



# GamerServer



Universitat Jaume I - Facultat de Ciències Socials i Humanes

Grado de Periodismo

PE0932 Trabajo de Final de Grado

Línea C: elaboración de producto finalizado

Alumno: Rubén Mora Cerdà

DNI: 20458820-K

Tutora: Amparo López Meri

Curso académico 2018/2019

Fecha de entrega: 04 de julio de 2019

Nombre del blog: GamerServer, el periódico de los eSports

URL: <https://gamerserveresport.wordpress.com/>

Fecha de creación: 08/04/2019

Temática: Industria de los videojuegos

## Índice

1. Introducción.....	3
2. Fase de preproducción.....	5
2.1 Presupuesto.....	10
3. Fase de producción.....	12
4. Fase de postproducción.....	15
5. Valoración final.....	16
6. Anexos.....	19
7. Bibliografía.....	30
8. Resumen ejecutivo en inglés.....	31

## **1. Introducción**

GamerServer es un cibermedio especializado en la industria de los videojuegos y la competición profesional de Fifa 19 y Clash Royale. Este proyecto se ha constituido para ofrecer información de un sector que no tiene una cobertura adecuada en los medios de comunicación más tradicionales de España. El nombre del periódico surge de la fusión de dos palabras del inglés que están muy relacionadas en esta comunidad: Gamer, que significa jugador, y Server, por el servicio que ofrece la web. Es decir, el título principal es la suma de dos términos que forman parte del vocabulario de los videojuegos y juntos denotan un periódico que presta un servicio informativo al jugador o lector. El logo de la web es el dibujo de un mando de consola con los bordes pintados de forma cromática con diferentes colores que reflejan la diversidad de contenidos que se podrán encontrar en el periódico.

El cibermedio se ha focalizado en la competición profesional de los dos juegos mencionados anteriormente. FIFA es la saga que más se ha vendido en España. Se trata de un juego de fútbol que permite jugar en diversas plataformas. Por otro lado, el desarrollo de Clash Royale fue una revolución. El juego combina la estrategia con la acción en tiempo real y es el primer eSport que se juega solamente en el móvil. Estos dos juegos se han convertido en un producto único y líder en ventas, y además, la escena competitiva de ambos también se ha desarrollado considerablemente en este curso y su cobertura informativa sigue siendo pobre.

Los torneos que se han seguido a nivel nacional son: La Virtual LaLiga eSports Santander y la Superliga Orange. Asimismo, en el ámbito internacional destaca: la Clash Royale League y todos los torneos que forman el Mundial de FIFA como la FutChampions Cup, LQE, PGL, la Liga PlayStation 4, UEFA eNations Cup o la Champions League.

Esta información sobre los eSports siempre ha ido coordinada con noticias acerca del sector. Con la publicación en mayo del Anuario 2018 de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) o con el último estudio de la agencia de transformación digital Wink TTD han surgido datos y números récord que jamás habían sucedido en este país. Tal crecimiento coloca a esta industria entre las favoritas para el ocio y entretenimiento cultural.

GamerServer ha tratado de prestar un servicio informativo sobre las competiciones nacionales e internacionales más importantes de Fifa 19 y Clash Royale y ha propagado la cultura del videojuego dando una difusión objetiva de noticias y cifras asépticas sobre la industria en España.

Para ello se establecieron 8 objetivos principales:

1. Crear una web interactiva, moderna y multimedia donde el lector pueda aprender y estar informado de las noticias que rodean la industria del videojuego y los eSports
2. Informar de las competiciones nacionales e internacionales citadas con anterioridad de Fifa 19 y Clash Royale
3. Mostrar el crecimiento de la industria del videojuego y su asentamiento como un sector cultural y de ocio líder en la sociedad española
4. Promulgar la cultura del videojuego y despertar el interés de más personas con las publicaciones de la web
5. Traducir y adaptar todos los datos, números e informaciones técnicas para los lectores que tienen interés en la industria del videojuego
6. Demostrar todos los prejuicios que existen hacia el jugador profesional y la competición electrónica
7. Entrevistar a fuentes expertas como jugadores, periodistas, desarrolladores o entrenadores para conocer su punto de vista sobre la actualidad del sector o de la competición profesional
8. Explotar el uso de las redes sociales como una herramienta de interacción, difusión de contenidos y conexión con las diversas fuentes que han colaborado con GamerServer

El informe oficial de 2018 de AEVI explica que España facturó 1.530 millones de euros, un 12,6% más respecto a 2017 y se sitúa en el noveno lugar en el ránking de potencias mundiales y cuarta en Europa.. La industria del videojuego superó con creces las cifras del sector del cine (587,7 millones) o de la música grabada (237,2 millones) y sigue siendo la primera opción de entretenimiento u ocio audiovisual en el país.

En España existen 16,8 millones de jugadores, de los cuales el 41% son mujeres. Este sector no se distingue por géneros, sin embargo, la sociedad tiene una opinión preconcebida, generalmente negativa, y tilda a la industria solo de hombres.

Los eSports también siguen en constante crecimiento y se han convertido en el nuevo deporte del siglo XXI. Tal y como explica la consultora Newzoo, en el curso anterior hubo 6,9 millones de espectadores en España, de los cuales 4 millones fueron espectadores ocasionales y 2,9 millones eran entusiastas de la competición profesional. En 2018, el nivel mundial de ingresos ha aumentado hasta un 38,2% con una facturación superior a los 800 millones de euros. Plataformas de *stream* como Twitch, Youtube o Mixer aglutinan miles de visualizaciones diarias, difunden la cultura de los eSports y desarrollan el sector del videojuego.

En este contexto de crecimiento, las marcas o la publicidad están cada vez más presentes en la industria y cooperan con equipos u organizaciones de eventos a través de sustentos económicos. Asimismo, estas irrupciones ayudan a mejorar la calidad del producto y da visibilidad en el mercado. No obstante, los medios de comunicación más tradicionales no proporcionan una información idónea, seguida por el morbo y el *clickbait*. Por lo tanto, elaborar contenidos adecuados con fuentes expertas, que contrarresten la realidad informativa que se ofrece, sin prejuicios y accesible para todo tipo de lector son las principales prioridades de este cibermedio. Promover la cultura del videojuego es la razón fundamental de la creación de GamerServer.

