

## Memoria TFG

22-02-2014: Inicio de la redacción de la memoria para el Trabajo de Fin de Grado. Lo que se ha avanzado del trabajo proviene de la investigación realizada para la asignatura de Cibercultura, consistente en la divulgación de la realidad del videojuego competitivo. Es desde ahí de donde arranca este estudio, pues su objetivo primario es la propuesta y demostración de la posibilidad de existencia de la especialización periodística en el videojuego competitivo en el mundo occidental, cuyo resultado muy posiblemente sería una hibridación entre el periodismo deportivo (tanto escrito como audiovisual) y el periodismo de videojuegos, pues el resultado sería en esencia una fusión de elementos de ambas especializaciones.

La obligación de especificar que el trabajo se centre en el mundo occidental se debe a que esta disciplina ya ha sido puesta en marcha en oriente, llevando a cabo retransmisiones diarias en varios medios enfocadas de manera exclusiva a este ámbito.

Además de los datos utilizados en la práctica de Cibercultura, la fuente principal es el propio autor, quien lleva cerca de una década observando desde distintos ámbitos la propagación y crecimiento de este fenómeno a diferentes escalas en diferentes lugares del mundo.

El primero de los documentos bibliográficos es un artículo escrito por una ex jugadora profesional, referente al papel de la mujer en este mundo. El interés que desprende este artículo no radica sólo en su contenido (que ya de por sí es revelador y útil para la investigación) sino en la cantidad de ideas que son perfectamente aplicables al ámbito del deporte tradicional, lo cual supone una muestra más de la posibilidad de asentamiento de esta especialización periodística, pues es posible compartir ya no sólo elementos, sino mentalidades similares enfocadas a la competición y el desarrollo de la persona y de sus cualidades.

08-03-14: Tras pequeños avances, he contactado con Julius Vissing, jugador, comentarista y columnista. Posiblemente le haga una entrevista sobre distintos aspectos y visiones del mundo del videojuego competitivo. También planeo realizar, cuando vuelva a Sevilla, otra entrevista a Carlos Manchón, antiguo jugador a nivel nacional.

20-03-14: A lo largo de la semana he buscado referencias sobre el fenómeno de los transmedia y diferentes aplicaciones del periodismo deportivo al juego competitivo. También he localizado una estadística sobre el caso de mujeres feministas y diversos casos de machismo, casos que no son solamente observables en este ámbito.

Al mismo tiempo, se comienzan a observar pequeños pasos de la industria periodística en el mundo del videojuego competitivo a través de pequeños boletines de Meristation. No obstante, advierto desde el primer momento la precariedad y falta de profundidad de la información emitida, tanto en la forma como en el contenido, dando más apariencia de ser contenido amateur que otra cosa (claro que, a fin de cuentas, Meristation nunca ha destacado por ser un medio de periodismo de precisión). Lo importante aquí es la

observación de cómo la industria periodística trata de encontrar hueco y productos que vender en medio de la crisis que sufre la profesión, idea relacionada con uno de los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado.

25-03-14: Comienzo de la búsqueda de la bibliografía necesaria para el trabajo. El primer documento es una tesis doctoral titulada 'El tratamiento del videojuego: de la prensa generalista a las revistas especializadas', realizado por Isaac López Redondo, para ilustrar los casos de tratamiento del videojuego por parte de los medios de comunicación a lo largo de las pasadas décadas. Además, está planeado comenzar con dos lecturas: la primera, referida a los transmedia, es la obra 'Blanco, negro y todo lo contrario', de Mar Llera Llorente. La segunda, referente a la hibridación de géneros periodísticos, se titula 'Rompiendo moldes: discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI' de Piedad Fernández Toledo.

Asimismo, comienza a tomar forma tanto el apartado de objetivos a tener en cuenta para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado. El apartado de justificación, que seguiría al de objetivos, parece estar completo por el momento.

26/03/2014: Inicio de la lectura 'Rompiendo moldes: discurso, géneros e hibridación en el siglo XXI' de Piedad Fernández Toledo en aras de completar el apartado referente a la hibridación entre géneros periodísticos. Además, he utilizado un artículo propio que redacté el mes pasado referente a la mujer en el videojuego, enfocándolo al mundo competitivo, que servirá para ilustrar la situación. Tanto el artículo como las dos fuentes de las que se obtuvo la información se incluirán en la bibliografía.

