

**Universidad Miguel Hernández de Elche**  
**Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche**  
**Titulación de Periodismo**

**Trabajo Fin de Grado**  
**Curso Académico 2024-2025**



***Críticas en conflicto: ¿por qué los gamers no se fían de los medios especializados?***

**Conflicting Criticism: Why Don't Gamers Trust Specialized Media?**

Alumno: Pablo Martínez García

Tutor: Cristian Ramón Marín Sanchiz

## RESUMEN

La creciente discrepancia de opiniones que existe entre las críticas de videojuegos de jugadores y críticos profesional generan un gran conflicto en el sector, mientras que los medios especializados abordan los juegos a partir de una perspectiva más técnica y analítica, los jugadores se dejan llevar por sus propias experiencias; por sus propias expectativas o por la cercanía con las desarrolladoras. Esta discrepancia de criterios ha llevado a poner en jaque la fiabilidad; la veracidad o la independencia de la crítica profesional en un contexto donde el marketing; los embargos o los patrocinios han acabado por influir en gran parte del contenido. Además, fenómenos como el review bombing o la exclusión de algunos medios de las pruebas de los títulos antes del lanzamiento alimentan la percepción de manipulación. A partir del análisis de los casos más recientes y entrevistas con profesionales del sector; este trabajo pretende indagar en los factores que alimentan este distanciamiento y plantea la necesidad de buscar la manera de construir las críticas, buscando modelos más contextualizados; más honestos y adaptados a una audiencia cada vez más exigente y participativa.

**PALABRAS CLAVE:** [Periodismo, videojuegos, juegos, información, especializado, creadores de contenido]

## ABSTRACT

The growing divergence of opinions between video game reviews by gamers and professional critics is generating significant conflict within the industry. While specialized media approach games from a more technical and analytical perspective, players are driven by their own experiences, their own expectations, or their closeness to the developers. This divergence of criteria has led to a challenge to the reliability, veracity, and independence of professional critics in a context where marketing, embargoes, and sponsorships have come to influence much of the content. Furthermore, phenomena such as review bombing or the exclusion of some media outlets from pre-release testing of titles fuel the perception of manipulation. Based on the analysis of the most recent cases and interviews with industry professionals, this paper aims to investigate the factors that fuel this distancing and raises the need to find ways to construct reviews, seeking more contextualized models, more honest, and adapted to an increasingly demanding and participatory audience.

**Keywords:** [Journalism, video games, gaming, information, specialized, content creators]

## ÍNDICE

1. Introducción y justificación del reportaje.....	1
2. Material y método de trabajo.....	2
3. Título del reportaje publicado.....	7
4. Interpretación derivada de la investigación.....	7
5. Bibliografía y fuentes documentales.....	8
6. Materiales e infraestructura utilizada.....	9
7. Anexo I: Anteproyecto.....	10



## 1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL REPORTAJE

Desde sus orígenes, la crítica especializada de videojuegos ha sido una herramienta importante para guiar al jugador y elaborar un análisis de aquellos productos culturales que abarcan el sector. En sus inicios, las críticas se centraban en elementos técnicos y funcionales como los gráficos, la jugabilidad o la duración; en ese contexto, las críticas cumplían una función similar a una guía de compras. Con el paso del tiempo, no obstante, se ha evolucionado hacia algo más reflexivo y cultural, analizando no solo el propio juego, sino también su narrativa y su contexto sociopolítico o la posibilidad de generar una comunidad. Paralelamente al crecimiento de la industria del videojuego -en el ámbito económico y cultural-, la crítica ha evolucionado y con ello han cambiado las expectativas de lo que se espera de la labor crítica: mayor profundidad, independencia y responsabilidad por parte de los medios de publicación especializados. Sin embargo, este proceso de profesionalización ha estado plagado de tensiones, particularmente en lo que respecta al papel jugado por las relaciones entre la prensa, las desarrolladoras y el público.

El desarrollo de las plataformas participativas y redes sociales ha entregado a los usuarios la facilidad de dejar su propia opinión y compararla con la opinión de los expertos. Por el contrario, fenómenos como el review bombing, la selección cínica de la prensa para algunos estrenos o las recriminaciones de sesgo a los medios, han alimentado un debate que supera una mera discrepancia de opiniones. Esta realidad muestra tensiones estructurales entre la industria en sí, los periodistas y la comunidad de jugadores.