## **2. Fase de preproducción**

La pobreza informativa que promulgan los medios más tradicionales sobre la industria y el crecimiento de los videojuegos han sido dos factores determinantes para el surgimiento de GamerServer. Cabe destacar un aspecto clave que ha facilitado todo este proceso para el cibermedio y el sector en general: el desarrollo de las nuevas tecnologías. Las nuevas herramientas de la información y la comunicaciones han propiciado que una comunidad como la de los gamers se haya expandido de tal forma que ahora se considera una industria cultural, desarrollada y establecida en la sociedad, siendo el sector preferido de la mayoría de los

ciudadanos para el ocio o el entretenimiento. Por ejemplo, supera en cifras a la cinematografía y a la música grabada. La explosión de las redes sociales ha favorecido la fase de producción de GamerServer. El cibermedio se ha centrado en exprimir las comodidades interactivas que te ofrecen plataformas como Twitter o Facebook para contactar con las mejores fuentes de la industria de los videojuegos. Expertos, especialistas, academias de aprendizaje, jugadores profesionales, periodistas, anuarios oficiales, estudios, desarrolladores o creadores de contenido han sido protagonistas en este proyecto tratando los aspectos más relevantes del sector: los prejuicios, las cifras récord, la publicidad en las competiciones electrónicas, el papel de la mujer, la vida de un jugador profesional o las fases iniciales del desarrollo de un videojuego.

Los temas tratados y relacionados con la participación de todas las fuentes personales y documentales se han desarrollado en diferentes cibergéneros (Salaverría, 2005) para crear un contenido diverso, entretenido, interactivo y de aprendizaje. A continuación se explicará de una forma más detallada todo el contenido que se puede encontrar en GamerServer:

1. **Reportajes:** Esta categoría ha sido una de las más destacadas del cibermedio. Se han creado diversos reportajes que han ido surgiendo a través del contacto con las fuentes o con la publicación de estudios o anuarios que requerían un desglosamiento profundo por la cantidad de datos ofrecidos, de este modo, la información que recibía el lector a través de GamerServer era más amena y digerible. En primer lugar, se han publicado hasta 4 reportajes escritos. El primero se basó en el anuario oficial de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). El cibermedio desglosó a fondo todos los aspectos relacionados con la industria y la competición electrónica y realizó un trabajo con los datos más característicos y destacados con diversas infografías y declaraciones de fuentes oficiales. El segundo reportaje siguió la misma tónica que el anterior. A través de un estudio muy cotizado de la agencia de transformación digital Wink TTD, GamerServer ejecutó un análisis agudo de la segunda edición de “Descubriendo los Esports en España” y adaptó toda la información relevante al servicio del lector. Como

consecuencia de los resultados obtenidos, este cibermedio decidió escribir un reportaje más extenso, dividido en dos partes, explicando con más prudencia la evolución de los eSports como el nuevo deporte del siglo XXI. En cuanto a los reportajes multimedia, se puede distinguir un podcast que surge de un trabajo de investigación previo sobre el sector y varios reportajes audiovisuales basados en la fase final de La Virtual LaLiga eSports Santander que se disputó el 11 de mayo en Madrid de forma maratónica. Servidor se desplazó a la capital de España con el presupuesto de un estudiante, es decir, muy pobre, para cubrir in situ el torneo más importante de FIFA hasta la fecha celebrado en España. Allí tuvo diversas complicaciones que destrozaron la idea principal del reportaje, ya que la empresa organizadora del evento rechazó la acreditación como periodista y no puso ninguna facilidad y se asistió como público general. No obstante, el trabajo fue gratificante y la experiencia inolvidable.

2. **Entrevistas:** Este género ha sido el más diverso para GamerServer y las redes sociales han sido claves para contactar con todas las fuentes. En los inicios de la web se establecieron unas metas que alcanzar respecto a las fuentes que debían ser protagonistas y con mucho esfuerzo se ha logrado el objetivo. La primera entrevista que se realizó fue a José Eloy de Matías Alcántara, director de The Global Academy Esports, la academia referente en España en lo que a aprendizaje de los deportes electrónicos se refiere. El contacto con la fuente experta surgió por Twitter y el invitado, con mucha amabilidad, aceptó la propuesta y se realizó una entrevista profunda sobre los aspectos más relevantes del sector por correo electrónico. Este trabajo fue publicado en la web más tarde, ya que carecía de una actualidad inmediata y en esos momentos otras publicaciones requerían más atención. La segunda entrevista también fue escrita y por correo electrónico. El protagonista fue un jugador profesional de FIFA consagrado en el top nacional. En este caso, el trabajo en sí fue más corto que el anterior y se decidió no entrevistar más a través del correo porque no había posibilidad de réplica ni profundización. De este modo, las dos siguientes entrevistas

publicadas fueron por llamada de Skype y asistiendo a las instalaciones de la empresa. Catness Game Studios abrió las puertas a GamerServer y se pudo realizar una entrevista grabada con material propio a uno de los directores y desarrolladores, David Rodríguez. No obstante, la calidad de audio no fue la más óptima y la entrevista publicada fue transcrita. La última fuente que participó en esta categoría fue Axel Martínez, creador de contenido, miembro de un club profesional de FIFA, integrante de la agencia Vizz y periodista para el grupo Mediapro en U-Beat. La entrevista se realizó por Skype y fue larga y profunda tratando aspectos importantes de la comunidad, la industria de los videojuegos, el papel de las mujeres o la responsabilidad de los medios de comunicación en este sector. El trabajo se publicó en formato audio y lo más rápido posible porque su franja de actualidad era corta y se grabó previamente a la fase final de La Virtual LaLiga eSports, ya que también se trató este tema que estaba muy en boga.

3. **Crónicas:** Es una de las categorías más innovadoras de la web. Con este tema se ha tratado crear un contenido interactivo, ameno y divertido. El lector que estuviese en la pestaña de Directo podía esperar publicaciones fáciles de leer y comprensibles en solo un vistazo. En el género de crónicas, GamerServer creó una sección titulada Tuit a tuit que protagonizaría todas las entradas disponibles. Asimismo, las crónicas más destacadas se basaban en el minuto a minuto de un partido muy importante de alguna competición de ámbito nacional o internacional y en la narración cronológica de un suceso en la redes sociales, concretamente en Twitter, que diera paso a una polémica en la comunidad de videojugadores. En este caso, el partido que se resumió jugada por jugada fue la final de la Champions League de Fifa 19 que se disputó en el estadio Wanda Metropolitano del Atlético de Madrid. Este torneo tuvo unas dimensiones muy importantes, ya que era la primera edición que se jugaba y la final era en un campo de fútbol, algo inédito y motivador para los jugadores que se clasificaron en esta competición. La polémica que surgió en Twitter y se narró en la web según iban desarrollándose los hechos fueron una declaraciones de un periodista deportivo que ironizaba sobre si los



videojuegos eran un deporte o trabajo real. De este modo, su tuit creó una polémica mayúscula en la red social y toda la comunidad de videojuegos no dudó en responder. Con estos dos contenidos se ha tratado ser innovador y aplicar los nuevos formatos que se ensayan en los cibermedios más prestigiosos. Por ejemplo, en “Tuit a tuit: Final eChampions League Fifa 19” se ha realizado una crónica o retransmisión en directo; y en “Tuit a tuit: la polémica del retratado” se ha producido un diario de tuits que ha derivado en un resumen de la polémica que surgió en las redes sociales. Estos dos contenidos son nuevas formas de storytelling actuales del ciberperiodismo (Salaverría, 2019).

