejores jugadas. El léxico utilizado no fue especializado y tuvo una estructura descriptiva, por lo que el análisis técnico del partido fue un tanto pobre.

6.3 La presa especializada: Esportmanicos

Esportmanicos cubrió el Mundial de League of Legends de 2018 con un total de 53 artículos en su edición online, que se complementaron con 81 vídeos que realizaron en de Youtube. El medio se desplazó hasta Corea del Sur para cubrir el evento y desde allí realizó un programa diario por medio de su canal de Twitch, donde trataron la actualidad del League of Legends. Algunos programas informaron sobre el evento, mientras que en otros las noticias de actualidad internacional se entremezclaron con las del mundial. El programa se colgó posteriormente en de Youtube. Entre los artículos de la página web y los vídeos, el medio publicó todos los días algún tipo de contenido que tenía que ver con el Mundial de League of Legends. Los artículos de la página web se agruparon bajo la etiqueta ‘Worlds 2018’, lo que permitió un mejor control sobre el evento y que su acceso fuese mucho más sencillo.

El equipo encargado de realizar la cobertura se puede dividir en dos: los encargados de la página web y los responsables del canal de Youtube. Estos últimos se desplazaron hasta Corea del Sur para cubrir el evento. Las dos personas que se redactaron los textos para la página web fueron Jaime Mellado y Joan Cebrián. El equipo que se desplazó hasta Corea del Sur estaba compuesto por Fernando Cardenete, Guillermo Yuste, Manuel ‘Cabramaravilla’ Martínez y José María Martínez ‘Lynx Reviewer’.

El género de referencia en las piezas del apartado online escrito del medio fue la noticia de declaraciones de las entrevistas que previamente se pudieron encontrar en el canal de Youtube. En cuanto al género de los vídeos creados desde Corea del Sur se realizaron un gran número de entrevistas, así como reportajes sobre el país y su cultura y noticias, crónicas y análisis de partidas dentro del programa diario.

Las piezas escritas apenas incluyeron con enlaces internos. Sin embargo, en el caso de las noticias de declaraciones incluyeron los vídeos donde se podía visualizar la entrevista completa. En cuanto a los vídeos de Youtube, el medio contaba con vídeos de las diferentes partidas para analizarlas en directo, en los programas diarios. Además, realizaron entrevistas con jugadores, entrenadores y analistas, que subtitularon. Los programas diarios duraban una hora y media, pero para que fuera más fácil de cara al espectador, el medio en el apartado de descripción colocó el minutaje con cada uno de los temas que habían tratado en el programa.

Durante la fase del ‘Play-in’, la web de Esportmanicos no llevó a cabo ninguna crónica de los partidos, ya que se realizaban en los programas diarios. En el apartado escrito, el medio durante estos días realizó dos artículos de opinión, breves noticias de los sorteos y noticias declarativas de las entrevistas que realizaban en Corea del Sur y que se podían ver previamente en el canal de Youtube (ver tabla 5).

En el primer y el último día de competición de la primera fase el medio publicó dos artículos de opinión. El primer día de competición, se publicó un artículo de opinión sobre los cinco mejores jugadores de una posición concreta, un hecho que destacó teniendo en cuenta que no se realizó el mismo ranking con el resto de las posiciones. El lenguaje usado en este artículo era especializado (ver tabla 6), que unido a que el autor hacía referencia a citas del pasado, provocaba que un usuario no habituado no comprendiese del todo la pieza. El segundo artículo de opinión se publicó el último día de la fase final de la primera parte de competición. En este artículo, el autor, Jaime Cebrián, analizó las

posibilidades de un equipo utilizando un lenguaje muy técnico, lo que complicaba la comprensión.

Las noticias breves que se publicaron durante el ‘Play-in’ siguieron un formato típico con un lenguaje coloquial. En estas noticias breves fueron exclusivamente informativas de lo ocurrido y no se realizaba ningún tipo de análisis.

Durante los primeros cuatro días de competición, se destinó una media de 25 minutos en cada programa diario a analizar los diferentes partidos del evento. En el primer programa no hubo imágenes de las partidas. Las crónicas y análisis de los partidos utilizaron un lenguaje muy técnico, difícil de entender para usuarios no familiarizados con la temática. Los dos últimos días de ‘Play-in’ el medio dedicó casi todo el programa a analizar la fase final del ‘Play-in’.

Durante esta primera fase de la competición, Esportmaniacos realizó ocho entrevistas a jugadores, entrenadores y analistas. Además, se realizó dos reportajes sobre Corea del Sur y su cultura. En el primero, Guillermo Yuste aludió de su experiencia en el país mientras paseaba por Seúl, mostrando diferentes planos de la ciudad. En el segundo reportaje, se trató de una visita al Lol Park, estadio donde tiene lugar la competición regular coreana de League of Legends y donde se celebró una parte de los mundiales. El vídeo, realizado por Guillermo Yuste y José María Martínez, constó de una visita guiada por todo el estadio.

Entre la fase de ‘Play-in’ y la de grupos, el medio realizó un total de cinco artículos en la web y tres vídeos. De esos cinco artículos tres fueron entrevistas que previamente fueron publicadas en el canal de Youtube, además de un breve reportaje sobre la visita al Lol Park. La noticia que no tiene nada que ver con los vídeos subidos previamente trató sobre el tema de sanciones a jugadores durante los mundiales, el léxico utilizado fue coloquial, aunque se podían encontrar palabras especializadas que podían impedir la comprensión.

Entre los tres vídeos del periodo entre fases, se publicaron una nueva entrevista y dos programas diarios. En esta ocasión, el medio dedicó los dos programas completos al mundial. En el primer programa analizaron de forma muy concreta los diferentes grupos del evento, contando con varios colaboradores, que entraron por medio de *Discord* al programa. En el segundo se analizó, junto a Renato “Shakarez” Perdigão, actual miembro de Riot Games y que antes trabajaba como productor de contenido de Blitz Esports, los equipos de la fase de grupos uno a uno, a través de un vocabulario muy especializado.

Además de referirse a cada uno de los equipos, también hubo un apartado para las noticias de actualidad, como las sanciones a jugadores.