Este artículo surge con el propósito de analizar las causas del distanciamiento, así como su efecto en la credibilidad de la crítica profesional y en cómo influye en la valoración pública de los videojuegos. A través de entrevistas a periodistas, desarrolladores y creadores de contenido, así como el estudio de casos recientes, el trabajo busca arrojar luz sobre un fenómeno en plena transformación, en el que el papel del periodismo cultural se ve constantemente redefinido. Entender esta discordancia es clave para proponer formas más transparentes, participativas y significativas de evaluar el videojuego como producto cultural.

## 2. MATERIAL Y MÉTODO DE TRABAJO

### 2.1. Cronograma de trabajo y pasos seguidos en la elaboración del reportaje

ACTIVIDAD	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ANTEPROYECTO																								
DOCUMENTAR																								
ENTREVISTAS																								
BORRADORES																								
MEMORIA																								
PUBLICACIÓN																								
PUBLICIDAD																								
ENTREGA																								

### 2.2. Dificultades en el proceso de investigación

Entre los principales obstáculos encontrados durante el proceso de investigación se encuentran:

- Una de las principales dificultades ha sido el acceso a fuentes personales. A pesar de numerosos intentos de contactar por correo electrónico y redes sociales, muchos de los creadores de contenido y periodistas con perfiles relevantes no respondieron a las solicitudes de entrevista, obligando a la búsqueda de perfiles alternativos, menos conocidos pero igualmente interesantes, que aportaran su experiencia desde otras perspectivas del sector.
- La distancia con las fuentes también ha supuesto una dificultad, impidiendo realizar entrevistas presenciales. Todas las entrevistas se han realizado por videollamada, tanto por Google Meet como por Discord. Además, aunque algunas conversaciones han sido grabadas, la calidad del audio en ciertos fragmentos obligaba a revisar varias veces las transcripciones para asegurar la fidelidad de las declaraciones.
- La obtención de material visual también ha presentado limitaciones. Al tratarse de un reportaje centrado en fenómenos que ocurren en un entorno de creación, intercambio, distribución y consumo de videojuegos que acontece mayormente en el entorno digital, muchas de las fotografías resultantes son, en el fondo, capturas de pantalla. Tanto los videojuegos analizados, como las plataformas que alojan críticas (Metacritic, Steam, medios especializados, etc.) han sido documentados mediante este recurso. En cuanto a las entrevistas, al haberse realizado por videollamada, la mayoría de las imágenes mostradas son capturas de pantalla de dichas entrevistas, y en otros casos imágenes de archivo, usadas

con el consentimiento previo de los entrevistados.

A pesar de estas dificultades, el proceso ha permitido establecer una narrativa clara y cohesionada, estructurada a partir de fuentes diversas y complementarias, que reflejan fielmente las tensiones existentes entre la crítica profesional y la opinión de los jugadores en el contexto actual de la industria del videojuego.

### 2.3. Fuentes propias y estructura

Las fuentes propias que forman este reportaje consta de un periodista que escribe en medios, tanto tradicionales como especializados, sobre videojuegos, a la vez que elabora críticas; un YouTuber dedicado a realizar análisis y reseñas de videojuegos y el entorno de estos; y el director de una empresa desarrolladora de videojuegos independiente. Todos los protagonistas de esta investigación han sido escogidos por sus conocimientos en el ámbito de las reseñas de los videojuegos, y por su implicación en generar opinión en torno a los videojuegos.



**Albert García** (Barcelona, 1982) es un periodista especializado en videojuegos que cuenta con más de dos décadas de experiencia. Fundador de la revista *Eurogamer* en España, de la que fue editor de contenidos, y actualmente colabora con *La Vanguardia*, donde publica análisis y críticas. También ha participado en programas como *Generació Digital* (iCat FM), *El Món a RAC1* y el podcast *La Clave*.

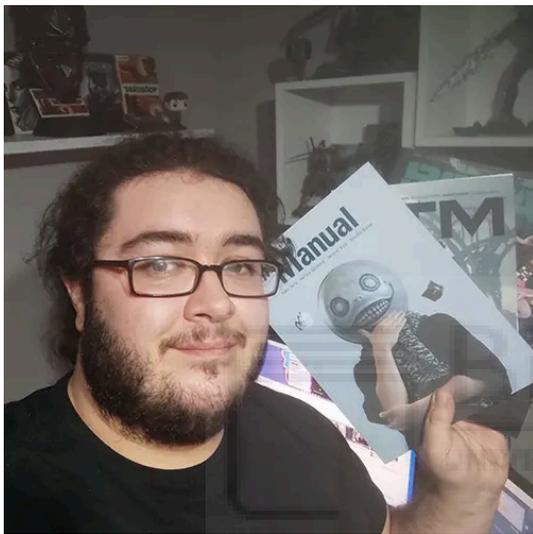
Además de su labor periodística, imparte clases de Historia de los Videojuegos en la Escola de Noves Technologies Interactives (ENTI), y fue comisario de la exposición *Nova Pantalla* en el Palau Robert de Barcelona. Su experiencia profesional que combina la crítica especializada, la divulgación y la docencia, permite ofrecer una visión integral sobre cómo ha evolucionado la cobertura mediática del videojuego.