4. **Noticias:** En esta sección destaca la actualidad. Desde GamerServer se han publicado noticias importantes de forma frecuente porque el día día lo demandaba. Con el paso de las semanas van surgiendo nuevas competiciones, hay fichajes de jugadores, movimientos inesperados o campeones inéditos. Además, esta comunidad es muy dinámica y siempre tiene alguna novedad que mostrar. Asimismo, la web, dentro de los parámetros de la normalidad, siempre ha intentado estar actualizada con las noticias más destacadas de la semana. Esta categoría, pese a no formar parte del contenido más importante de la web, ha sido indispensable para fomentar la función informativa del periódico. Además, las características de este género han propiciado que los lectores tengan un seguimiento de la web más continuo. La publicación de las noticias destacadas del panorama gamer de España o de las competiciones internacionales con mayor influencia han sido determinantes para generar una imagen corporativa positiva de cara al lector, asimismo, este hecho ha creado fidelidad con los visitantes y el registros de visitas que tiene la web lo acredita.
5. **Otros aspectos:** Esta categoría es básica para cualquier cibermedio, de este modo, el lector que entra al periódico por primera vez puede informarse sobre la web y saber dónde está. Las categorías de Opinión, ¿Quién soy? y Contacto forman parte de estos aspectos porque reúnen las características

necesarias que son comunes entre ellas para determinar esta clasificación. Estos tres temas facilitan al lector el conocimiento de saber qué van a leer, quién es el periodista que está escribiendo y la opinión que tiene sobre ciertos hechos y cómo puedo contactar con él si surge alguna duda. Es decir, estas categorías definen la identidad y el propósito de GamerServer, así como la línea editorial que tiene el periódico. La categoría de Contacto viene predeterminada con la creación de la página web. En ella se puede encontrar el correo del cibermedio que está siempre disponible para cualquier duda. En Opinión, los artículos publicados están relacionados con alguna polémica que surgió en un determinado momento. Cada entrada está relacionada en los videojuegos que se amparan en el periódico y GamerServer da su opinión al respecto de la polémica, posicionándose así al respecto. De este modo, el lector puede saber e interpretar la línea editorial de la web con el tratamiento de los temas más controvertidos de la comunidad de Clash Royale y Fifa 19. La categoría ¿Quién soy? trata de explicar la existencia de GamerServer y la propuesta de periodismo que se plantea para el cibermedio. Todo lector debe saber que es una web sin ánimo de lucro con contenido propio y único, constituida para realizar el proyecto de Trabajo de Final de Grado de Periodismo y conducida exclusivamente por el alumno de la Universitat Jaume I, Rubén Mora.

### **Presupuesto**

Durante el desarrollo del TFG surgieron unos gastos (algunos previsibles) para llevar a cabo el contenido deseado y maximizar la calidad del producto todo lo necesario. Para elaborar algunas piezas fue necesario la compra de material audiovisual, para no depender exclusivamente del Laboratorio de Comunicación de la Universitat Jaume I. Por lo tanto, se compraron dos trípodes (uno más grande que el otro), dos adaptadores para el móvil, un micro de corbata y dos micrófonos de mano, de los cuales uno no funcionaba. Además, para grabar el reportaje audiovisual había que desplazarse hasta Madrid, ya que en las zonas de Castellón, Valencia o Alicante no había ningún evento de videojuegos hasta el mes de julio.

Viaje a Madrid:

Ave - Valencia a Madrid ida y vuelta	130 euros
Metro y Cercanías Madrid	20 euros
Hotel Madrid - una noche sin pensión	60 euros
Otros: comida, multa aparcamiento en Valencia, etc.	50 euros
<b>TOTAL</b>	<b>260 euros</b>

Material audiovisual:

Trípode 1,20m de Amazon	19 euros
Micro de corbata de Amazon	7 euros
Adaptador de audio de Amazon	10 euros
Micrófono de condensador de mano de Amazon	42 euros
Adaptador para el móvil de Amazon	3 euros
Trípode 1,70m de MediaMarkt	49 euros
Adaptador para el móvil de MediaMarkt	8 euros
Micrófono de mano de MediaMarkt	13 euros
<b>TOTAL</b>	<b>151 euros</b>

Viaje a Madrid	260 euros
Material audiovisual	151 euros
<b>TOTAL</b>	<b>411 euros</b>

Dentro de los gastos, se estudió la idea de contratar un plan de Wordpress más ambicioso que el actual, para poder crear un contenido interactivo (Salaverría, 2019), único para todos los lectores, y así fomentar el feedback directo. No obstante, esta idea no se llevó a cabo porque el plan indicado costaba 25 euros mensuales durante todo un año. El precio total era de 300 euros y se desestimó la propuesta inicial.

### **3. Fase de producción**

Desde la aparición de GamerServer, siempre se ha intentado hacer un periodismo activo en el mundo de los videojuegos, ya sea con noticias relacionadas con la propia industria o con la competición electrónica, es decir, los eSports.

Los consumidores de este sector han visto el crecimiento en la última década. No obstante, España sigue siendo un país poco desarrollado en la materia respecto a otras comunidades como la china, japones, alemana o inglesa. Uno de los aspectos más importantes que influyen en el crecimiento español es el desarrollo de las nuevas tecnologías. Asimismo, el ocio, cada vez más, se vive a través de una pantalla y las generaciones más jóvenes nacen adaptadas a la vanguardia tecnológica del entretenimiento. No obstante, el otro punto clave que pervive en esta sociedad es la desinformación sobre este sector. Las nuevas tecnologías también permiten con facilidad la distribución online de un producto de baja calidad como la mayoría de las noticias de videojuegos que surgen de los medios de comunicación más tradicionales. De este modo, con titulares llamativos, engañosos y con falta de rigor, se genera un beneficio económico a cambio de dañar la imagen de dicha industria. Pese a esta falta de profesionalidad, estudios consagrados como el de Wink TTD o la propia Asociación Española de Videojuegos demuestran el sector gamer se ha consolidado como la industria cultural más potente del país con beneficios de 1.500 millones anuales.