Durante la fase de grupos, se publicaron un total de 20 piezas en la página web y 29 vídeos en el canal de Youtube. La gran mayoría de piezas subidas al sitio web fueron noticias declarativas de entrevistas que se habían subido en vídeo previamente. Destacó durante este periodo el reportaje realizado por Joan Cebrián, el único sobre un partido en concreto. La pieza sirvió de previa para el partido entre Gen G. y Royal Never Give Up. El análisis realizado por el redactor fue muy exhaustivo, utilizando diversas palabras técnicas (ver tabla 6), lo que hacía complicado el entendimiento para un usuario casual. Durante esta fase, el medio también publicó una noticia de lo ocurrido en el grupo B, debido a la sorpresa de que el campeón mundial cayese eliminado en fase de grupos.

De los 31 vídeos realizados para el canal de Youtube durante la fase de grupos, 21 fueron entrevistas, dos reportajes y ocho programas diarios. De todas las entrevistas realizadas en esta fase, la única no relacionada con los mundiales es la que realizaron a una española que vive en Corea del Sur. El primer reportaje de este periodo estuvo realizado por Guillermo Yuste y José María Martínez, y trató sobre el Auditorio BEXCO, emplazamiento para todos los partidos de la fase de grupos y de cuartos de final. El segundo reportaje, elaborado durante la fase de grupos, trató sobre un *fan meeting* organizado por el equipo europeo de Fnatic. En el reportaje se pudo apreciar una pequeña entrevista al fundador del Fnatic, Sam Mathews.

Durante la fase de grupos, el medio dedicó una media de 57 minutos y 45 segundos al Mundial de League of Legends en los programas diarios. Durante todos los programas, se realizaron crónicas de los partidos del día, se analizó, de forma especializada utilizando, en casi todos los programas, videos de los distintos encuentros. El lenguaje era especializado, por lo que el nivel de análisis no fue difícil de comprender para un usuario casual, aunque en momentos donde no se podía llegar a entender los analistas trataron de reformular la afirmación para que fuese comprensible. Además de repasar las distintas partidas, durante estos programas también se trataron noticias propias del mundial, como fue el caso de los entrenamientos filtrados por parte de algunos equipos.

Entre la fase de grupos y el inicio de las eliminatorias, Esportmanicos publicó cinco artículos en su página web, que correspondían a diferentes vídeos que el medio había publicado previamente en Youtube. En este mismo tiempo, Esportmaniacos realizó cinco

vídeos, dos entrevistas, dos programas y un reportaje. El reportaje audiovisual en esta ocasión fue realizado por Fernando Cardenete, Guillermo Yuste y Manuel ‘Cabramaravilla’ Martínez, dicha pieza trató sobre el proceso para conseguir entrevistas durante la fase de grupos y cómo se realizan las mismas. En los dos programas, el medio dedicó una media de 40 minutos a cubrir el mundial. El primer día, se repasó todo lo ocurrido hasta ese momento (sorpresas, decepciones y estadísticas), sin entrar a analizar de forma muy específica, pero con un lenguaje técnico. El segundo día, se realizó una previa de los cuartos de final donde se analizaron de forma específica los dos primeros partidos de esta fase.

En los cuartos de final, el medio publicó dos piezas en su web, una entrevista, que previamente se había publicado en formato de vídeo, y el resumen de lo ocurrido en las eliminatorias. En la noticia de resumen de los cuartos de final, no se realizó un análisis muy amplio, ya que se relataron los resultados y se comentaron las fechas de las semifinales. El lenguaje utilizado en esta pieza fue común, al nivel de usuario. En Youtube, Esportmanicos publicó cuatro vídeos en estos dos días, una entrevista con el entrenador del equipo G2 Esport, un breve reportaje donde se mostraron diferentes imágenes de Busan, ciudad que fue la sede de la fase de grupos y de los cuartos de final, y dos programas. En esta ocasión, el medio dedicó los dos programas íntegros a realizar las crónicas y los análisis de los cuatro partidos. Como venía siendo habitual, el vocabulario utilizado era muy especializado con un alto nivel de análisis.

Entre los cuartos de final y las semifinales, se publicaron siete piezas en la página web y nueve vídeos en Youtube. De las siete piezas de la web, cinco eran entrevistas que subieron previamente en formato de vídeo, mientras que las otras dos correspondían a dos noticias de actualidad sobre el mundial (ver tabla 5). En cuanto a los vídeos de Youtube, cinco fueron entrevistas con personajes relacionados con el juego y el evento, tres eran partes del programa diario y el último era un reportaje. En esta ocasión, el reportaje constó de consejos, dados por Guillermo Yuste y José María Martínez, para preparar un viaje a Corea del Sur. En este periodo, Esportmaniacos habló del mundial en tres de los cinco programas que tuvieron lugar. En estos tres programas, se repasaron las noticias breves del mundial y las estadísticas del mismo.

El medio no publicó nada de las semifinales en su página web, puesto que lo cubrieron íntegramente en los dos programas, en los que se dedicaron por completo a analizar los partidos. Para la primera semifinal, Esportmaniacos no contó con imágenes para llevar a

cabo el análisis de la partida. En la segunda, además de tener imágenes, contó con más expertos que analizaron lo ocurrido.

En las fechas previas a la final, solo se publicaron tres artículos en la página web, una noticia sobre las audiencias y dos reportajes (ver tabla 5), mientras que en el canal de Youtube se subieron ocho vídeos, un reportaje, una rueda de prensa y seis vídeos, correspondientes a los programas diarios. Los dos reportajes publicados en la página web utilizaron un léxico especializado (ver tabla 6) con un análisis exhaustivo. En el primer reportaje, se analizó el papel de los distintos equipos de Corea de Sur en los mundiales, mientras que en el segundo reportaje se habló sobre la figura de Bok “Reapered” Hanyu, entrenador de Cloud9, equipo que llegó a semifinales.

El reportaje de Youtube trató sobre la ropa tradicional coreana. En el reportaje, Guillermo Yuste y José María Martínez paseaban por un distrito comercial de Seúl mientras mostraban planos de las distintas tiendas y hablaban sobre los precios y las tradiciones.

En cuanto a los programas diarios, Esportmaniacos dedicó una media de 38 minutos y 12 segundos a tratar temas del mundial. Durante este periodo, recibieron la visita de los miembros de la LVP que se desplazaron hasta Corea del Sur para narrar la final. Además, el día previo a la final realizaron el programa entero en forma de previa y analizaron de forma muy específica las posibilidades de cada uno de los dos equipos. También, por medio de *Discord*, contaron con más analistas, como André Guilhto, entrenador de primer nivel.

