



# La prensa del videojuego: biografía de una joven rama del periodismo



### LA CRISIS DEL VIDEOJUEGO DE 1983

El año 1983 se considera el inicio de la crisis del videojuego en Occidente. Esto se debió a la aparición de videojuegos de acción en arcades que ofrecían una experiencia más inmersiva y atractiva que los videojuegos de consola.

Esta crisis llevó a la desaparición de empresas como Atari y a la reducción de la inversión en videojuegos por parte de las grandes compañías.

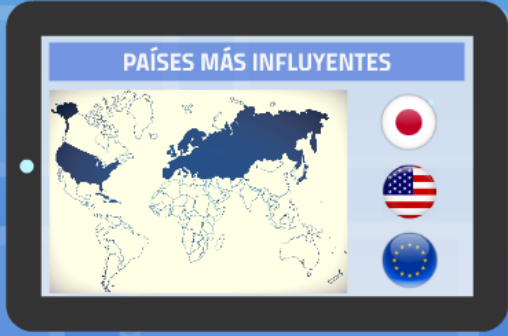
### CONTENIDOS DEL TFG

- Línea de tiempo de los acontecimientos más importantes.
- Países más influyentes en la Historia de los videojuegos.
- La Crisis del videojuego de 1983.
- Primera etapa de la información periodística sobre videojuegos.
- La transformación al formato digital en la información sobre videojuegos y la fidelización de los seguidores.
- La fuerza de Internet en la aparición y consolidación del formato audiovisual en la información sobre videojuegos.

### PRIMERA ETAPA DE LA INFORMACIÓN PERIODÍSTICA SOBRE VIDEOJUEGOS

Esta etapa se caracteriza por la aparición de artículos de opinión y reseñas en revistas especializadas como *Playboy* y *Rolling Stone*.

Los periodistas comenzaron a analizar los videojuegos desde una perspectiva crítica, evaluando su calidad, jugabilidad y valores educativos.



### TRANSFORMACIÓN AL FORMATO DIGITAL Y FIDELIZACIÓN DE SEGUIDORES

- La convivencia entre el papel y lo digital.

Venemos como las grandes publicaciones tuvieron que empezar a adaptarse a los nuevos tiempos y tuvieron que crear o adaptar una versión digital. Analizé que supuso esta para el tradicional formato en físico de las revistas y que medidas se llevaron a cabo para que este aún siga existiendo y pudiera convivir en su época, de mejor o peor manera, con los sitios web, cada vez más poderosos.

- Revistas digitales con mayor impacto en este etapa de transformación.

Comenté las publicaciones que apostaron más fuerte por el formato digital en sus primeros tiempos y que fueron los causantes de que esta nueva forma de periodismo adquiriera la suficiente fortaleza como para triunfar, así como los sitios web que siguieron a estos y consolidaron la conversión digital.

- Uso de la publicidad o la hora de vender el producto digital y físico. Repercusiones éticas de su uso.

Analizé qué tipo de reclamos publicitarios son los más populares a la hora de vender una revista o de conseguir ingresos mediante un sitio web. También analizé las repercusiones éticas del uso de una publicidad invasiva y la pérdida de confianza que esto puede suponer en el lector.

### LA FUERZA DE INTERNET EN LA APARICIÓN Y CONSOLIDACIÓN DEL FORMATO AUDIOVISUAL EN LA INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

- Líneas gráficas y discursos propuestos por revistas multimedia.

Analizé de los diferentes usos discursivos y estéticos que utilizan las publicaciones digitales a la hora de establecer un sello de identidad reconocible.

- Bloggers y YouTubers. El periodismo freelance y la credibilidad del mismo.

Venemos como el marca periodístico se ha visto transformado e influenciado por la inclusión de la información rápida y audiovisual que llevan a cabo los YouTubers, Bloggers o periodistas independientes. También comenté como se debe discernir entre la información contrastada y fiable de aquella que se basó por el simple afán de crear polémicas, así como analizé algunos estadísticos interesantes.