**David Ferriz** (Villena, 1982) es diseñador de videojuegos y cofundador de DevilishGames, un estudio independiente con más de 20 años de trayectoria en el sector. Ha participado en la creación de títulos como *Path to Mnemosyne* y *Minabo – A walk through life*, compaginando su labor de diseño con funciones de producción y comunicación, lo

que le ha permitido mantener una relación constante con medios especializados y jugadores.

A lo largo de su carrera, Ferriz ha experimentado tanto el respaldo como la crítica por parte de la prensa y los jugadores, permitiendo que su visión desde el ámbito del desarrollo para entender cómo viven los estudios el proceso de recepción crítica y cómo les afectan fenómenos como el *review bombing*, las campañas de hype o las expectativas infladas por parte de la comunidad. Además, de ofrecer una reflexión sobre la presión que supone enfrentarse a las valoraciones públicas en plataformas como Metacritic y Steam, y sobre la influencia creciente que ejercen los creadores de contenido en la visibilidad de un título. Su testimonio permite comprender mejor el papel del desarrollador en este ecosistema de críticas cruzadas entre medios, influencers y jugadores.



**Enrique Gil**, conocido en redes como *Reseñas Cortas*, es creador de contenido especializado en videojuegos y cultura digital. Inició su proyecto en 2020 durante el confinamiento, publicando reseñas humorísticas en Twitter que rápidamente se viralizaron. Desde entonces, ha consolidado una comunidad activa a través de su canal de YouTube y sus directos en Twitch.

Con enfoque crítico y sarcástico, utiliza el humor para destacar aspectos menos convencionales de los videojuegos. Enrique ha participado en programas como *Full HP* y ha colaborado con figuras reconocidas del ámbito, como Nacho Requena y Pazos64.

Su perspectiva ofrece una visión desde la creación de contenido independiente, abordando temas como la relación entre crítica profesional y opinión popular, el fenómeno del *review bombing* y la influencia de las redes sociales en la percepción de los videojuegos.

## 2.4. PUBLICACIÓN EN REDES SOCIALES

El reportaje ha sido publicado en el portal [Medium](#), permitiendo una lectura accesible desde cualquier dispositivo. Para ampliar la difusión, se ha compartido a través de mi cuenta personal de Instagram, mediante las historias con un enlace directo y un diseño visual adaptado al contenido.

Además, el creador de contenido [Juan Educación](#), con más de 250.000 seguidores, compartió en su perfil de Instagram el reportaje. Su aportación ha permitido ampliar el alcance de la publicación y atraer a lectores de una manera más amplia y diversa. Las capturas adjuntas muestran ambas publicaciones.



## 2.5. REPERCUSIÓN

El reportaje fue publicado el 19 de junio a las 17:30 horas, y los datos recogidos para este apartado corresponden a las primeras 24 horas desde su publicación. En ese periodo de tiempo, se contabilizaron 90 visualizaciones en total, de las cuales la mitad efectuaron la lectura del texto, es decir, al menos 45 personas leyeron el reportaje un mínimo de 30 segundos, todos ellos sin ser usuarios miembros de Medium, según las métricas ofrecidas por la plataforma.

En cuanto al tráfico total del reportaje, el 60% provino de referencias externas, principalmente Instagram, desde el que llegaron 67 accesos directos como resultado de la difusión previamente realizada. Destaca la aparición de una visita a través de Facebook, considerando el hecho de que no se realizó ninguna publicación del reportaje en dicha red, sugiriendo que el alcance fue mayor por la difusión de terceras personas.

A pesar del corto tiempo de exposición, los datos muestran una recepción e interés positivo por parte de los lectores, dado que posee una tasa de lectura del 50% respecto a las visualizaciones, reforzando el valor del tema tratado y la efectividad de su difusión.

Finalmente, se adjuntan dos capturas de pantalla que reflejan tanto el gráfico de visualizaciones y lecturas como a la fuente de tráfico recibido.