Para cubrir la final el medio publicó un artículo en su página web en el que, de forma resumida y con un vocabulario cercano (ver tabla 6), contó lo ocurrido. En el canal de Youtube, se publicó un programa en el que se analizó de forma concisa lo ocurrido en la final, acompañado por vídeos. El vocabulario que usaron los diferentes expertos fue muy especializado.

7. Conclusiones finales

Tras el análisis realizado, podemos apreciar que la hipótesis del punto de partida era verosímil. Se ha podido comprobar que los medios deportivos tradicionales se están aproximando poco a poco al mundo de los deportes electrónicos. Sin embargo, su cobertura informativa de un evento de grandes características es bastante pobre. Como se puede apreciar en las tablas comparativas, el número de artículos se incrementa conforme la especialización es mayor, además de poseer un nivel de análisis superior.

Se puede comprobar tras el análisis, que la cobertura de Marca se centró en la publicación de crónicas descriptivas combinándolas con noticias breves. Destaca que durante el evento realizó una entrevista en vídeo. Por su parte, AS, que contó con el apoyo de Movistar, tal y como se da a conocer en el apartado de la metodología, elaboró un mayor número de piezas con un análisis superior del evento. Las crónicas de AS, pese a que en algunas ocasiones son más breves que las de Marca y su nivel descriptivo es menor, lo que implica que su nivel de análisis también lo sea, cuentan con elementos audiovisuales que las hacen más amenas para el lector. Además, AS realizó reportajes con un lenguaje más especializado, analizando algunas de las características del evento. También se desplazó hasta Corea del Sur para cubrir la final, aunque en su canal de Youtube solo se ha podido visualizar un vídeo. En los dos medios se puede apreciar que, en un gran número de ocasiones, los titulares tratan de llamar la atención al lector más que informar sobre lo sucedido, buscando el click de los usuarios.

Por último, Esportmaniacos, como prensa especializada, la cobertura en la página web es muy deficiente, ya que en la misma no se pueden encontrar grandes crónicas y análisis. Muchas de las piezas son noticias declarativas de entrevistas que previamente se podían ver en su canal de Youtube. Pese a que el trabajo en cuanto a crónicas, por parte del medio digital, es claramente mejorable, la elaboración de los reportajes, que sitúan el contexto del evento, y los artículos de opinión contienen un léxico especializado, en ocasiones llevado al extremo y de difícil comprensión salvo que el usuario sea un especialista en el tema o tenga grandes conocimientos sobre el mismo. Cabe destacar el esfuerzo realizado en su canal de Youtube a la hora de cubrir un evento de estas características. La cobertura de Esportmaniacos contó con entrevistas personales con jugadores, técnicos, fans y analistas, además de analizar cada uno de los partidos del evento de una forma precisa, acercando con un vocabulario muy técnico el Mundial de League of Legends.

Como se puede apreciar por las audiencias de los últimos meses y anuncios, los deportes electrónicos están más vivos que nunca. A principios de abril, Marca y Orange, compañía de telefonía que ya se encuentra en el mundo de los E-Sports debido al su patrocinio con la LVP, unieron sus caminos para mejorar la información sobre este mundo. Es un ejemplo más de que los deportes electrónicos se están introduciendo con mucha fuerza en los medios deportivos tradicionales.

8. Bibliografía

Aguilar, L. (2002). Armonización terminológica y periodismo especializado. En Actas del I Congreso Internacional, “El español, lengua de traducción”. Almagro, pp. 324-344

Antón, M. y García, F. (2014). Deportes Electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones Publicitarias*, 1 (19), 98-115.

Asociación Española de Videojuegos. (2018, 17 mayo). Libro blanco de los esports en España. Recuperado 26 febrero, 2019, de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2018/05/ES_libroblanco_online.pdf

Asociación Española de Videojuegos. (2019, mayo). Anuario 2019 Anuario de la industria del videojuego. Recuperado 5 mayo, 2019, de http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf

Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. (2019). Entrega de resultados EGM 1ª ola 2019. Recuperado 8 mayo, 2019, de <http://reporting.aimc.es/index.html#/main/diarios>

Barbarà, A. (05/09/2016). La regulación de los e-Sports en la république numérique francesa. Alexbarbara.es. Recuperado de: http://www.alexbarbara.es/la-regulacion-los-esports-la-republique-numerique-francesa/#La_regulacion_de_los_e-Sports

Brandwatch ES. (2018, 27 septiembre). Informe de Brandwatch: Las personas más influyentes de 2018. Recuperado 26 febrero, 2019, de <https://www.brandwatch.com/es/reports/influencers-2018/view/>

Comité Olímpico Internacional. (2018, 6 febrero). Communique of the Olympic Summit. Recuperado 26 febrero, 2019, de <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

El País. (2014, 26 agosto). Amazon compra la web de videojuegos Twitch por 735 millones de euros. Recuperado 4 marzo, 2019, de https://elpais.com/economia/2014/08/26/actualidad/1409043776_719283.html

Escharts. (2018, 4 noviembre). Worlds 2018 — 200 million viewers at once. Recuperado 21 abril, 2019, de <https://escharts.com/blog/worlds-2018-final>

Espinel, R. (2018, 22 febrero). Twitch la está rompiendo y tu ni siquiera sabes lo qué es. Recuperado 4 marzo, 2019, de <https://produccionaudiovisual.com/produccion-video-digital/estadisticas-twitch/>

E-Sport. (2019). En Cambridge Dictionary. Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/e-sports?q=e-sport>

González, E., & Talavera, J. C. (2016). E-sports como modalidad de deporte. Recuperado 26 febrero, 2019, de <https://www.fes-sociologia.com/e-sports-como-modalidad-de-deporte/congress-papers/2825/>

Guiñón, A. (2018, 5 noviembre). Más de 200 millones de espectadores vieron la final del Mundial de LoL. Recuperado 21 abril, 2019, de https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html

JD Sports. (2019, 27 marzo). El auge de los eSports: ¿Cuánto dinero pueden llegar a ganar? Recuperado 25 febrero, 2019, de <https://blog.jdsports.es/auge-esports-cuanto-dinero-ganan/>

