

Grado en Periodismo / Grau en Periodisme

TRABAJO FINAL DE GRADO / TREBALL FINAL DE GRAU

Twitch. Una ventana para un nuevo periodismo

Alumnos: Almela Rodríguez, Pascual - 53383079X | Máñez Borja, Juan - 44890969Y

Tutor: Campos Micó, Abel

Modalidad del trabajo: Línea C1 - Reportaje audiovisual

Curso: 2022-2023

Índice

Introducción	3
Fase de preproducción	4
Fase de producción	5
Fase de postproducción	7
Fase de emisión	9
Valoración final	10
Resumen ejecutivo en inglés	12
Bibliografía	16
Anexos	18
Enlace al reportaje	18
Plan de Preproducción	18
Guion definitivo	21
Cuestionarios entrevistas	28
Entrevista Adrià Campmany	28
Entrevista Néstor Prieto	29
Entrevista Susana Martínez	30
Entrevista Francisco Lloret	31
Entrevista José Luis Allegue	32
Entrevista Enric Sendra	33

Introducción

La plataforma Twitch ha provocado discrepancias en los últimos tiempos en el sector periodístico, entre los que lo consideran una amenaza para la profesión y los que la ven como una nueva posibilidad para ejercer de manera diferente el periodismo. Dicha plataforma fue creada con fines de albergar un tipo de contenido muy diferente: dar visibilidad a los deportes electrónicos o esports, como *League of Legends* o *Counter Strike*, aunque otros creadores de contenido le han dado una vuelta de tuerca expandiendo el contenido de la plataforma con categorías como «Charlando» que ofrecen espacios de tertulia distendida o de noticias, tal y como hace Ángel Martín en su canal de Twitch.

Desde la pandemia, todas las plataformas digitales han tenido un auge significativo. En este caso, Twitch ha logrado ser, en este breve periodo de tiempo, el rey de las retransmisiones en vivo: trae consigo a mucha gente joven de otras plataformas diferentes como YouTube, la cual es más de vídeos que de retransmisiones. Estas grandes audiencias y la llegada de gente reconocida de otras plataformas a Twitch han llamado la atención de los medios convencionales que han visto en ella una posibilidad de acercarse a un tipo de audiencia diferente de la que actualmente disponen. Cuestiones como el chat y la interacción en vivo abren una nueva puerta para darle una pequeña vuelta de tuerca a los formatos tradicionales, ya sea en entrevistas o programas en directo.

Además de las audiencias, lo que también ha atraído a la gente a la plataforma es la monetización que en un principio ofrecían: disponen de dos tipos de contratos diferentes con lo que han animado a muchas personas a crear su propio contenido en la plataforma, y eso ha creado una exclusividad que otras no tienen.

Todas estas variables hacen que nos planteemos las cuestiones: ¿Es la plataforma Twitch ideal para realizar contenidos periodísticos? ¿Será una posibilidad o una herramienta más para el futuro?

Fase de preproducción

PLAN DE RODAJE										
Fecha	Entrevista	Interior/Exterior	Día/Noc he	Localización	Material	Sonido	Atrezzo	Vestuario	Dieta	Transporte
26/02/22	Adrià Campmany (Sphera Sports)	Interior	19:00 (tarde)	Sant Andreu de la Barca (Catalunya)	Cámaras DSLR, foco, objetivos, micro solapa, grabadora audio	Micro solapa <i>smartphone</i>				Ida y vuelta: coche.
26/03/22	Nestor Prieto (Descifrando La Guerra)	Interior	12:00 (mañana)	Bar centro Salamanca	Cámaras DSLR, foco, objetivos, grabadora audio	Smart phone	Mesa y sillas, refresco		Café y Coca-cola	Ida y vuelta: coche.
30/04/22	Susana Martínez (SugusSusana Twitch)	Exterior	12:00 (día)	Parque Municipal de Elche (Alicante)	Cámaras DSLR, foco, objetivos, micro solapa, grabadora audio	Micro solapa <i>smartphone</i>				Ida y vuelta: coche.
25/05/22	Francisco Lloret Jerez	Interior	13:00 (día)	Sala de producción Valencia Capital Radio	Cámaras DSLR, foco, objetivos, micro solapa, grabadora audio	Micro solapa <i>smartphone</i>				Ida y vuelta: tren. Caminando hacia el estudio.
04/07/22	Enric Sendra	Interior	15:00 (tarde)	Hall Universitat Jaume I	Cámara DSLR, micro solapa, grabadora audio	Micro solapa <i>smartphone</i>				Ida y vuelta: coche
25/10/22	José Luis Allegue	Interior	11:30 (día)	Madrid	Cámara DSLR, micro solapa, grabadora audio	Micro solapa <i>smartphone</i>				Ida y vuelta: coche