# La prensa del videojuego: biografía de una joven rama del periodismo

# CONTENIDOS DEL TFG

- **Línea de tiempo de los acontecimientos más importantes.**
- **Países más influyentes en la Historia de los videojuegos.**
  - **La Crisis del videojuego de 1983.**
- **Primera etapa de la información periodística sobre videojuegos.**
- **La transformación al formato digital en la información sobre videojuegos y la fidelización de los seguidores.**
- **La fuerza de Internet en la aparición y consolidación del formato audiovisual en la información sobre videojuegos.**

# LÍNEA DE TIEMPO DE LOS ACONTECIMIENTOS



# PAÍSES MÁS INFLUYENTES



# LA CRISIS DEL VIDEOJUEGO DE 1983

## - El difícil equilibrio entre la cantidad y la calidad.

Un pequeño repaso a las causas principales de dicha Crisis, como la diferencia que había entre la oferta de videojuegos y la calidad de los mismos.

## - Hacia la salida de la crisis y primeros brotes de una prensa especializada.

Análisis del surgimiento de una prensa especializada y de cómo esta, entre otras cosas, ayudó a salir de la crisis instaurada.

# PRIMERA ETAPA DE LA INFORMACIÓN PERIODÍSTICA SOBRE VIDEOJUEGOS

**- Revistas y periodistas pioneros en la prensa del videojuego. El "boom" de las revistas.**

Aquí podemos encontrar un recorrido sobre las personas y revistas que pusieron la primera piedra para formar esta especialidad del periodismo, así como analizaré cuándo empezaron a proliferar más este tipo de publicaciones y a qué se debió esto.

**- Principales líneas de información en esta etapa.**

¿Cómo se trasladaba el mensaje en esta etapa temprana de la prensa del videojuego? En este apartado analizo eso y otras cosas relacionadas.

## TRANSFORMACIÓN AL FORMATO DIGITAL Y FIDELIZACIÓN DE SEGUIDORES

### - La convivencia entre el papel y lo digital.

Veremos como las grandes publicaciones tuvieron que empezar a adaptarse a los nuevos tiempo y tuvieron que llevar a cabo una conversión digital. Analizaré que supuso esto para el tradicional formato en físico de las revistas y que medidas se llevaron a cabo para que este aún siga existiendo y pudiera convivir en su época, de mejor o peor manera, con los sitios webs, cada vez más poderosos.

### - Revistas digitales con mayor impacto en esta etapa de transformación.

Comentaré las publicaciones que apostaron más fuerte por el formato digital en sus primeros tiempos y que fueron las causantes de que esta nueva forma de periodismo adquiriera la suficiente fortaleza como para triunfar, así como los sitios web que siguieron a estas y consolidaron la conversión digital.

### - Uso de la publicidad a la hora de vender el producto digital y físico. Repercusiones éticas de su uso.

Analizaré qué tipo de reclamos publicitarios son los más populares a la hora de vender una revista o de conseguir ingresos mediante un sitio web. También analizaré las repercusiones éticas del uso de una publicidad invasiva y la pérdida de confianza que esto puede suponer en el lector.



## LA FUERZA DE INTERNET EN LA APARICIÓN Y CONSOLIDACIÓN DEL FORMATO AUDIOVISUAL EN LA INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

### - Líneas gráficas y discursivas propuestas por revistas multimedia.

Análisis de los diferentes usos discursivos y estéticos que utilizan las publicaciones digitales a la hora de establecer una seña de identidad reconocible.

### - Bloggers y YouTubers. El periodismo freelance y la credibilidad del mismo.

Veremos como el marco periodístico se ha visto transformado e influenciado por la inclusión de la información rápida y audiovisual que llevan a cabo los YouTubers, Bloggers o periodistas independientes. También comentaré como se debe discernir entre la información contrastada y fiable de aquella que se traslada por el simple afán de crear polémicas, así como analizaré algunas estadísticas interesantes.