## Mensual

1 de junio de 2025 - 30 de junio de 2025 (UTC) · Actualizado cada hora

Junio de 2025

### Vistas

Personas que visitaron la página de tu historia

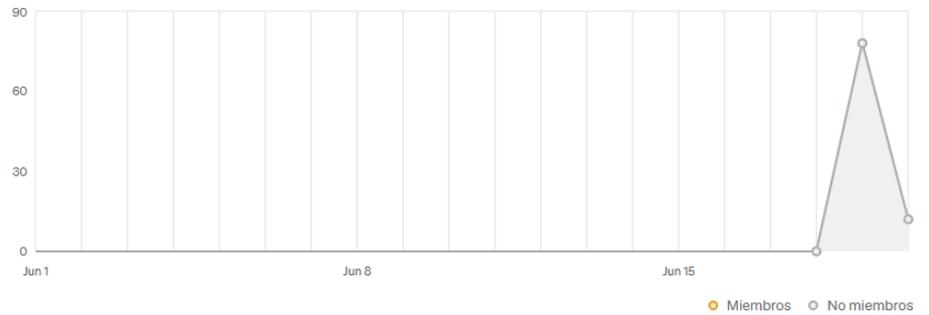
90

0

Total de visualizaciones Opiniones de los miembros

90

Opiniones de no miembros



### Lecturas

Personas que leen tu historia durante al menos 30 segundos.

45

0%

Lecturas totales

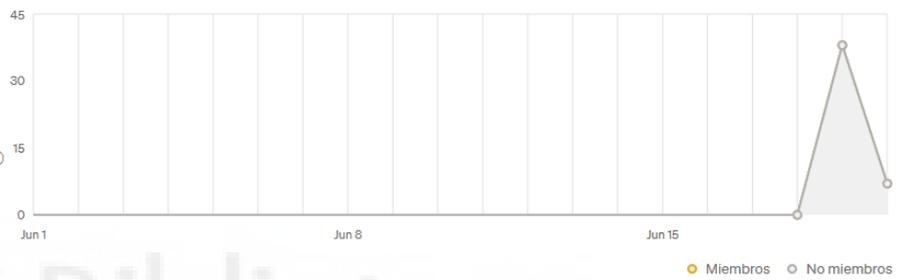
Tasa de lectura de miembros ⓘ

0

45

El miembro lee

Lecturas de no miembros



## Vistas por fuente de tráfico

Interno ⓘ

40 %

Referencias externas

60 %

[instagram.com](https://www.instagram.com)

67

[facebook.com](https://www.facebook.com)

1

### 3. TÍTULO DEL REPORTAJE PUBLICADO

El título del reportaje es *“Críticas en conflicto: ¿por qué los jugadores no se fían de los medios especializados?”*. Este titular resume de forma directa y clara cuál es el eje principal del trabajo, la creciente desconfianza por parte de los jugadores hacia las críticas de videojuegos de los medios especializados.

Por un lado, la expresión “críticas en conflicto” trata de reflejar la tensión existente entre dos formas de valorar un mismo producto: la del periodista especializado y la del usuario. Por otro lado, la pregunta “¿por qué los jugadores no se fían?” introduce el componente reflexivo y de investigación que ha sido todo el eje del reportaje, analizando causas, consecuencias y ejemplos concretos.

En su conjunto, ambas partes buscan atraer la atención del lector interesado en el periodismo, los videojuegos o la relación entre ambos sectores, planteando un conflicto actual que va más allá de una simple diferencia de gustos y que afecta a la credibilidad y la función social de la crítica.

### 4. INTERPRETACIÓN DERIVADA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación realizada revela una fractura estructural en la forma en que se produce, se consume y se interpreta la crítica de videojuegos en la actualidad. Existe una desconfianza evidente por parte de los jugadores hacia los medios especializados, una grieta que no solo se basa en diferencias de criterio, sino en una percepción de que los medios responden a intereses ajenos a los de la comunidad. Esta distancia no ha surgido de forma espontánea, sino como resultado de una serie de dinámicas que, acumuladas, han erosionado la credibilidad del periodismo especializado.

Uno de los elementos más llamativos que se ha puesto de manifiesto es la percepción de que las críticas profesionales no representan la experiencia real del jugador, sino una visión influida por acuerdos comerciales, embargos informativos o sesgos editoriales. La objetividad que se espera de un análisis profundo parece diluirse frente a la presión por mantener relaciones fluidas con las distribuidoras, por alcanzar la relevancia mediática en un entorno de consumo rápido o por no contrariar al público lector. Esta subjetividad en el enfoque, lejos de enriquecer el debate, ha generado una pérdida de confianza que se refleja en las reacciones de los jugadores en redes sociales, foros y plataformas de puntuación colectiva.