GamerServer no nace como denuncia por la considerable pobreza informativa, sino que su motivo de ser es para enseñar la verdadera realidad de la industria de los videojuegos y la competición profesional y estimular el interés de las generaciones más avanzadas, sin tabúes ni prejuicios. Los medios tradicionales emiten un producto que carece muchas veces de fuentes expertas y, como se ha podido comprobar a través de las entrevistas realizadas en la web, la información que dan suele ser escrita por un periodista que no es una especialista en la materia y, por compromiso con su trabajo, lo hacen y juzgan al sector con rudeza. Este tipo de noticias suelen relacionar la práctica de los videojuegos con la violencia, adicción, enfermedad, consumo de drogas o la locura; teorías totalmente falsas que son un despropósito y dañan la imagen de la comunidad de los videojugadores creando prejuicios para los que no siguen este sector.

En base a los contenidos producidos por GamerServer en consonancia por demostrar la verdadera cara de la industria de los videojuegos y los eSports se han creado las siguientes secciones en la web:

- Industria: reúne todas las noticias relacionados con el sector y todo el contenido propio que trata este tema
- Directo: son las crónicas que se han realizado con el fin de informar y crear interactividad entre la web y el lector
- Competiciones: engloba los juegos Fifa 19 y Clash Royale y todos los torneos de ámbito nacional e internacional que se han cubierto desde la web
- Entrevistas: participan fuentes expertas del sector y se pueden encontrar escritas o de voz
- Reportajes: aúna todo el trabajo de investigación y engloba el contenido multimedia y el podcast
- Opinión: sección propia para que el lector identifique la línea editorial del cibermedio
- ¿Quién soy?: explicación del motivo de ser de GamerServer y del producto periodístico que el lector va a encontrar
- Contacto: página predeterminada de la web que permite establecer un contacto entre el periodista y el lector a través del correo

Para el diseño del cibermedio, la idea principal ha sido crear una web amplia con una cabecera destacada que identifique el portal como un periódico online que trate la competición electrónica y los videojuegos, concretamente de Fifa 19 y Clash Royale. El lector que acceda a GamerServer lo primero que va a observar es un blanco impactante con dos imágenes sin fondo situadas una al frente de la otra y debajo del nombre del cibermedio y el logo. Entre las imágenes está escrito el eslogan de la web: “El periódico de los eSports”. El lector, inmediatamente, descifra e identifica que está en un diario online y no en un blog de fanáticos de videojuegos. Este punto es muy relevante, pues cabe hacer hincapié en él para destacar que la web va a tratar y publicar todos los contenidos bajo el punto de vista de un

periodista, siguiendo los criterios básicos de la profesión aprendidos en la universidad.

Siguiendo con el diseño del cibermedio, en la parte superior derecha se encuentran los logos de las redes sociales que se utilizan. Son un aspecto fundamental del diario y la herramienta de contacto más eficaz con las fuentes. Se debe acentuar el uso que se ha hecho con cada una de ellas: la página en Facebook ha servido para crear una comunidad nueva de seguidores, así como la adhesión de personas que nunca habían leído la verdad sobre los videojuegos y la competición online y siempre habían sido influenciados por los medios de comunicación tradicionales de la sociedad. Tomar esta vertiente en Facebook ha sido muy gratificante, ya que parte de la comunidad creada en esta red social son personas que han empezado a relacionarse con los videojuegos gracias a GamerServer; el perfil de Twitter ha servido para compartir todas las publicaciones y crear feedback con los seguidores y lectores. Además de ser la herramienta más utilizada para contactar con las fuentes; e Instagram se ha utilizado para crear y expandir una buena imagen corporativa de la web mediante la utilización de hashtags y fotografías.

Debajo de la cabecera ya se sitúan las diversas secciones explicadas con anterioridad y sucesivamente se depositan las publicaciones más recientes y organizadas cronológicamente. Dentro de este contexto, en la parte derecha se ubica el *timeline* del Twitter, Facebook e Instagram de la web, una fotogalería con más de 30 imágenes de La Virtual LaLiga eSports Santander que se disputó en Madrid, una pequeña explicación de qué es GamerServer y un buscador para orientar al lector por si busca alguna pieza en concreto. Ya en la parte más inferior de la página se sitúan, otra vez, las redes sociales y el logo de la web del sistema de gestión de contenidos.

En definitiva, se ha intentado crear un espacio visual agradable, connotativo, sencillo, armónico, legible y en base a las tendencias digitales más actuales del ciberperiodismo.

#### **4. Fase de postproducción**

WordPress ha sido la plataforma elegida para poder crear la página web. La enseñanza de su funcionamiento formó parte de una asignatura del grado de Periodismo de la UJI y, por lo tanto, resultó fácil decantarse por este sistema de gestión, ya que existían unos conocimientos previos antes de utilizarlo para el Trabajo Final de Grado. De todos modos, la gratuidad y la practicidad de WordPress resultaron dos aspectos claves para elegir esta herramienta. El único problema es la demanda de usuarios que tiene este sistema y la cantidad de webs que ampara. Asimismo, escoger un nombre distinto a los que ya existían en WordPress fue un reto. Por problemas de logística y de semejanza con otros títulos, a GamerServer se le tenía que añadir la palabra “esport” para poder fundar la web de manera definitiva.

El primer paso tras la creación de [www.gamerserveresport.wordpress.com](http://www.gamerserveresport.wordpress.com) fue encontrar una plantilla que adaptara los aspectos necesarios que debía tener este cibermedio: una web nítida, vistosa, atractiva y que englobase todas las características visuales requeridas. La plantilla escogida debía tener una cabecera amplia y connotativa, editada y creada por el mismo alumno. Se optó por un diseño con estas peculiaridades para que el lector tuviera facilidades para navegar por la web y leer aquello que quisiese en cualquier momento. Además, también se buscó una plantilla que conectase entre sí las diferentes publicaciones, de este modo, había más posibilidades de que el lector siguiese enlazado a GamerServer.

Otra necesidad que se debía cumplir era la aparición de las redes sociales del propio periódico. Su desarrollo ha sido fundamental y, por lo tanto, era una necesidad básica su presencia en web principal. Asimismo, los logos de Twitter, Facebook e Instagram aparecen hasta dos veces en la misma página. También se han añadido diversos widgets como elementos que complementan la información básica de los contenidos. Aunque WordPress permite elegir entre muchas plantillas, si el plan que se utiliza es gratuito, las opciones son más limitadas y es difícil cumplir con las expectativas de diseño y postproducción.

La plantilla escogida obedecía los mínimos. Tras muchas pruebas, se llegó a la definitiva. La idea principal después de publicar era buscar una sinergia entre todos los contenidos que estaban ya subidos en GamerServer. El concepto base era

aprovechar el material al máximo, exprimir la información de las fuentes y conectar entre sí todas las noticias para crear una web global de videojuegos, una página ensamblada con un significado mayor: difundir la cultura de esta industria y la competición electrónica.