McCurry, P. (s.f.). Starcade (TV Series 1982–1984). Recuperado 22 febrero, 2019, de <https://www.imdb.com/title/tt0198244/>

Mercado, M. T. (2015, 17 diciembre). La especialización periodística como salida a la crisis de los medios. Recuperado 4 marzo, 2019, de <http://dspace.ceu.es/bitstream/10637/7873/1/La%20especializaci%C3%B3n%20period%C3%ADstica%20como%20salida%20a%20la%20crisis%20de%20los%20me>

Monfort, J. (2015, 12 febrero). e-Sports: Nacimiento y evolución. Recuperado 19 febrero, 2019, de <https://www.eurogamer.es/articulos/e-sports-nacimiento-evolucion-introduccion-articulo>

Movistar eSports. (2018, 15 febrero). Movistar eSports y AS se unen para ofrecer la mejor información de eSports. Recuperado 4 marzo, 2019, de https://esports.as.com/industria/Movistar-eSports-AS_0_1108689128.html

Movistar eSports. (2018b, 14 diciembre). Movistar eSports evoluciona su estrategia y se vuelca en el mundo digital. Recuperado 4 marzo, 2019, de https://esports.as.com/industria/Movistar-eSports-refuerza-presencia-digital_0_1198680122.html

Newzoo (2019). Free 2019 Global Esport Market Report, pp.1-21. Recuperado el 8 mayo 2019 de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/>

Pérez, Á. (2018, 24 abril). Esports - Los orígenes de los esports: las batallitas de sus abuelos. RTVE.es. Recuperado 20 de febrero, 2019 de <http://www.rtve.es/playz/20180424/origenes-esports-batallitas-abuelos/1720300.shtml>

Pinnacle. (2017, 13 octubre). Una breve historia de los eSports. Recuperado 23 febrero, 2019, de <https://www.pinnacle.com/es/esports/betting-articles/home/brief-history-of-esports/Pinnacle>

Rodríguez, M. (2017, 4 diciembre). El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España. Recuperado 4 marzo, 2019, de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/78409>

Ronda Iglesias, J., y Alcaide, J.L. (2010). El periodismo especializado: el gran reto del periodista. En R. Reig García (Ed.), La dinámica periodística: perspectiva, contexto, métodos y técnicas (pp. 147-159). Sevilla: Asociación Universitaria Comunicación y Cultura

Sainz de Baranda Andújar, C. (2013, 8 octubre). Orígenes de la prensa diaria deportiva: El Mundo Deportivo = Origins of the Spanish Sport Newspapers: El Mundo Deportivo | Materiales para la Historia del Deporte. Recuperado 8 mayo, 2019, de https://www.upo.es/revistas/index.php/materiales_historia_deporte/article/view/788

Santo, A. (2016, 21 septiembre). League of Legends – Así nació el deporte electrónico del momento. Recuperado 27 febrero, 2019, de <http://www.fsgamer.com/league-of-legends-asi-nacio-el-deporte-electronico-del-momento-20130204.html>

Virúes Azaustre, F. (2016). Análisis del funcionamiento y tratamiento de la información en los medios deportivos. Recuperado 8 abril, 2019, de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/43987/Francisco%20Viru%C3%A9s%20Azaustre%20TFG.pdf?sequence=1>

VR Juegos. (2017, 8 octubre). Los secretos de la Gaming House de Mad Lions VR_JUEGOS [Archivo de vídeo]. Recuperado 26 febrero, 2019, de <https://www.youtube.com/watch?v=HT93UJzcn3I>

9. Anexos

9.1 Tablas comparativas

Tabla 1.

Artículos publicados por Marca

	Artículos escritos/ vídeos	Géneros escritos / vídeos	Autor
01/10/2018	1 / 0	Previa del Mundial	Carlos Aguado
02/10/2018	2 / 0	Resumen de los resultados del día (noticia) - 2	Carlos Aguado e Iván González
03/10/2018	1 / 0	Resumen de los resultados del día (noticia)	Iván González
04/10/2018	0 / 0		
05/10/2018	1 / 0	Resumen de los resultados del día (noticia)	Carlos Aguado
06/10/2018	1 / 0	Resumen de los resultados del día (noticia)	Carlos Aguado
07/10/2018	1 / 0	Crónica del Infinity Gaming – G2 Esports	Carlos Aguado
08/10/2018	1 / 0	Previa de la fase de grupos, incluye video dentro de la pieza	Carlos Aguado
09/10/2018	0 / 0		
10/10/2018	1 / 0	Resumen de los resultados del día (noticia)	Iván González
11/10/2018	0 / 0		
12/10/2018	2 / 0	Resumen de los resultados del día (noticia)	Carlos Aguado
13/10/2018	0 / 0		
14/10/2018	0 / 0		
15/10/2018	1 / 0	Breves crónicas de dos párrafos de las partidas del día.	Carlos Aguado

16/10/2018	1 / 0	Noticia con los resultados del día y un breve de los datos de audiencia	Iván González
17/10/2018	2 / 0	Breves crónicas de dos párrafos de las partidas del día. Noticia sobre el papel de Fnatic	Carlos Aguado e Iván González
18/10/2018	0 / 0		
19/10/2018	0 / 0		
20/10/2018	0 / 0		
21/10/2018	4 / 0	Breves crónicas (1 vídeo de mejores jugadas)	Carlos Aguado e Iván González
22/10/2018	0 / 0		
23/10/2018	0 / 0		
24/10/2018	0 / 0		
25/10/2018	1 / 0	Noticia, con vídeo incluido	Carlos Aguado
26/10/2018	0 / 0		
27/10/2018	1 / 0	Crónica del Invictus Gaming – G2 Esports	Carlos Aguado
28/10/2018	1 / 0	Crónica del Fnatic – Cloud9	Carlos Aguado
29/10/2018	0 / 0		
30/10/2018	0 / 0		
31/10/2018	1 / 0	Reportaje sobre los jugadores de Fnatic	Carlos Aguado
01/11/2018	1 / 1	Noticia declaratiava / entrevista	Carlos Aguado
02/11/2018	0 / 0		
03/11/2018	1 / 0	Crónica del Fnatic – Invictus Gaming	Carlos Aguado
04/11/2018	0 / 0		

Tabla 2.

Palabras específicas de Marca.