Fase de producción

El enfoque de este proyecto es mirar Twitch desde una perspectiva diferente a la que originalmente ha sido orientada, el *gaming*. Buscar las posibilidades de la plataforma para crear contenido periodístico ha sido clave en el proceso de investigación. No se incluye únicamente a los grandes medios convencionales, sino también a los medios pequeños que les proporciona un espacio que no les cuesta nada económicamente. Al poder crear un canal de forma gratuita, les augura difusión, aunque no sea a gran escala, pero esto puede darles a conocer a más gente y ampliar su producción e incluso obtener más rédito económico y pasar de Twitch a otra plataforma.

Según Adrià Campmany, periodista de Sphera Sports, «la plataforma aporta cuestiones muy positivas como la cercanía con los entrevistados y el público, abre un espacio para medios menos potentes», pero que tiene dificultades de difusión con respecto a creadores de contenido de más recorrido y con más visualizaciones. Desde este punto de vista se ha querido dar un enfoque al reportaje viendo qué dificultades y ventajas tiene principalmente Twitch.

En cuanto a la estructura del reportaje, se ha hecho una introducción explicando los orígenes de Twitch desde 2006 con la creación de Justin TV, que era un espacio que se creó originalmente para retransmitir la vida de uno de sus cofundadores, Justin Khan. La plataforma fue creciendo hasta convertirse en la principal plataforma de *streaming* y se creó Twitch, más dedicada al *gaming*, con la consecuente clausura de Justin TV debido a su bajo rendimiento comparado con la gran morada que es Twitch.

La siguiente fase del reportaje es sobre el contenido emitido y que se crea en la plataforma. Para esta parte del proyecto, intervienen Adrià Campmany (periodista en Sphera Sports) y Nestor Prieto (coordinador de Descifrando La Guerra), que explican desde su punto de vista el tipo de contenido que ellos mismos realizan con sus medios y qué les aporta Twitch que no hace su medio escrito. Por otra parte, Susana Martínez (SugusSusana, creadora de contenido en la plataforma), habla acerca de su contenido y del contenido mayoritario de Twitch.

A continuación, se pasa a hablar de las ventajas de crear contenido para Twitch, y se comenta a través de las entrevistas realizadas los diferentes puntos a favor de este tipo de retransmisiones y que han hecho que medios como Sphera Sports o Descifrando La Guerra se lancen a retransmitir su propio contenido. Seguidamente, se tratan las desventajas de la plataforma como cuestiones técnicas o de difusión para canales más pequeños que no tienen tantas posibilidades y alcance como podría tener un gran medio o un gran creador de contenido o *influencer* como AuronPlay o Ibai Llanos.

En el siguiente apartado de la entrevista, se trata la polémica entre Twitch y los periodistas de medios tradicionales, que ven una amenaza en la plataforma digital, ya que muchos famosos y deportistas de élite han preferido ser invitados al canal de un gran creador de contenido en Twitch antes que elegir un medio convencional, como la radio o la televisión. Aquí entra la entrevista de Paco Lloret, además de continuar con las ya mencionadas de Adrià, Néstor y Susana.

El futuro de la plataforma es el siguiente punto que se trata en el reportaje. Mediante las entrevistas, se intenta aclarar si Twitch será una herramienta más para el periodismo, si será clave o simplemente pasará de moda y los medios convencionales seguirán sin acercarse a las plataformas digitales de este tipo. Susana aclara, hablando desde el punto de vista de creadora de contenido de larga trayectoria, que espera que Twitch no se convierta completamente en una plataforma de creación de contenido periodístico, sino que los medios se adapten a Twitch y al tipo de contenido que se crea en la plataforma. Por parte de los otros entrevistados, las opiniones sobre la influencia que tendrá Twitch respecto al periodismo varían en la importancia de la misma, aunque aclara Campmany que «Twitch será una plataforma más dentro de todas las posibilidades que hay» (mencionando Instagram y TikTok, entre otras).