La investigación también ha permitido comprender cómo los jugadores construyen sus propias formas de análisis y legitimación. En un ecosistema donde abundan las plataformas participativas como Metacritic, Steam o Reddit, los usuarios ya no se limitan a consumir crítica, sino que la producen, la contrastan y la debaten activamente. Esta horizontalidad ha desplazado parcialmente a los medios tradicionales y ha dado paso a un modelo más plural, pero también más polarizado y vulnerable a campañas de presión, manipulación de puntuaciones o conflictos ideológicos.

Casos recientes y mediáticos han servido como catalizadores para visibilizar este fenómeno: el descontento generalizado ante ciertas reviews que elevaban a lo más alto títulos inacabados o controvertidos ha servido como ejemplo de una brecha que va más allá del gusto personal. Lo que está en juego es el criterio con el que se evalúan los videojuegos y, sobre todo, la percepción de honestidad que se proyecta desde los medios hacia la audiencia.

La conclusión más relevante que puede extraerse es que el modelo actual de crítica profesional está en crisis. Ya no basta con puntuar un videojuego ni con redactar una lista de virtudes y defectos; los jugadores exigen una conexión más directa, más transparente y más honesta con quienes analizan los productos. Y si no la encuentran en los medios tradicionales, la buscan en creadores de contenido, en otros jugadores o en sus propias experiencias.

Este trabajo no pretende invalidar el papel del periodismo especializado, sino señalar sus debilidades actuales y abrir la puerta a una transformación necesaria. El futuro de la crítica pasa por asumir que el jugador ha cambiado, que la industria ha cambiado y que la forma de comunicar también debe hacerlo. Solo mediante una revisión profunda de los métodos, objetivos y prioridades del análisis profesional será posible recuperar la confianza del público y devolverle a la crítica su valor como herramienta cultural y social. De lo contrario, corremos el riesgo de que la crítica deje de ser relevante no por su falta de calidad, sino por su desconexión con la comunidad a la que debería servir.

## 5. BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES DOCUMENTALES

- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). Newsgames. En The MIT Press eBooks. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8854.001.0001>
- The Entertainment Software Association. (2024, 16 mayo). 2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry - the ESA. The ESA. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Newzoo. (2024). Newzoo's global games market report 2024 (free version). <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>
- Agudo, Á. G. (2024). El crítico de videojuegos: perfil, rutinas profesionales y funciones. Revista de Comunicación de la SEECI, 58, 1-22. <https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e895>
- Start Videojuegos. (2023). *Las notas en la crítica de videojuegos: ¿siguen siendo relevantes?* <https://startvideojuegos.com>
- Dragon Age: The Veilguard Reviews. (2024, 31 octubre). Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/dragon-age-the-veilguard/>
- Assassin's Creed Shadows Reviews. (2025, 20 marzo). Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/assassins-creed-shadows/>
- Prieto, B. (2023, 1 junio). Qué es el 'review bombing' y cómo el remake de 'La sirenita' se ha convertido en su última víctima. El Español. [https://www.elespanol.com/bluper/series/20230601/review-bombing-remake-sirenita-ultima-victima/768173220\\_0.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.elespanol.com/bluper/series/20230601/review-bombing-remake-sirenita-ultima-victima/768173220_0.html?utm_source=chatgpt.com)
- Review bombing: los juegos más atacados por las críticas maliciosas. (2023, 8 septiembre). Review Bombing: Los Juegos Más Atacados Por las Críticas Maliciosas. [https://exojuego.com/jnews/2023/09/08/review-bombing-los-juegos-mas-atacados-por-las-criticas-maliciosas/?utm\\_source=chatgpt.com](https://exojuego.com/jnews/2023/09/08/review-bombing-los-juegos-mas-atacados-por-las-criticas-maliciosas/?utm_source=chatgpt.com)
- Mart, G. (2023, 27 abril). ¿Qué es el review bombing? Así afecta tanto a los videojuegos como a los estudios. Vandal.