	Palabras técnicas
01/10/2018	

02/10/2018	Nashor (3); kills; grieta; Aplastar, Skarner, midlaner, fosa del Baron
03/10/2018	Kills
04/10/2018	
05/10/2018	Nashor (3), buffo, Akali, Urgot, midlaner, “bola de nieve”, Inhibidores (2), torres, pentakill, LeBlanc, grieta
06/10/2018	Alistar, torres, tier 2, Nashor (3), toplane, toplaner, gankeos, Ireliá, Kai’Sa, nexo, Akali, Heimer (2), pit, Heraldo, pick
07/10/2018	Gauntlet, torres, dragones de montaña, torre de medio, una triple (2), Nashor (5), Dragón anciano, LeBlanc (2), Malzabar, midlaner, fajín de mercurio, Urgot (4), una doble, toplaner, Nashor, Skarner, Aatrox, Cassiopeia, teamfight, mana, midlaner, Ryze, midlane, Ireliá, Taliyah (2), inhibidor, nexo, torre, pit, torres de Nexo
08/10/2018	
09/10/2018	
10/10/2018	fase de picks y bans, early, late, farmeo, teamfights
11/10/2018	
12/10/2018	Sion, Kai’Sa, la grieta (2), Mejai, Azir, Ornn, bola de nieve, Nashor (2), Baron, Urgot, farmeo, Varus
13/10/2018	
14/10/2018	
15/10/2018	la primera sangre (4), Galio, primera torre, jungla, lado azul, Nashor (10), la grieta, Akali (4), Galio, Paranoia, Nocturne, Zonya, Aatrox (2), Jayce, dragones (2), bonus azul, torre tier 2, nexo (3), dragón anciano, dragón infernal, dragón de montaña (2), Lissandra, Brand, Heimerdinger (2), Sivir, Sion, farmeo, AD Carry, Ángel guardián, Xayah, Jax, teamfight (2), torres (2), cronómetro, linterna, Thresh, support, inhibidor (2), Jhin, toplaner, Kai’Sa, una triple, Mordekaiser (2), Tahm Kench, midlane, Urgot
16/10/2018	
17/10/2018	Draven (2), pick (3), Thresh, Nashor (10), torre de inhibidor, LeBlanc (2), Syndra (2), Nocturne (2), dragones de montaña, Baron, aplastar, Aatrox (2), Malzabar, midlaner, Tristana, torres (2), teamfight, Nexo (2), Sivir, jungla (2), Taliyah, primera sangre (2), Zelean, Trundle, botlane, Kalista, linterna, bot, gólem, Rakem, asesinato triple

18/10/2018	
19/10/2018	
20/10/2018	
21/10/2018	Early (2), inhibidor (4), Nashor (20), teamfight (5), late game, nexo, LeBlanc (3), primera sangre (6), Kassadin , jungla (7), Xin Zhao (2), la Grieta (3), guardián de control, torres de nexo (2), Ryze , Ahri, botlane, Lucian, primera torre (3), dragón, pit del Nashor, Ornn (2), Lyssandra (2), torres (3), inhibidor, el rojo, Elise, al azul (2), midlaner, el heraldo (4), dragón infernal (5), torres de inhibidor (2), cargas del Mejai, Galio, Shen, Irelia, una doble (2), una triple, Braum, pit, stompear, Yasuo, Syndra, hechizo de invocador, toplaner, midlaner, Kai'Sa, AD Carry, Camille, Ángel de la guarda, bot, farmeo, Swain, Zhonya. Nocturne, Paranoia, toplane, back
22/10/2018	
23/10/2018	
24/10/2018	
25/10/2018	El meta (2)
26/10/2018	
27/10/2018	Aatrox (7), Jayce (5), midlaner, farmeo, cataclismo (2), primera sangre (3), early, primera torre, dragón de océano, el heraldo, mejora roja, jungla, Xin Zhao, torres (3), sacrifico, Lucian (2), Jarvan, Nashor (5), inhibidor (2), torres de nexo (2), fase de picks y bans, Xayah, Sivir, Ezreal, LeBlanc, toplane, Irelia, torres exteriores, pokeo, Gragas, Tahm Kench, Alistar, support, jungla, dragón infernal, Baron
28/10/2018	Support, heraldo, torre inferior, top, LeBlanc, Rakan (3), campo gravitatorio, Viktor, midlaner, Nashor (6), torres de inhibidor (2), nexo (3), torre (4), Sivir, Azir (2), Jayce, Aatrox (2), inhibidor (2), torre de inhibidor, asesinato cuádruple, Ekko, teamfight
29/10/2018	
30/10/2018	
31/10/2018	Support, toplaner (3), gankeado, jungla (2), Lee Sin (2), Trundle, Xin Zhao, Zac, Nocturne, Rek'Sai, baby faker, Irelia, LeBlanc, Thresh

01/11/2018	Teamfight, diveo, torre,meta, Aatrox, Urgot, botlane, Heumerdinger, Moderkairser
02/11/2018	
03/11/2018	Torres de nexo (2), botlane, Jhin, jungla (4), primera sangre (3), gankeo, midlaner, heraldo (3), torre de inhibidor (4), torre (6), Nashor (3), inhibidor, asesinato cuádruple, Kai'Sa, nexo (2), Alistar, toplaner, dragón infernal, asesinato doble, Azhir, la grieta, Jax, Thresh, Viktor, Aatrox, estompeada, Rakan
04/11/2018	

Los números entre paréntesis indican el número de veces que aparece la palabra, si no hay número es que solo aparece una vez.

Tabla 3.

Artículos publicados por AS.