Por lo que concierne a las fuentes, Susana Martínez fue escogida, entre otras cosas, por su trayectoria de seis años en la plataforma, su tipo de contenido, su alcance en cuanto a seguidores (cerca de 220.000), y por su claridad a la hora de expresar su opinión acerca de un contenido que ella no crea, pero que está dispuesta a aceptar en la plataforma si consiguen adaptarse a la misma.

En cuanto al terreno periodístico online, se contactó con Adrià Campmany y a Néstor Prieto, ambos en el terreno periodístico online porque, a pesar de ser medios no convencionales y pequeños, tuvieron un crecimiento importante durante la pandemia gracias a su llegada a Twitch. Adrià Campmany, periodista deportivo, se encarga de la creación de contenido audiovisual para el canal de Twitch de Sphera Sports: realiza entrevistas a los deportistas, además de acudir a eventos como la Copa del Rey de baloncesto. Con respecto a Néstor, es politólogo, es joven y tiene una gran trayectoria (está trabajando en la Universidad de Salamanca) y esto le ha llevado a viajar y cubrir, entre otros eventos, el conflicto en el Sáhara Occidental, y para el canal de Descifrando La Guerra, se dedica al análisis de conflictos geopolíticos y elecciones internacionales.

Como representación del periodismo tradicional, se contactó con José Luis Allegue, periodista del diario Marca con casi una década de experiencia en diferentes medios tradicionales como 13TV y Real Madrid TV, y con Paco Lloret, que es un periodista deportivo reputado en la Comunitat Valenciana, cuya trayectoria empezó en 1983 donde formó parte de Antena 3 Radio, en la que permaneció durante más de seis años en las áreas de informativos y deportes, y desde 1984 ocupó el cargo de jefe de deportes hasta que en 1989 se incorporó a Canal Nou TVV donde ha desempeñado diversas funciones siempre vinculado con la información deportiva.

Para finalizar con los entrevistados, contamos con la opinión de un docente. En este caso, Enric Sendra, profesor asociado del departamento de Ciencias de la Comunicación en la Universitat Jaume I, que aportó una visión más profesional y desde el área comunicativa que apoya el uso del sitio web como una herramienta más que el periodismo puede utilizar.

Fase de postproducción

A la hora de realizar la postproducción del reportaje se utilizó el programa *Adobe Premiere Pro*, que sirve tanto para la edición de vídeo (etalonaje, corrección de color) como para el audio, y el montaje de carteles identificativos. Además, se utilizó el

programa *Adobe Audition* para intentar mejorar el sonido, en concreto para reducir el ruido de fondo de una de las entrevistas.

En lo que se refiere a la duración de este trabajo, se alargó dos semanas debido a alguna complicación y correcciones puntuales en la edición y montaje del reportaje.

Se ha estructurado en:

- 30/05/22: Sincronización de voz, edición de cabecera e imágenes de archivo explicando los inicios.
- 31/05/22: Adición y edición de más imágenes de archivo y edición entrevistas Adrià, Néstor y Susana.
- 01/06/22: Montaje de las entrevistas y más imágenes de archivo.
- 02/06/22: Montaje e introducción de datos técnicos de la plataforma.
- 03/06/22: Montaje y más elección de clips que podrán servir como imágenes de recurso.
- 04/06/22: Últimos retoques y montaje de entrevista.
- 06/06/22: Retoques finales y títulos de créditos.
- 04/07/22: Entrevista a Enric Sendra (Profesor UJI).
- Agosto-Septiembre de 22: Preparación y búsqueda de la última entrevista y montaje.
- 25/10/22: Entrevista a José Luis Allegue (Marca).
- 27-28/10/22: Adición, montaje y modificación del vídeo para cuadrar nuevo material y retirar material anterior.