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350761904/que-es-el-review-bombing-asi-afecta-tanto-a-los-videojuegos-como-a-los-estudios/>

- Jt, S. (2024, 11 diciembre). EXCLUSIVE: BioWare's "Dragon Age: The Veilguard" Began as Co-Op Game, Sold LESS Than 1.5m. . . Smash JT. [https://www.smashjt.com/post/exclusive-bioware-s-dragon-age-the-veilguard-began-as-co-op-game-sold-less-than-1-5m?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.smashjt.com/post/exclusive-bioware-s-dragon-age-the-veilguard-began-as-co-op-game-sold-less-than-1-5m?utm_source=chatgpt.com)
- Tassi, P. (2025, 20 marzo). 'Assassin's Creed Shadows' user scores are coming in. Forbes. [https://www.forbes.com/sites/paultassi/2025/03/20/assassins-creed-shadows-user-scores-a-re-coming-in/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.forbes.com/sites/paultassi/2025/03/20/assassins-creed-shadows-user-scores-a-re-coming-in/?utm_source=chatgpt.com)
- Chalk, A. (2025, 27 marzo). Assassin's Creed Shadows puts up the «second highest day-one sales revenue in Assassin's Creed franchise history». PC Gamer. [https://www.pcgamer.com/games/assassins-creed/assassins-creed-shadows-puts-up-the-second-highest-day-one-sales-revenue-in-assassins-creed-franchise-history/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.pcgamer.com/games/assassins-creed/assassins-creed-shadows-puts-up-the-second-highest-day-one-sales-revenue-in-assassins-creed-franchise-history/?utm_source=chatgpt.com)
- Betts, E. (2025, 9 junio). Steam Next Fest 2025: all the dates, details, and everything else you need to know. GamesRadar+. <https://www.gamesradar.com/games/steam-next-fest-guide/>

## 6. MATERIALES E INFRAESTRUCTURA UTILIZADA

Para la elaboración de este reportaje se utilizaron tanto herramientas digitales como recursos de investigación periodística. En primer lugar, se emplearon dispositivos informáticos personales (ordenador portátil y teléfono móvil) para el desarrollo de todo el proceso: redacción, edición, grabación y organización de la información.

Las entrevistas se realizaron mediante videollamadas y mensajería digital, utilizando plataformas como Google Meet y correo electrónico, lo que permitió una comunicación directa y eficiente con las fuentes. Las conversaciones fueron grabadas —previo consentimiento— y posteriormente transcritas para facilitar su análisis y selección de declaraciones relevantes. Para la edición y limpieza de las entrevistas en audio se utilizó el software Audacity, lo que permitió mejorar la calidad del sonido y seleccionar fragmentos específicos para su uso en el reportaje.

En cuanto al software, se utilizó Google Docs para la escritura y revisión del texto, así como Adobe Photoshop y Canva para la edición de imágenes y la preparación de las capturas que acompañan al reportaje. También se recurrió a herramientas de análisis y consulta como Metacritic, Steam y OpenCritic, con el objetivo de obtener datos comparativos sobre la valoración de los videojuegos estudiados.

Además, se empleó una consola PlayStation 5 para la realización de capturas propias de algunos de los títulos analizados. Estas imágenes se utilizaron como apoyo visual en el reportaje, con el fin de ilustrar aspectos concretos del diseño, la interfaz o el contexto de recepción de los juegos mencionados.

Todo el contenido fue estructurado y maquetado siguiendo criterios de claridad visual y accesibilidad, con el objetivo de facilitar la lectura y la comprensión del conflicto planteado. La infraestructura utilizada ha permitido combinar distintas fuentes y formatos en un producto periodístico completo y riguroso.

## **Anexo I: ANTEPROYECTO**

### **1. Definición de la temática, el enfoque y valor noticioso**

Este reportaje expone la discrepancia que existe entre las reviews profesionales de videojuegos y las de los usuarios, viendo los factores que las generan y el impacto en la industria. Para hacer las críticas los jugadores se guían por las expectativas que tienen del juego, experiencias subjetivas y factores como la nostalgia; mientras que la prensa especializada los evalúa siguiendo aspectos más técnicos, narrativos y de diseño.

Algunos de los casos que ejemplifican esta disonancia se dan en videojuegos como *Dragon Age: The Veilguard*, *The Last of Us Part II* o *Starfield*; juegos que disponen de puntuaciones muy dispares de jugadores y medios en plataformas como Metacritic o Steam. Lo que lleva a cuestionar la credibilidad de las críticas especializadas y el papel que desempeñan los usuarios a la hora de gestionar la reputación de un videojuego.