	Artículos escritos/vídeos	Géneros escritos /vídeos	Autores
01/10/2018	2 / 0	Crónica del día muy resumida (incluyen videos de Twitter) Reportaje (ranking de jugadores)	Pablo Muncio
02/10/2018	1 / 0	Crónicas muy breves del día (incluyen vídeos de Twitter)	Pablo Muncio
03/10/2018	2 / 0	Noticia sobre la canción del mundial (con encuesta propia y vídeos), Crónicas muy breves del día (incluyen vídeos de Twitter)	Alex Merino y Pablo Muncio
04/10/2018	2 / 0	Crónicas muy breves del día (incluyen vídeos de Twitter) – 2	Alex Merino y Pablo Muncio
05/10/2018	0 / 0		
06/10/2018	0 / 0		
07/10/2018	1 / 0	Noticia sobre los grupos	Alberto 'Albertiwes' Zaragoza

08/10/2018	1 / 0	Reportaje analizando los grupos de los europeos	Pablo Muncio
09/10/2018	1 / 0	Artículo de opinión (predicciones)	Movistar eSports
10/10/2018	2 / 0	Noticia sobre audiencia Ranking de los 20 mejores jugadores (galería de imágenes)	Álvaro Guiñón, Pablo Muncio
11/10/2018	2 / 0	Crónicas muy breves del día Reportaje de estadísticas (incluye vídeos de Twitter)	Alex Merino
12/10/2018	1 / 0	Crónicas muy breves del día (incluyen vídeos de Twitter)	Álvaro Guiñón
13/10/2018	1 / 0	Análisis de audiencia	Álvaro Guiñón
14/10/2018	1 / 0	Noticia de lo ocurrido en el día	Alex Merino
15/10/2018	2 / 0	Artículo opinión Breve resumen de la jornada (incluyen vídeos Twitter)	Alex Merino y Pablo Muncio
16/10/2018	1 / 0	Breve resumen de la jornada	Alex Merino
17/10/2018	2 / 0	Crónicas muy breves del día (incluyen vídeos de Twitter) Noticia sobre el sorteo	Pablo Muncio
18/10/2018	2	Reportaje sobre la fase de grupos Ranking de jugadores (galería de imágenes)	Pablo Muncio
19/10/2018	1 / 0	Previas de cuartos de final	Pablo Muncio
20/10/2018	2 / 0	Crónicas algo más extensa (incluyen vídeos de Twitter) – 2	Pablo Muncio
21/10/2018	3 / 0	Crónica muy breve (sin vídeos) Crónica breve (incluyendo vídeos Twitter) Noticia breve sobre un tuit escrito por xPeke	Alex Merino y Pablo Muncio
22/10/2018	2 / 0	Noticia sobre los pick'em Análisis de una jugada	Pablo Muncio

23/10/2018	3 / 0	Noticia sobre las audiencias Noticia cruce de los cruces de semifinales Noticia declarativa de Araneae	Álvaro Guiñón, Pablo Muncio, Alex Merino
24/10/2018	1 / 0	Noticia donde ver en España el evento	Pablo Muncio
25/10/2018	2 / 0	Reportaje sobre lo ocurrido en otros mundiales Entrevista al Iberia Publishing Manager de Riot Games.	Álvaro Guiñón y Alberto Zaragoza
26/10/2018	1 / 0	Previa de las semifinales	Pablo Muncio
27/10/2018	1 / 0	Crónica del partido (sin vídeos)	Álvaro Guiñón
28/10/2018	1 / 0	Crónica del partido (incluye vídeos de Twitter)	Pablo Muncio
29/10/2018	1 / 0	Reportaje cambio a lo largo de los años	Pablo Muncio
30/10/2018	2 / 0	Reportaje análisis de la toplane Noticia sobre la ceremonia de apertura	Pablo Muncio, Alex Merino
31/10/2018	2 / 0	Reportaje análisis campeones Reportaje análisis jungla	Pablo Muncio, Alex Merino
01/11/2018	0 / 0		
02/11/2018	5 / 1	Noticia donde ver la final Reportaje análisis midlane Reportaje análisis botlane Noticia con imágenes de su desplazamiento a Corea Noticia sobre la rueda de prensa previa / Noticia desplazamiento a Corea y rueda de prensa	Pablo Muncio Movistar eSports
03/11/2018	2 / 0	Crónica de la final (incluye vídeos de Twitter)	Alberto 'Albertiwes'

		Noticia de mejores jugadas (incluye vídeos Twitter)	Zaragoza Álvaro Guiñón
04/11/2018	0 / 0		

Tabla 4.

Palabras específicas de AS.

	Palabras técnicas
01/10/2018	El nexo (2), Nashor, flanqueo, Lissandra, draft, estrategia micro y macro, teamfights, toplaner, playmaker, meta (2), jungla (2), la grieta, splits, pick, Twitch, Gountlet, Kha'Zix, Graves, Kai'Sa, Varus, Xayah, tirador (4)
02/10/2018	Draft, Nashor, Camille, jungla
03/10/2018	Carries (2), Urgot (2), Akali, top, snowball, pick, pentakill, Kai'Sa
04/10/2018	
05/10/2018	
06/10/2018	
07/10/2018	
08/10/2018	
09/10/2018	Bootcamp, carry, early game, las mecánicas, midlaner, tirador (3), apoyo
10/10/2018	Split, streamer, stream, toplaner (5), midlaner, support (3), ADC (3), jungla
11/10/2018	Jungla, Olaf, Irelia (2), midlaner (2), kills, Zhonya, pick, Sivir, ADC, farmeo, tirador
12/10/2018	Azir. Jungla, toplaner, Nashor (2), flanqueo, aplastar, tirador
13/10/2018	
14/10/2018	Fase de picks y bans, Zilean
15/10/2018	Picks, meta, Ekko, Draven (2), Nocturne, Heimerdingen, Irelia
16/10/2018	Splits
17/10/2018	Confort picks, snowball, Lee Sin, Irelia, heraldo, torres, inhibidor, Barón Nashor, nexo, Nashor
18/10/2018	Draft, picks, meta, la grieta, ADC (3), jungla, support, toplaner, top
19/10/2018	Carry, matchup, picks, la grieta del invocador
20/10/2018	Carrera de bases, nexo (2), ace, Xayah, Nashor, dragones infernales, dragón de montaña, Barón Nashor