Las canciones utilizadas en el reportaje han sido *Tubular bells*, de Mike Oldfield para dar dinamismo al reportaje y sirviendo como nexo de unión ya que se escucha de fondo mientras aparecen los planos recurso, esta canción es con guitarras eléctricas y sonidos electrónicos y se utiliza como referencia a los aparatos electrónicos necesarios para utilizar Twitch. La otra canción es *Live on your TV*, de *Apollo*, que se utiliza al inicio y al final del reportaje y sirve para darle un cierre circular al video. Es, además, uno de los temas tocados por Justin Khan en uno de los directos que realizó cuando empezaba a emitirse en la plataforma precursora de Twitch: Justin TV. La canción habla de la televisión y, por tanto, respalda el tema del que se está hablando.

Fase de emisión

Al ser un tema de actualidad y con su relación con las nuevas tecnologías, podríamos incluirlo en diferentes plataformas como son la televisión, más concretamente en Televisión Española, en el programa **En Portada**, donde habitualmente se emiten tanto reportajes como documentales y que podría encajar el tema que está tratando este proyecto. Además, se podría retransmitir y subir en el propio Twitch y en YouTube para que obtuviese repercusión en otro tipo de públicos.

Como público objetivo, se contaría a las personas que no conocen Twitch en el apartado televisivo, cuya franja de edad sería superior a los cuarenta años. De esta forma, se les presentaría esta plataforma, nueva para ellos, como un fenómeno social que mueve masas. En cuanto al público que se querría alcanzar con la emisión del reportaje en la propia Twitch y en su actual competidora, YouTube, serían los adolescentes y los jóvenes entre 15 y 30 años, ya que según Ayuso (2021) en [Forbes](#), medio especializado en economía, «más de un 70 % de los usuarios de Twitch tienen entre 16 y 34 años de edad», a los que mostrar este acercamiento de la prensa a las nuevas tecnologías y a las redes sociales, y que vean que hay interés por parte de los medios convencionales para aproximarse a ellos. De esta forma, se intenta generar un consenso tanto por los más jóvenes como por los adultos.

Valoración final

En relación con la valoración final mediante la realización de este proyecto, podemos decir que la experiencia ha sido muy buena, ya que los entrevistados nos pusieron las cosas bastante sencillas. Los únicos problemas **o puntos débiles** que tuvimos fueron en torno a las **localizaciones**: Barcelona y Elche no suponen mucho problema, ya que la distancia no es muy grande. Sin embargo, Salamanca está en la otra punta del país y eso complicó el transporte. Además del transporte, hubo otras complicaciones como, por ejemplo, en **cuestión de material** aportado por la universidad, ya que en una ocasión no se notificó por ninguna vía que la universidad estaba cerrada, y en otra ocasión se nos aprobó un préstamo de material en fecha festiva, y la universidad también estaba cerrada. En la primera ocasión se pudo subsanar el problema mediante una alternativa aceptable (un micrófono prestado) y en la otra tuvimos que hacer uso de grabadora de móvil de forma directa debido a que por falta de tiempo no pudimos arreglar el problema.

Además, hay que añadir el **factor económico**: sin ayudas y con gastos en gasolina, dietas y estancia en tres hoteles en Madrid y Salamanca. Otro factor a tener en cuenta es el **humano**: gracias al tutor tuvimos la posibilidad de entrevistar a dos periodistas del ámbito tradicional (televisión) de À Punt que aceptaron la entrevista, pero dejaron de contestarnos y tuvimos que buscar una alternativa con un mes de retraso.

Conforme a los **puntos fuertes**, destacaríamos nuestra manera de **comunicarnos entre nosotros**: nos conocemos desde el inicio de la carrera y eso nos facilitó la forma de trabajar conforme a montaje, preparación de cuestionario y material. Otro de los puntos fuertes fueron **los entrevistados**: contestaron sin excesiva demora y de una forma positiva, facilitando hacer unos cuestionarios a tiempo y personalizados para cada entrevistado, y con un conocimiento bastante amplio de la plataforma y del mundo del periodismo. Aportan además visiones desde los diferentes puntos de vista, desde la de un periodista con mucha trayectoria, hasta una streamer, pasando por las caras nuevas del periodismo que comienzan a usar Twitch.

En cuanto a la distribución del trabajo, hemos hecho la mayor parte de forma conjunta: **Juan Máñez** se ha encargado de la parte de entrevistas y montaje, y **Pascual Almela**

ha realizado el apartado técnico en cuanto a cámaras, micrófonos e iluminación. De forma conjunta se ha realizado la fase de preproducción, contactando con los entrevistados, preparación de los materiales necesarios, organización de los viajes y del guion. A pesar de que Juan se encargase de la parte de montaje, ambos hemos participado en la toma de decisiones respecto a los planos, imágenes y respuestas que aparecen en el reportaje.