31/03/2014: Los avances realizados hoy, junto con la investigación realizada en estos días, indican que, para profundizar tanto en algunos aspectos de la temática como en la problemática principal, se debe recurrir al manual 'Fundamentos de Teoría del Periodismo', de Francisco Sierra Caballero, por lo que se incluye a la documentación utilizada en el trabajo.

21/04/2014: A lo largo de todo el mes de abril se ha ido avanzando de manera constante en el trabajo, buscando tanto bibliografía en libros como en recursos electrónicos, además de añadir apéndices con diferentes datos que puedan servir como anexo del trabajo. La estructura está ya establecida y, de hecho, en pocos días podría estar ya en fase de corrección en vista a junio.

La obra de Mar Llera no resultó de utilidad para el trabajo para el proyecto. Durante las semanas previas a Semana Santa la búsqueda de información se centró en obras que se pueden encontrar en la biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, mientras que durante Semana Santa varios recursos electrónicos fueron añadidos. A la vuelta he continuado añadiendo información de libros. Asimismo, he enviado una entrevista al jugador profesional y caster Julius Vissing.

22/04/2014: Consultados los libros *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir* y *All your base are belong to us*. De momento no se hará ninguna aproximación a los serious games, ya que no tienen una gran relación con el tema que se trata.

29/04/2014: Nuevas investigaciones (concretamente sobre la idea de simulacro de Baudrillard) a la par que desarrollar las ideas previamente establecidas. Además de la obra de Baudrillard, se añade la obra *Philosophy of Steven Soderbergh*.

06/05/2014: Los siguientes recursos bibliográficos han sido consultados:

- *El reto empresarial español: la empresa española y su competitividad* de Santiago García
- *Perspectivas del Consumo Mediático en el Consumo Televisivo*, capítulo de José Ignacio Wert, incluido en *Nuevos retos para las televisiones y radios autonómicas*.
- *Discurso de las élites y racismo institucional*, en *Medios de comunicación e inmigración*, de Teun A. van Dijk.
- *Teoría de la comunicación: la comunicación, la vida y la sociedad*, de Manuel Martín Serrano.

07/05/2014: Los siguientes libros han sido añadidos a la bibliografía:

- *El auge de la prensa gratuita*, de María Teresa Santos Díez
- *La era de la información (Vol. 1): Economía, sociedad y cultura. La sociedad red*, de Manuel Castells.
- *Elementos de Teoría de la Información*, de Francisco Sierra.
- *La Empresa Informativa*, de Alfonso Nieto y Francisco Iglesias.

21/05/2014: Tras algunos retoques, el trabajo va llegando a su estado final. Salvo detalles de última hora, no habrá más libros que consultar, si acaso algún documento web para verificar algunos datos. Por lo demás, la forma del trabajo se asemeja en gran medida a la que tendrá el día de su presentación.

25/05/2014: A lo largo del fin de semana se ha consultado el libro *Los profesionales del silencio: La información y la guerra en la doctrina de los EEUU*, de Francisco Sierra (2002). Asimismo, el sistema de citación de videojuegos se ha cambiado para ajustarse a la normativa de Harvard.

26/05/2014: Revisión de la bibliografía y de la presentación para la defensa del trabajo.

29/05/2014: Durante toda la semana he estado revisando y ultimando detalles del trabajo y de la presentación para la entrega final, que está previsto que sea en la primera semana de junio. El Anexo 3 ha sido firmado y enviado.

08/06/2014: Estos últimos días he estado dando el estilo final al TFG, habiendo ya comprobado que el texto, las conclusiones y la bibliografía no necesitan más revisiones.

Lo único que queda es cumplimentar los trámites de entrega del trabajo y todo quedará preparado para la defensa en julio.

09/06/2014: Póster del TFG preparado para ser impreso en formato A1. Se trata de un resumen de los puntos más importantes del trabajo, haciendo especial hincapié en las conclusiones obtenidas a través de la reflexión de los contenidos.

11/06/2014: Trabajo impreso, anexo 4 firmado por el tutor Fernando R. Contreras Medina y CD con toda la información necesaria grabado. Mañana día 12/06/2014 se hará entrega de todos los documentos que componen este trabajo.