21/10/2018	Draft, Hecarim, Xin Zhao, Nocturne, Sivir, Xayah
22/10/2018	Invocador, Mis Fortune, Lux, Ezreal, Udyr, Sona, nexo (3), build, toplaner, ítem, Fiora (2), Yelmo Asaptable, Baile de la muerte
23/10/2018	Stompear
24/10/2018	
25/10/2018	Metagame, meta (3), torres, equipo de bronce, casters
26/10/2018	Visión, snowball, jungla, toplane
27/10/2018	Aatrox (2), Jayce, dragón infernal, la grieta, Nashor
28/10/2018	Draft (2), Lee Sin, matchup, Ekko (2), botlane, torre, farmeo, grieta del invocador, Viktor (2), ADC, early, midgame, pockeo, pick, Jayce, Azir (2), Lissandra, farmeo, teamfights, Nashor, cuadra
29/10/2018	Jungla, rework (2), Ezreal, streaming
30/10/2018	Toplane (2), grieta del invocador (2), Swain (2), Viktor (2), toplaner (2), Cho'Gath (2), Sion (2), Ornn(4), KDA (4), Jayce (2), Urgot (3), carry, solokills, campeonato, Fiora, Gangplank, Akali, Aatrox (2), Ryze, Irelia, dragón elemental
31/10/2018	Aurelion Sol, pick (5), KDA (4), Gnar (2), toplane, flexpick (2), toplaner, winrate (2), Sejuani (2), Grieta del invocador, meta (2), jungla (4), Pyke, support, ruta de jungla, visión, gankeos, Lee Sin (4), Xin Zhao (3), Elise (2), carry, early game, primera sangre (3), snowball, Olaf, Nocturne, Rek'Sai, Camille, Gragas, Kindred, Jarvan IV, Taliyah
01/11/2018	
02/11/2018	Midlaner, cuadra, Azir (2), pick, KDA (6), Irelia (2), LeBlanc (2), Aatrox, Swain, Ryze (2), Akali, Yasuo, Lissandra, Galio, Syndra, Jayce, botlane, snowball, Tristana (3), ban, draft, bombas, resets, supports, Pyke, visión (3), Barón, cuádruple, Xayah (3), farmeo (2), Sivir, Ezreal (2), Kai'Sa, Lucian, primera sangre (2), Braum (2), Rakan (2), Alistar (2), Tresh (2), Leona, Tahm Kench, tirador
03/11/2018	Grieta del invocador, Irelia, Urgot, jungla, Azir, Nashor, cuadra kill, ADC, torre, dragón infernal, Barón Nashor, nexo, teamfight
04/11/2018	

Los números entre paréntesis indican el número de veces que aparece la palabra, si no hay número es que solo aparece una vez.

Tabla 5.

Artículos publicados por Esportmaniacos.

	Artículos escritos/vídeos	Géneros escritos / vídeos	Autor
01/10/2018	1 / 1	Opinión / En Youtube resumen del primer día, sin jugadas.	Joan Cebrián
02/10/2018	0 / 1	Nada en web / Resumen del día, con jugadas	
03/10/2018	1 / 2	Entrevista de Youtube pasada a escrito / Entrevista Programa resumen del día, con jugadas	Joan Cebrián
04/10/2018	0 / 2	Nada en web / Reportaje sobre Seul Repaso del día, con jugadas	
05/10/2018	2 / 3	Entrevista de Youtube pasada a escrito Noticia sobre grupos. / Entrevistas a dos analistas españoles y a un jugadore	Jaime Mellado, Joan Cebrián
06/10/2018	0 / 3	Nada en web / Repaso a las partidas del día, con jugadas Entrevistas - 2	
07/10/2018	6 / 4	Reportaje Seul (vídeo Youtube) Entrevista de Youtube pasada a escrito-2 Artículo de opinión Noticia sobre los grupos Noticia sobre las audiencias. /	Joan Cebrián, Jaime Mellado

		Programa entero de repaso a la actualidad, con jugadas Entrevistas – 2 Reportaje sobre el Lol Park	
08/10/2018	5 / 2	Reportaje Lol Park (vídeo Youtube) Noticia sobre las sanciones Entrevista Youtube pasada a escrito – 3 / Entrevista Previa de la fase de grupos con varios analistas	Joan Cebrián, Jaime Mellado
09/10/2018	0 / 1	Nada en web / Programa repaso al mundial	
10/10/2018	2 / 4	Reportaje sobre un partido Entrevista de Youtube pasada a escrito / Entrevista – 3 Resumen del día con jugadas	Joan Cebrián
11/10/2018	2 / 4	Entrevista de Youtube pasada a escrito Noticia sobre las audiencias / Resumen del día, con jugadas y previas Entrevistas – 2 Reportaje sobre el Auditorio Bexco	Joan Cebrián, Jaime Mellado
12/10/2018	3 / 5	Entrevistas de Youtube pasadas a escrito – 3 / Entrevista – 4 Repaso al día, con jugadas y un analista más	Joan Cebrián
13/10/2018	4 / 3	Noticia debut de Bwipo, Entrevistas de youtube pasadas a escrito – 2	Joan Cebrián, Jaime Mellado

		<p>Noticia sobre posibilidades de Vitality. /</p> <p>Repaso a la jornada, con jugadas</p> <p>Entrevista con jugador y entrevista sobre españoles en Corea</p>	
14/10/2018	3 / 3	<p>entrevistas a Youtube pasadas a escrito – 2</p> <p>Repaso del día, sin grandes crónicas. /</p> <p>Entrevista – 2</p> <p>Repaso a la jornada, con jugadas</p>	Joan Cebrián, Jaime Mellado
15/10/2018	4 / 4	<p>Entrevistas de Youtube pasadas a escrito – 4. /</p> <p>Entrevistas – 3</p> <p>Repaso al día con jugadas y noticias sobre el mundial.</p>	Joan Cebrián
16/10/2018	1 / 2	<p>Entrevista de Youtube pasada a escrito. /</p> <p>Entrevista</p> <p>Repaso del día, con jugadas</p>	Joan Cebrián
17/10/2018	1 / 6	<p>Noticia cruces de cuartos. /</p> <p>Entrevistas – 4</p> <p>Reportaje sobre un fan meeting</p> <p>Repaso al día, con jugadas</p>	Jaime Mellado
18/10/2018	3 / 3	<p>Entrevistas pasadas a escrito – 2</p> <p>Reportaje fan meeting (Youtube)/</p> <p>Repaso a las noticias del mundial del día</p> <p>Entrevista</p> <p>Reportaje de cómo conseguir entrevistas</p>	Jaime Mellado, Joan Cebrián
19/10/2018	2 / 2	<p>Entrevistas de Youtube pasadas a escrito – 2. /</p>	Joan cebrián