Resumen ejecutivo en inglés

Twitch, a window for new journalism, is an illustrated report that wants to speak about the possibilities of making journalism content. Twitch has provoked discrepancies in recent times in the journalistic sector, among those who consider it a threat to the profession and those who see it as a new possibility to exercise journalism in a different way. That platform was created in 2011 by Justin Khan and Emmett Shear, to host a very different type of content, giving visibility to electronic sports or *esports*, such as *League of Legends* or *Counter Strike*, although other content creators have given it a twist by expanding the content of the platform with categories such as «Just Chatting» that offer relaxed chat or news spaces and gave a possibility to more people to enjoy a different type of content, like making podcasts interacting with the chat, watching series together or sightseeing, giving to the people the possibility of watching areas they could not watch in real life.

There are mainstream media and journalists, like Rubén Martín, Siro López or Emilio Doménech, and conventional media like Marca or Gol Televisión, trying to break through this new platform and more and more channels are opening on Twitch, reaching the eight million people among which we find more journalistic content and not so much of the type by which Twitch has been created. That is why, through this report, we try to give an answer about the future of journalism related to this internet platform, whether it will manage to adapt or will be another tool for the profession.

We are going to talk about the interviewees chosen to illustrate these changes that are taking place both in the platform and in the world of journalism and their openness to make different content from the usual at Twitch. We have contacted different profiles that could provide us with the vision from all parties involved in this issue. So we're looking for a person who speaks from a streamer's point of view, two people who will use the platform as a new method to communicate through their media and finally a journalist who will contribute the vision of the traditional media on the new possibilities that open before them and if they will take advantage of these new tools to reach more audiences.

The first person we have contacted was **Adrià Campmany**, a journalist for the digital sports media, **Sphera Sports**, and responsible for creating content for their Twitch channel, where interviews are made with various characters of relevance and current sport, both female and male, and where visibility is given to other minority sports. This interview gives us the vision of a young journalist who has recently finished his career, and has looked for, with his media, new ways to do his work and achieve greater dissemination in a very positive way as they have almost 180,000 followers on Twitter and almost 4,000 on Twitch, where they started less than a year ago.

The next person we contacted was **Néstor Prieto**, political scientist and coordinator of **Descifrando La Guerra**, where he is in charge of performing livestreaming on Twitch in which they talk loosely about the different geopolitical situations of the world. His vision can provide how to address issues with more time than is normally available in a traditional media such as television and in a more extensive way than could be done in a written format that is with which he initially began Descifrando la guerra. The media, despite having a short time on Twitch, has reached great heights of both followers, with more than 42,500 people on Twitch and 350,300 on Twitter, as well as visualizations, and because of that this is a good interviewee to understand the growth of this new content in the platform.

We also spoke to **Susana Martínez (SugusSusana)**, a streamer from Elche who has been on Twitch for more than six years and creates the type of content for which the platform was conceived, *esports*, like League of Legends, Valorant and other games that are not competitive online, and she also does just chatting content. She has more than 220,000 followers and can provide the vision of how content has changed over the years, as well as giving their opinion on the boom of Twitch and the entry of more traditional media to what until now was a video game platform.

Furthermore, we spoke to a labor associated professor from the Department of Communication Sciences at Universitat Jaume I called **Enric Sendra**, who gave us an educational perspective about Twitch, journalism and its possibilities inside of the gigantic website, which is owned by Amazon since 2014, and his beliefs about Twitch being a new tool for journalism.

To sum up, we talked to two journalists: **José Luis Allegue**, a journalist with almost a decade of experience in different traditional media like 13TV or Real Madrid TV, whose job is to control and create audiovisual content for Marca, the most read newspaper in Spain, and a veteran journalist called **Paco Lloret**. He is a reputed sports journalist in the Valencian Community, whose career began in 1983 where he was part of Antena 3 Radio, and from 1984 he held the position of head of sports until 1989 he joined Canal Nou TVV where he has held various functions always linked to sports information. He was appointed head of sports programs in 1990.