## **5. Valoración final**

La creación de GamerServer se planteó como un reto y ha terminado siendo un éxito personal. Una web al servicio de la industria y especializada en dos de los videojuegos más demandados de la sociedad es poco común en una comunidad tan grande. Asimismo, este cibermedio ha podido generar un pequeño espacio de repercusión dentro del sector. Las webs más habituales en este mundo son blogs de fanáticos que tienen la función de promocionar algún determinado juego. Estas páginas no se basan en ningún criterio periodístico y pasan a ser herramientas propagandísticas para generar beneficios económicos. El otro polo opuesto son los medios tradicionales que difaman el nombre de la industria con la publicación de noticias falsas guiadas por el clickbait. De este modo, los periodistas que actúan no son especialistas del sector y el producto que propagan no llega a ser ni correcto ni veraz, de tal manera que el sector se ve prejuizado sin tener conocimiento de él. Como consecuencia de este contexto nace GamerServer; todo un desafío para comunicar la verdadera cara de los videojuegos, siempre consultando fuentes oficiales o expertas e informando de las repercusiones reales de esta industria cultural. Respecto a la evolución del proyecto destacan los siguientes ejes:

- 1. La creación del cibermedio asentado desde el rigor periodístico ha servido para atraer a una comunidad de personas que tenían prejuicios sobre los videojuegos.** Sus fuentes informativas son los medios más tradicionales y GamerServer, a través de testimonios reales, ha sabido que la información que ha publicado ha servido, en muchos casos, para romper la barrera emocional que separaba la cultura de los videojuegos con estas personas. El feedback con las redes sociales ha sido clave para tener conocimiento de este hecho. Los propios seguidores de la comunidad gamer



demandan más contenidos y los que a priori no seguían esta industria han empezado a mostrar interés. Los datos de crecimiento del sector demuestran la importancia de los videojuegos en España y, con el desarrollo tecnológico, esta cultura está llegando a todos los hogares.

2. **La importancia de las redes sociales para promocionar la página web y contactar con las fuentes.** Twitter, Facebook e Instagram han permitido que GamerServer haya crecido de tal forma que, jugadores y entrenadores empezaron a seguir el cibermedio desde sus cuentas personales. La mayoría de las visitas que ha tenido la página provienen de las redes sociales. La propagación de las noticias por estos medios ha sido vital para el feedback y el crecimiento de la web. Además, las redes sociales también han servido para contactar con las fuentes. Twitter ha sido una herramienta clave en este aspecto; Facebook ha generado una comunidad de lectores que nunca se había relacionado con la industria de los videojuegos; e Instagram ha propiciado la creación de una imagen corporativa muy positiva para los seguidores de esta plataforma.
  
3. **El tratamiento de la información desde el rigor periodístico.** La figura del periodista cobra doble valor en esta industria cultural: una por la era de hiperinformación relacionada con las noticias falsas, y dos por la carencia de profesionalidad y especialización de la materia. Normalmente, los periodistas que escriben sobre videojuegos en los medios tradicionales no son expertos en el sector y no llegan a transmitir la realidad como tal. De esta forma, el lector es engañado y nunca llega a conocer la verdadera cara de los videojuegos. La hiperinformación es uno de los resultados de los avances tecnológicos. La sociedad recibe más datos de los que demanda y, por lo tanto, el lector medio/bajo no sabe o puede distinguir la realidad del engaño. La falta de profesionales y la inflación informativa son dos aspectos muy claves que dificultan que resalte la calidad del producto informativo, y como consecuencia, el lector está mal informado. Esta idea principal se ha generado conforme el proyecto de GamerServer iba avanzando. Con la

evolución de la propia web se han podido distinguir las dos vertientes que existen en la información sobre los videojuegos y la importancia de la figura del periodista especializado.

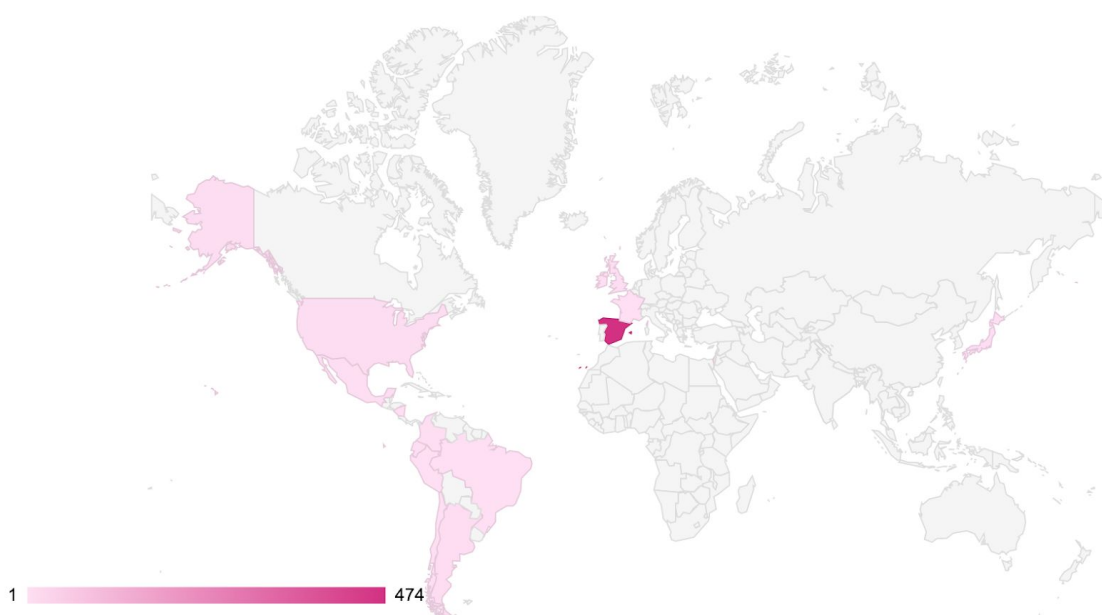
Por otro lado, siempre se pueden introducir mejoras. Al respecto, se han planteado diversas propuestas que puedan fructificar en GamerServer, con el fin de producir un contenido de mayor calidad cumpliendo todas las características del ciberperiodismo:

1. **Regularizar el número de contenidos entre 4 y 6 publicaciones semanales.** De este modo, el lector podría sentirse más identificado con la web y el grado de fidelización sería más alto. La constancia marcaría la diferencia.
2. **Abrir un canal de Youtube o Twitch para crear contenido audiovisual.** Estas dos plataformas son las más usadas por toda la comunidad para el entretenimiento, y además, los vídeo de videojuegos son los más cotizados. Youtube podría servir para producir contenido relacionado con el ocio y Twitch para realizar streamings con debates interesante de la industria o los eSports.
3. **Asistir a los eventos más importantes del país** como la Gamergy de Madrid o la Dreamhack Valencia. Estos acontecimientos reúnen a toda la comunidad y serviría de gran escaparate para darse a conocer y también para crear un contenido especial del agrado de los lectores.
4. **Crear una estrategia en las redes sociales para promocionar el periódico.** Para llevar a cabo este plan, es necesario invertir dinero en las plataformas como Twitter, Facebook o Instagram. No obstante, sería muy eficaz para captar lectores y crecer.