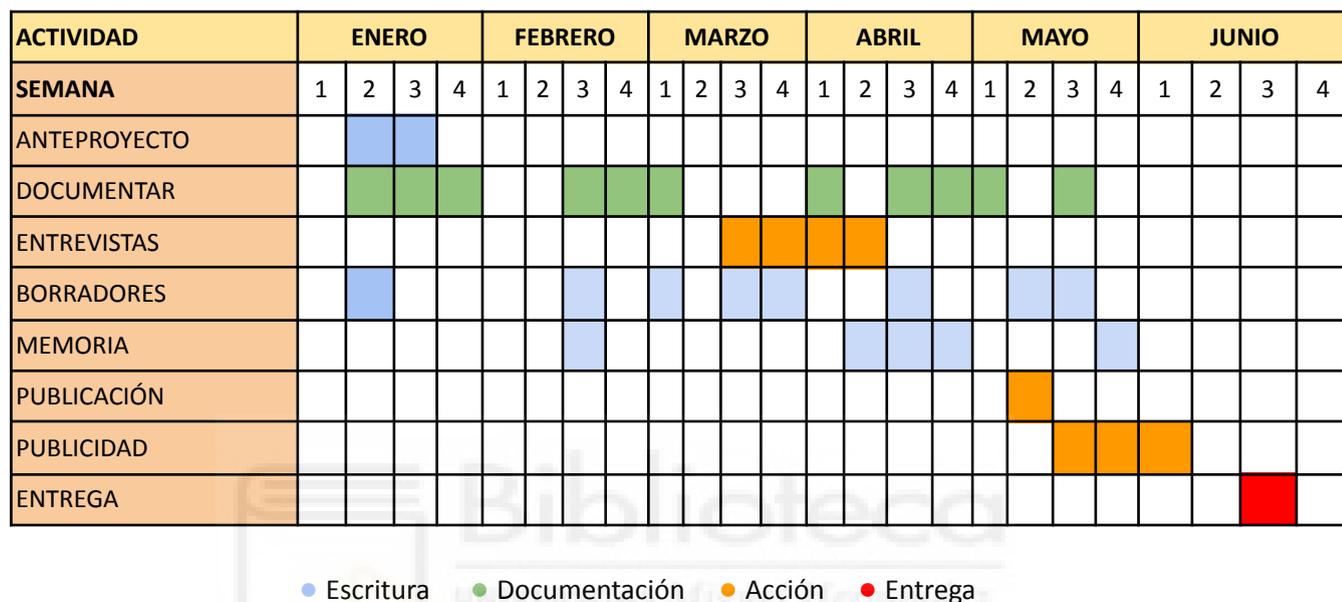
### **2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS**

El objetivo principal de este trabajo es exponer los motivos de la discordancia entre las críticas de medios especializados y las opiniones de los jugadores, centrándose en casos en los que esta disonancia se usa para boicotear el mercado. Se expondrán los motivos de la diferencia de críticas y cómo estas afectan al mercado, además de cómo las campañas de desprestigio, o viceversa, afectan a las desarrolladoras. Además, se busca reflejar las estrategias que siguen las empresas para influir en las valoraciones de periodistas y jugadores.

La hipótesis que se plantea a raíz de esta discordancia se centra en dos razones. La primera es cómo las desarrolladoras manipulan la crítica previa al lanzamiento de un juego, limitando o condicionando las reseñas para que recepción inicial sea positiva, para así maximizar las ventas antes de que los jugadores puedan opinar. Algunas de las estrategias que se siguen para impedir las malas críticas es restringir el acceso anticipado a ciertos medios y evitar que creadores de contenido que puedan opinar mal prueben el juego, como ocurrió con el juego *Dragon Age: The Veilguard*. La segunda el caso contrario: los jugadores, sin haber probado el título y sin estar a la venta, generan campañas de odio en redes sociales basadas en tráilers, filtraciones o el propio descontento con la empresa que desarrolla en juego. Este rechazo

repercute en la empresa y en la imagen del juego antes de su lanzamiento, afectando a sus ventas, cómo ocurre con el videojuego *Assassin's Creed Shadows*, que sale a la venta el 20 de marzo de 2025. Mientras que los medios especializados ofrecen una postura más equilibrada en sus análisis, aunque su imparcialidad se ve cuestionada.