		Entrevista Previa de los cuartos de final	
20/10/2018	1 / 2	Entrevista de youtube pasada a escrito. / Entrevista Repaso al día, con vídeos	Joan Cebrián
21/10/2018	1 / 2	Noticia sobre la clasificación de los europeos / Reportaje sobre Busan Resumen del día, con jugadas	Jaime Mellado
22/10/2018	1 / 1	Noticia sobre donde ver las finales. / Repaso a noticias del mundial y selección mejores jugadas.	Joan Cebrián
23/10/2018	1 / 3	Noticia sobre audiencias. / Entrevistas – 2 Repaso a noticias del mundial	Jaime Mellado,
24/10/2018	3 / 1	Entrevistas de Youtube pasadas a escritas – 3. / Entrevista a un analista	Joan Cebrián
25/10/2018	1 / 2	Entrevista de Youtube pasada a escrita. / Entrevista Reportaje sobre Corea,	Joan Cebrián
26/10/2018	1 / 2	Entrevista de Youtube pasada a escrita. / Entrevista periodista no especializado Breve previa.	Joan Cebrián
27/10/2018	0 / 1	Nada en web. / Breve resumen de la jornada, noticias relacionadas	
28/10/2018	0 / 2	Nada en web. /	

		Resumen del día, con jugadas, noticias relacionadas Preguntas y respuestas sobre corea y el mundial.	
29/10/2018	2 / 1	Noticia sobre audiencias Reportaje sobre el papel de los coreanos a lo largo de los años. / Repaso a las noticias del día	Jaime Mellado, Joan Cebrián
30/10/2018	0 / 2	Nada en la web. / Rueda de prensa de Fnatic Noticias breves del mundial	
31/10/2018	1 / 1	Reportaje sobre la figura de un entrenador. / Repaso a las noticias del día	Joan Cebrián
01/11/2018	0 / 1	Nada en la web. / Repaso a las noticias del día	
02/11/2018	0 / 2	Nada en la web. / Previa a la final del mundial Reportaje sobre la ropa coreana	
03/11/2018	1 / 1	Noticia del resultado. / Resumen del día, con jugadas,	Joan Cebrián
04/11/2018	0 / 1	Nada en la web. / Reportaje sobre los Esports en Corea	

Tabla 6.

Palabras específicas de Esportmaniacos.

	Palabras técnicas
01/10/2018	Power rankings, dúos medio-jungla, jungla (5), fase de líneas (4), early game, invasiones, Tahm Kench (3), nivel mecánico, Grieta del invocador (2), apoyo (12), carry, Quinn, frontline, la grieta, control de visión, Rakan, tirador (7)
02/10/2018	
03/10/2018	Funnel, jungla, invadir, scrims

04/10/2018	
05/10/2018	Irelia
06/10/2018	
07/10/2018	Seed 3, ADC (2), botlane, scrims, jungla (9), Galio (3), earlygame, presiones (2), dúo jungla y medio, flanqueos, runas, Vladimir, Electrocutar, depredador, fase de líneas, Yasuo, Irelia, top (2), toplane, Alistar, Soraka, shotcalling, support, Nocturne, reset, bola de nieve (2), flancos, torre, champion pool (2), Ryze, Taliyah, Lee Sin, Gragas, ruta de jungla, apoyo (4), tirador
08/10/2018	Solo q (2), jungla, toplaner, reports, ad carry, jungla (7), scrims (4), tóxico, tirador (2)
09/10/2018	
10/10/2018	Botlane, dive, ADC, la grieta del invocador, presión, toplaners, jungla (7), invasiones (2), presión de línea, fase de líneas, rutas de jungla, bola de nieve (2), top (2), Rakan (2), Tahm Kench (3), 1-3-1, tirador (4), apoyo (4)
11/10/2018	Toplaners (2)
12/10/2018	Apoyo, Heimendigern, picks, top (2), Urgot (2), Aatrox, engage, early game, mid-late game, poke, draft, scrims (4), midlaners (2), apoyo (3)
13/10/2018	Toplaners, kills, sion, win rate, jungla (4), scrims, picks, la grieta, Irelia (2), Swain (2), Robaalmas de Mejai (2), Lissandra, Aatrox, midlaner, tirador
14/10/2018	Split (2), apoyo (4), picks, fase de líneas, jungla (7), Lee Sin, carry, tirador, toplaner
15/10/2018	Jungla (18), clasificatorias, midgame (3), meta (2), lategame, fase de líneas (2), botlane, earlygame, the gap is closing
16/10/2018	Jungla (6), draft, rookie, scrims, soloQ
17/10/2018	
18/10/2018	Botlane (4), apoyo (4), nivel mecánico, fase de líneas (2), Ezreal (3), pick, ítems, top (2), carry, toplaners, Aatrox, Camille, Urgot, lado azul, grieta del invocador, Sion (2)
19/10/2018	Picks, teamfight, carries, scrims (2), Urgot (3), Akali, lado azul, Grieta del invocador, earlygame (2), midgame

20/10/2018	Apoyo, scrims, Fiora (2), toplaners, int picks, picks (2), Urgot, Braum (2), teamfight, lado rojo, grieta del invocador, apoyo (4)
21/10/2018	Season 1
22/10/2018	
23/10/2018	
24/10/2018	Rookies (2), apoyo (5), scrims, snowball, macro, botlane (3), jungle proximity, midlaner, Kai'Sa (2), top, jungla, jugar la línea, Akali, ban, draft (2), gameplay, cocky, bronces, earlygame, Lucian, Split push (2)
25/10/2018	Season2/3, buffs, nerfs, parches
26/10/2018	
27/10/2018	
28/10/2018	
29/10/2018	Dúo jungla-apoyo, jungla (11), apoyo (6), limpieza de oleadas (2), guardianes de visión (5), Piedra de visión (3), grieta del invocador (2), metajuego (4), visión, botlane, Cuchillo del furtivo (2), tracking (3), presión de líneas, fase de líneas, Machete del cazador, Escudo reliquia, Trundle, macrogame, Estandarte de mando, 1-3-1, Split pusher, earlygame (3), apoyo (7)
30/10/2018	
31/10/2018	Jungla (4), shotcaller, grieta del invocador (3), early game, dúo medio-jungla (2), metajuego (2), picks, Aurelion Sol, Trundle, top, Split, rookie, carry, la grieta, tirador (2), apoyo (2)
01/11/2018	
02/11/2018	
03/11/2018	Aatrox,
04/11/2018	

Los números entre paréntesis indican el número de veces que aparece la palabra, si no hay número es que solo aparece una vez.