5. **Mejorar el plan de trabajo que ofrece WordPress.** Actualmente, la web está asentada sobre el plan estudiante, es decir, el gratuito. Este tiene unas funciones muy limitadas y no permite generar contenidos muy atractivos. Mejorar el plan a business equivale al pago de 25 euros mensuales, sin embargo, las publicaciones serían más interactivas, podrías actualizar la web con plugins del propio sistema, tendrías un dominio propio con un correo personal y lo que empezó siendo un proyecto de TFG se convertiría en un negocio con la entrada de la publicidad y los primeros beneficios económicos.

## Anexos

### Anexo 1: Mapa de visualizaciones



### Anexo 2: Listado de contenidos y enlaces

24 entradas:

Último torneo de LaLiga eSports antes de la Final:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/04/10/ultimo-torneo-de-laliga-esports-antes-de-la-final-de-barcelona/>

No hubo suerte, pero sí orgullo:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/04/19/no-hubo-suerte-pero-si-orgullo/>

El competitivo de FIFA 19 afronta la recta final de temporada:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/04/24/el-competitivo-de-fifa-19-afronta-la-recta-final-de-temporada/>

La Clash Royale League ha vuelto:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/04/25/la-clash-royale-league-ha-vuelto/>

Los líderes de la tabla no fallan en la jornada de la Superliga Orange:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/04/30/los-lideres-de-la-tabla-no-fallan-en-la-jornada-de-la-superliga-orange/>

Estos son los mejores de la Virtual LaLiga eSports de España:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/01/estos-son-los-mejores-de-la-virtual-laliga-esports-de-espana/>

El no va más del mal toca su fin:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/04/el-no-va-mas-del-mal-toca-su-fin/>

Los Líderes de la tabla quieren certificar el billete a la Gamergy:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/07/los-lideres-de-la-tabla-quieren-certificar-el-billete-a-la-gamergy/>

La industria de los videojuegos bate récord en la sociedad española:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/08/la-industria-de-los-videojuegos-bate-records-en-espana/>

«Si es un trabajo remunerado, por qué no voy a vivir de ello?»:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/09/si-es-un-trabajo-remunerado-por-que-no-voy-a-vivir-de-ello/>

«La competición electrónica y la industria van a seguir creciendo»:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/11/la-competicion-electronica-y-la-industria-van-a-seguir-creciendo/>

La nueva industria del ocio audiovisual son los videojuegos:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/14/la-nueva-industria-del-ocio-audiovisual-son-los-videojuegos/>

La CRL de Oeste ya tiene fecha:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/29/la-crl-de-oeste-ya-tiene-fecha/>

Tuit a tuit: la polémica del retratado:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/05/29/tuit-a-tuit-la-polemica-del-retratado/>

El 70% de España juega a los videojuegos:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/06/el-70-de-espana-juega-a-videojuegos/>

¿Qué es GamerServer?:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/06/que-es-gamerserver/>

«El sector está en fase de expansión y es más inmaduro de lo que creemos»:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/17/el-sector-esta-en-fase-de-expansion-y-es-mucho-mas-inmaduro-de-lo-que-creemos-o-nos-dicen/>

Parte I: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/26/parte-i-la-competicion-electronica-es-el-nuevo-deporte-del-siglo-xxi/>

La Virtual LaLiga eSports Santander:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/28/la-virtual-laliga-esports-santander/>

Parte II: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/29/parte-ii-la-competicion-electronica-es-el-nuevo-deporte-del-siglo-xxi/>

«Cada vez hay menos machismo y sexualización en los videojuegos»:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/30/621/>

Tuit a tuit: Final eChampions League Fifa 19 | Dnrightwatch vs NYC\_Chris:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/06/30/tuit-a-tuit-final-echampions-league-fifa-19/>

Parte I: Final Virtual LaLiga eSports:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/07/03/parte-i-final-virtual-laliga-esports/>

Parte II: Final Virtual LaLiga eSports:

<https://gamerserveresport.wordpress.com/2019/07/03/parte-ii-final-virtual-laliga-esports/>

Anexo 3: Contenidos organizados por secciones

## **Industria**

Título: La industria de los videojuegos bate récord en la sociedad española:

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 8 de mayo

Título: «La competición electrónica y la industria van a seguir creciendo»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 11 de mayo

Título: La nueva industria del ocio audiovisual son los videojuegos

Género: Podcast

Fecha de publicación: 14 de mayo

Título: El 70% de España juega a los videojuegos

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 6 de junio

Título: «El sector está en fase de expansión y es más inmaduro de lo que creemos»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 17 de junio

Título: Parte I: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 26 de junio

Título: Parte II: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 29 de junio

Título: «Cada vez hay menos machismo y sexualización en los videojuegos»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 30 de junio

### **Directo**

Título: Tuit a tuit: la polémica del retratado

Género: Crónica (diario de tuits)

Fecha de publicación: 29 de mayo

Título: Tuit a tuit: Final eChampions League Fifa 19 | Drnightwatch vs NYC\_Chris

Género: Crónica (diario de tuits)

Fecha de publicación: 30 de junio

### **Competiciones**

Título: Último torneo de LaLiga eSports antes de la final

Género: Noticia

Fecha de publicación: 10 de abril

Título: No hubo suerte pero si orgullo

Género: Opinión

Fecha de publicación: 19 de abril

Título: El competitivo de Fifa 19 afronta la recta final de temporada

Género: Noticia

Fecha de publicación: 24 de abril

Título: La Clash Royale League ha vuelto

Género: Noticia

Fecha de publicación: 25 de abril

Título: Los líderes de la tabla no fallan en la jornada de la Superliga Orange

Género: Noticia

Fecha de publicación: 30 de abril

Título: Estos son los mejores de la Virtula LaLiga eSports de España

Género: Noticia

Fecha de publicación: 1 de mayo

Título: El no va más del mal toca su fin



Género: Opinión

Fecha de publicación: 4 de mayo

Título: Los líderes de la tabla quieren certificar su billete a la Gamergy

Género: Noticia

Fecha de publicación: 7 de mayo

Título: «¿Si es un trabajo remunerado, porque no voy a vivir de ello?»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 9 de mayo

Título: «La competición electrónica y la industria van a seguir creciendo»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 11 de mayo

Título: La CRL de Oeste ya tiene fecha

Género: Noticia

Fecha de publicación: 29 de mayo

Título: «El sector está en fase de expansión y es más inmaduro de lo que creemos»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 17 de junio