### 3. CRONOGRAMA DE TRABAJO PROPUESTO



### 4. RELACIÓN DE LOS DATOS Y LA DOCUMENTACIÓN RECABADA SOBRE EL ASUNTO

La creciente discrepancia entre las críticas de los medios especializados y las opiniones de los jugadores ha sido analizada a través de datos, estudios académicos y plataformas especializadas. La evolución del sector y su peso dentro de la industria cultural se refleja en informes como el *Newzoo Global Games Market Report 2024*, que estima ingresos superiores a los 200.000 millones de dólares, o el estudio de la *Entertainment Software Association*, que destaca el impacto social y laboral del sector. Las críticas de títulos como *Dragon Age: The Veilguard* y *Assassin's Creed Shadows*, recogidas en Metacritic, muestran una clara discrepancia entre las notas de la prensa y las valoraciones de los usuarios, actuando como ejemplos actuales de esta fractura. Por otro lado, textos de investigación como el de Agudo, en el cual se examinan las características que perfilan el perfil del crítico y las rutinas profesionales que lo determinan, o bien artículos de divulgación como el que publica Start Videojuegos, en el cual se pone de relieve la pregunta acerca de una posible obsolescencia de las puntuaciones actuales, son la muestra de cierto carácter complementario de la información que puede servir de contexto para las entrevistas realizadas en el trabajo, para fundamentar todo el análisis sobre el papel del periodismo especializado y del proceso de legitimación de la crítica cultural en un contexto caracterizado por la participación del usuario y los intereses de la industria.

## Bibliografía usada

- Bogost, I., Ferrari, S., & Schweizer, B. (2010). Newsgames. En The MIT Press eBooks. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8854.001.0001>
- The Entertainment Software Association. (2024, 16 mayo). 2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry - the ESA. The ESA. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2024-data/>
- Newzoo. (2024). Newzoo's global games market report 2024 (free version). <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>
- Agudo, Á. G. (2024). El crítico de videojuegos: perfil, rutinas profesionales y funciones. Revista de Comunicación de la SEECI, 58, 1-22. <https://doi.org/10.15198/seeci.2025.58.e895>
- Start Videojuegos. (2023). *Las notas en la crítica de videojuegos: ¿siguen siendo relevantes?* <https://startvideojuegos.com>
- Dragon Age: The Veilguard Reviews. (2024, 31 octubre). Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/dragon-age-the-veilguard/>
- Assassin's Creed Shadows Reviews. (2025, 20 marzo). Metacritic. <https://www.metacritic.com/game/assassins-creed-shadows/>

## 5. Selección y presentación de las fuentes propias. Justificación de su elección.

Entre las fuentes seleccionadas para este reportaje se encuentran l

1. **Albert García (Periodista especializado en videojuegos):** Albert García es un periodista del ámbito del periodismo de videojuegos. Su experiencia en medios digitales y su enfoque sobre la industria lo convierten en una fuente que da a entender la evolución del periodismo especializado en este sector. Su perspectiva permitirá abordar los desafíos actuales del periodismo de videojuegos, incluyendo la relación con la industria y las nuevas dinámicas de consumo de información. Su visión permite tratar temas como los desafíos actuales del sector, cómo la relación con la industria y las nuevas formas de consumo de información.
2. **Revenant (Creador de contenido y streamer):** Revenant es un creador de contenido conocido en la comunidad de videojuegos, especialmente en plataformas como Twitch y YouTube. Dada su notoriedad en la comunidad de videojuegos y su cercanía con su audiencia hacen de él una fuente valiosa para explorar la idea de cómo los creadores de contenido han transformado la manera de informar. Además, puede ofrecer una visión de las tendencias actuales del sector y la relación con los espectadores.
3. **Representante de DevilishGames (Desarrolladora de videojuegos):** DevilishGames es una empresa de videojuegos independiente que ha ganado cierta notoriedad por algunas

propuestas innovadoras por su relación con la comunidad. Un representante de la empresa o desarrollador, puede explicar cómo el periodismo de videojuegos influye en la percepción y éxito de los productos, además de la relación entre los medios y las desarrolladoras, un tema central en la evolución de este tipo de periodismo.

4. **Representante de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI):** AEVI es una organización que agrupa diversas empresas y profesionales del sector de los videojuegos en España, lo que le otorga una perspectiva institucional única sobre la industria. Un miembro de la asociación podría ofrecer una visión clave sobre la profesionalización del periodismo de videojuegos, además de cómo funcionan las políticas de colaboración entre los medios y la industria. Su intervención sirve para comprender los desafíos de la industria en cuanto a la regulación, la ética informativa y la sostenibilidad del modelo de negocio, en especial el equilibrio entre los mercados físicos y digitales. Contextualiza cómo la industria de los videojuegos y el periodismo interactúan en el entorno español y global.