Título: Parte I: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 26 de junio

Título: La Virtual LaLiga eSports Santander

Género: Fotogalería

Fecha de publicación: 28 de junio

Título: Parte II: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 29 de junio

Título: Tuit a tuit: Final eChampions League Fifa 19 | Drnightwatch vs NYC\_Chris

Género: Crónica (diario de tuits)

Fecha de publicación: 30 de junio

Título: Parte I: Final Virtual LaLiga eSports

Género: Reportaje audiovisual

Fecha de publicación: 3 de julio

Título: Parte II: Final Virtual LaLiga eSports

Género: Reportaje audiovisual

Fecha de publicación: 3 de julio

## **Entrevistas**

Título: «¿Si es un trabajo remunerado, porque no voy a vivir de ello?»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 9 de mayo

Título: «La competición electrónica y la industria van a seguir creciendo»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 11 de mayo

Título: «El sector está en fase de expansión y es más inmaduro de lo que creemos»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 17 de junio

Título: «Cada vez hay menos machismo y sexualización en los videojuegos»

Género: Entrevista

Fecha de publicación: 30 de junio

## **Reportajes**

Título: La industria de los videojuegos bate récord en la sociedad española:

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 8 de mayo

Título: La nueva industria del ocio audiovisual son los videojuegos

Género: Podcast

Fecha de publicación: 14 de mayo

Título: El 70% de España juega a los videojuegos

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 6 de junio

Título: Parte I: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 26 de junio

Título: Parte II: ¿La competición electrónica es el nuevo deporte del siglo XXI?

Género: Reportaje

Fecha de publicación: 29 de junio

Título: Parte I: Final Virtual LaLiga eSports

Género: Reportaje audiovisual

Fecha de publicación: 3 de julio

Título: Parte II: Final Virtual LaLiga eSports

Género: Reportaje audiovisual

Fecha de publicación: 3 de julio

## **Opinión**

Título: No hubo suerte pero si orgullo

Género: Opinión

Fecha de publicación: 19 de abril

Título: El no va más del mal toca su fin

Género: Opinión

Fecha de publicación: 4 de mayo

### ¿Quién soy?

Título: ¿Qué es GamerServer?

Género: Noticia

Fecha de publicación: 6 de junio

### Contacto

Es una página de contacto con información básica y un formulario de contacto

### Anexo 4: Redes sociales

#### Facebook

The image shows a screenshot of the Facebook profile page for 'GamerServer'. The profile picture is a colorful game controller icon. The cover photo features the same controller icon and the text 'Gamer Server' in a large, bold, black font. The page layout includes a navigation menu on the left with options like 'Inicio', 'Publicaciones', 'Empleos', 'Eventos', 'Opiniones', 'Videos', 'Fotos', 'Información', 'Comunidad', 'Grupos', and 'Ofertas'. The main content area has a post creation section with options for 'Live', 'Evento', 'Oferta', and 'Empleo'. Below this is a text input field for a post, followed by options for 'Foto/video', 'Recibir men...', and 'Sentimiento/...'. On the right side, there is a section for 'Invitar a amigos a que indiquen que les gusta tu página' with a list of users and a 'Chat (28)' button.

## Instagram

The screenshot shows the Instagram profile for 'gamerserver'. The profile picture is a colorful game controller icon. The bio includes: 'Gamer Server', 'Periódico online', 'Videojuegos y eSports', 'Fifa 19', 'Clash Royale', and the website 'www.gamerserveresport.wordpress.com'. It also lists 'solopizzacanals, paquimartinezalavera, miq.vila y 1 más siguen esta cuenta'. The grid of posts includes: a 'catness game studios' logo, a post titled 'El deporte del siglo XXI?', a 'CLASIFICACIÓN SEMANA 4' table, a large Twitter logo with a red heart, and a post with the text 'CRL HA LLEGADO'.

PRIMERO	SEGUNDO	TERCERO
COMPLEXITY	FC GAMING	PAIN GAMING
4TH: FUSIC 0-3	5TH: TEAM QUERO 2-0	6TH: JUNGLETALS 0-3
7TH: OCEAN ESPORTS 0-3	8TH: TRIBE GAMING 2-0	9TH: TEAM LINDOS 0-3
10TH: MIBITEE 0-3	11TH: NRG 0-3	12TH: QUANTUM 0-3

## Twitter

The screenshot shows the Twitter profile for 'GamerServer' (@server\_gamer). The bio includes: 'Periódico online', 'Videojuegos y eSports', 'Fifa19', 'ClashRoyale', and the website 'gamerserveresport.wordpress.com'. It also lists 'Fecha de nacimiento: 2 de enero de 1997' and 'Se unió el marzo de 2019'. The profile has 99 following and 23 followers. The tweet shown is an interview with David Rodríguez, director of Catness Games Studio, with a list of topics: 'Los prejuicios y los medios de comunicación', 'La figura femenina en los videojuegos', 'La evolución de los eSports', 'Los abusos laborales', and 'Inicios de un desarrollador'. The tweet text includes: '«Cada vez hay menos machismo y sexualización en los videojue... Los medios generalistas son partícipes de los prejuicios. El director de la empresa de videojuegos más importante de ...'.

## Bibliografía

2018, L. i. (2019). *AEVI*. Obtenido de Asociación Española de Videojuegos: [http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI\\_Anuario\\_2018.pdf](http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2019/05/AEVI_Anuario_2018.pdf)

Casero-Ripollés, A. (2010). Prensa en internet: nuevos modelos de negocio en el escenario de la convergencia. En A. Casero-Ripollés, *Prensa en internet: nuevos modelos de negocio en el escenario de la convergencia* (págs. 595-601).

Cores, R. S. (2005). *Géneros periodísticos en los cibermedios hispanos*. Sevilla: Comunicación Social.

Franco, G. (2009). *Cómo escribir para la web*. Knight Foundation.

García, X. L. (2010). La metamorfosis del periodismo: Historia de lo que permanece y de lo que cambia en el ciberperiodismo del tercer milenio. En X. L. García, *La metamorfosis del periodismo: Historia de lo que permanece y de lo que cambia en el ciberperiodismo del tercer milenio* (págs. 65-69). Sevilla: Comunicación Social.

Micó, J. L. (2006). El principi del principi. En J. L. Micó, *Periodisme a la xarxa* (págs. 15-31). Barcelona: Vic: Eumo.

Salaverría, R. (2005). *Cibermedios. El impacto de internet en los medios de comunicación en España*. Sevilla: Comunicación Social.

Salaverría, R. (2005). Géneros ciberperiodísticos. En R. Salaverría, *Géneros ciberperiodísticos* (págs. 141-167). Pamplona: Eunsa.

Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en internet*. Pamplona: Eunsa.

Salaverría, R. (2019). *Periodismo digital: 25 años de investigación*. Pamplona.

Scolari, C. (2008). Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. En C. Scolari, *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (págs. 80-93). Barcelona: Gedisa.

TTD, W. (2019). *Descubriendo los Esports en España*. Madrid.

Videojuegos, A. E. (2019). *La industria del videojuego en España Anuario 2019*. Madrid: LLYC.

## **Resumen ejecutivo en inglés**

### **Introduction**

GamerServer is a cybermedia specialized in the video game industry and the professional competition of Fifa 19 and Clash Royale. This project has been set up to provide information on a sector that does not have adequate coverage in the most traditional media in Spain. The name of the newspaper comes from the fusion of two English words that are closely related in this community: Gamer, which means player, and Server, for the service offered by the web. In other words, the main title is the sum of two terms that are part of the vocabulary of video games and together denote a newspaper that provides an informative service to the player or reader.

The cybermedia is focused on the professional part of the Fifa 19 and Clash Royale competition. Both games are sales leaders and have become a unique product and, in addition, their eSports category has developed considerably in this course and their news coverage remains poor. Tournaments such as the Superliga Orange, the

Clash Royale League, La Virtual LaLiga eSports Santdander, the UEFA eNations Cup and other championships that make up the FIFA World Cup have been followed. This information about electronic competition has always been coordinated with news about the sector. With the publication in May of the 2018 Yearbook of the Spanish Association of Video Games (AEVI) or the latest study of the digital transformation agency Wink TTD have emerged record data and numbers that had never happened in this country. Such growth places this industry among the favorites for leisure and cultural entertainment.

GamerServer has tried to provide an informative service on the most important national and international competitions and has propagated the video game culture through an interactive, modern and multimedia web, promulgating the sector and its growth. One of the main objectives has been to translate all the data and numbers of the most prestigious studies to arouse the interest of readers. In addition, all the prejudices of the gamer community have been treated with interviews with expert and veteran sources of the sector, exploiting the use of social networks as a tool for interaction and basic dissemination of the web.

### **Preproduction phase**

The poverty of the more traditional media about the industry and the growth of video games have been two determining factors for the emergence of GamerServer. A key aspect that has facilitated this whole process for the cybermedia and the sector in general is the development of new technologies. The new information and communication tools have enabled a community like the gamers to expand in such a way that it is now considered a cultural industry, developed and established in society, being the preferred sector of most citizens for leisure or entertainment. The cybermedia has focused on exploiting social networks to maintain contact with the sources interviewed. In addition, they have served as a tool for disseminating content. Experts, specialists, learning academies, professional players, journalists, official yearbooks, studies, developers or content creators have been protagonists in this project dealing with the most relevant aspects of the sector.

The themes have been developed in different genres to create entertaining and learning content. In GamerServer you can find research works due to the publication



of yearbooks and studies of the industry listed in society as AEVI or Wink TTD, also there are multimedia reports based on the final of a national championship of FIFA, interviews to expert sources, journalists, players or developers have also been an important part of the project, chronicles of events to create an interactive content with readers, news of the sector and professional competitions, as well as opinion articles on the most controversial topics of the community.

The budget for developing the TFG was low, however, recording material for multimedia content was bought for 151 euros and a trip was made to Madrid to cover an event for 260 euros.

### **Production phase**

GamerServer has always tried to make an active journalism in the world of videogames with news related to the industry or electronic competition. Despite the growth of the sector, Spain is still a little developed country with respect to other cultures such as Chinese, Japanese, English or German. One of the most important aspects influencing Spanish growth is the development of new technologies. Likewise, leisure is increasingly lived through a screen and the younger generations are born adapted to the technological avant-garde of entertainment. However, the other key point that survives in this society is misinformation about this sector. New technologies also allow the dissemination of fake news or low quality content such as most video game publications that arise from the more traditional media. With clickbait and little contrasted information, economic benefits are generated and, in exchange, the image of the gamer community is damaged. GamerServer is not born as a denunciation for the considerable poverty informative, but its motive of being is to teach the true reality of the videogames industry and the professional competition and to stimulate the interest of the most advanced generations, without taboos or prejudices. The traditional media broadcast a product that often lacks expert sources and, as has been proven through interviews conducted on the web, the information they give is usually written by a journalist who is not a specialist in the field and, for commitment to their work, they do and judge the sector rudely. This type of news usually relates the practice of videogames with violence, addiction, illness, drug consumption or madness; totally false theories that are a nonsense and damage the

image of the community of videogame players creating prejudices for those who do not follow this sector.

The sections that have been created in GamerServer are the following: Industry, Direct, Competitions, Interviews, Reports, Opinion, Who am I? and Contact.

For the design of the cybermedia, the main idea has been to create a wide web, with a large header with two images on the video games that are reported to identify the portal as an online newspaper and not as a blog of a fanatic. Below highlights the positioning of the sections and highlight the emergence of social networks at the extremities of the web, also on the right side is the timeline of each. Already in the center are shown all the news published chronologically starting with the most recent.

### **Postproduction phase**

WordPress has been the platform chosen to create the website for the previous knowledge of the system and for its free and practicality. The first step after the creation of [www.gamerserveresport.wordpress.com](http://www.gamerserveresport.wordpress.com) was to find a template that would adapt the necessary aspects that this cybermedia should have: a bright, attractive, clear web with a wide header and connotative. In addition, all content had to have a synergy that the template had to respect. Another need was the appearance of the social networks Twitter, Facebook and Instagram of the newspaper itself. Several widgets were also added as elements that complement the basic information of the contents. WordPress allows to choose between many templates, however, if the plan used is free, the options are more limited and it is difficult to meet the expectations of design and postproduction. The main idea was to establish a web concept related to journalism and the diffusion of the culture of the video game industry and eSports.

### **Final assessment**

GamerServer was born as a challenge to be at the service of the industry and in the professional competition of two outstanding video games in the market. Likewise, this cybermedia has been able to generate a small space of repercussion within the sector. The most common trend is to find fan sites to promote a game. These pages

have not any informative criterion and become propaganda tools. In addition, there is also information from traditional media that defame the name of the industry with fake news and clickbait to generate money. As a consequence of this context GamerServer is born; a challenge to communicate the true face of videogames, always consulting official or expert sources and reporting on the real repercussions of this industry. On the other hand, several aspects that could be improved in the future are: the regularization of the publications; the opening of a multimedia channel in platforms such as Twitch or Youtube; creating a strategy in the social networks to make them more effective; and improving the Wordpress plan to get more quality interactive functions. In conclusion, cybermedia has established itself from the bases of journalism to expand the culture of video games; social networks have played a fundamental role in promoting the web and its contents; and information has always been treated with journalistic rigor.