In relation to the final evaluation the only problems or **weak points** we had were around the locations: Barcelona and Elche do not pose much problem, since the distance is not very large. However, Salamanca is on the other side of the country and that complicated the transport. In addition to transport, there were other complications such as, for example, in the matter of material contributed by the university, since on one occasion it was not notified by any means that the university was closed, and on another occasion we were approved a loan of material on a festive date, and the university was closed too. On the first occasion the problem could be solved by an acceptable alternative (a borrowed microphone) and on the other occasion we had to collect a mobile recorder directly because of lack of time we could not fix the problem.

In addition, we must add the **economic factor**: without aid and with expenses in gasoline, diets and stay in two hotels in Madrid and Salamanca. Another factor to consider is the human: thanks to the tutor we had the opportunity to interview two journalists from the traditional area (television) of À Punt who accepted the interview, but they stopped answering us and we had to look for an alternative with a month of delay.

According to the **strengths**, we would highlight our way of communicating with each other: we know each other from the beginning of the degree and that facilitated us the way of working according to assembly, questionnaire preparation and material. Another of the strengths that can be highlighted is our commitment to continue with the report despite the different difficulties that arose during the production process of the work. Another of the strengths were the interviewees: they responded without undue delay and in a positive way, making it easier to make timely and personalized

questionnaires for each interviewee, and with a fairly broad knowledge of the platform and the world of journalism.

To conclude, this report is about the changes and possibilities that traditional journalism has to make to reach new audiences, if they really need these changes to stay on top of the information and content creation that people can consume. We believe that traditional media does not need to pass their full content to the platform, but they should adapt and introduce certain issues in order to approach new audiences that make their impact grow despite the fact that conventional media have less and less audience and adapt to new platforms.

With this experience we have learned to face certain problems that arise when conducting a more comprehensive interview, we have improved the ability to edit and assemble video, as well as in the selection of information to be provided and transmitted, and from the interviewees we have managed to learn, as well as to develop in Twitch and to improve the capacity of diffusion of their channels, as to learn the operation of the traditional media and of the possible future that they have in the platform.

Finally, we would like to thank all the interviewees that made this report possible because of their active participation and giving us all the facilities to create that product. Also, we would like to thank our families for their support and to our tutor, Abel Campos, because of the corrections, guidances and support for the search of different profiles and interviewees, even that the contacts who Abel gave us, finally they did not answer our request of making the interview.

Bibliografía

- Aguiar, A. R. (2021, 9 octubre). *Así disparó la pandemia los ingresos en Twitch de «streamers» españoles*. Business Insider España. Recuperado 7 de junio de 2022, de <https://www.businessinsider.es/disparo-pandemia-ingresos-twitch-streamers-espanoles-945057>
- Arrillaga, J. (2021, 5 octubre). *Twitch planta cara a radio y televisión y crece más de un 35% en el último año*. elEconomista.es. Recuperado 7 de junio de 2022, de <https://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/11418462/10/21/Twitch-planta-cara-a-radio-y-television-y-crece-mas-de-un-35-en-el-ultimo-ano.html>
- Ayuso, B. (2021, 12 mayo). *El fenómeno de Twitch: ¿ladrón de audiencias o renovador audiovisual?* Forbes España. Recuperado 7 de junio de 2022, de <https://forbes.es/empresas/91588/el-fenomeno-de-twitch-ladron-de-audiencias-o-renovador-audiovisual/>
- Campmany, A. (s. f.). *SpheraSports*. Twitch. Recuperado 5 de junio de 2022, de <https://www.twitch.tv/spherasports>
- Cánovas, D. (s. f.). *TheGrefg*. Twitch. Recuperado 5 de junio de 2022, de <https://www.twitch.tv/thegrefg>
- *Francisco Lloret, Fundación José Navarro*. (s. f.). Fundación José Navarro. Recuperado 7 de junio de 2022, de <https://fundacionjosenavarro.org/francisco-lloret/>
- García, J. G. (2021, 12 enero). *TheGrefg rompe el récord mundial de audiencia en la plataforma Twitch*. El País. Recuperado 7 de junio de 2022, de https://elpais.com/retina/2021/01/12/tendencias/1610408688_124110.html

- GolTelevisión. (s. f.). *GolTelevision*. Twitch. Recuperado 5 de junio de 2022, de <https://www.twitch.tv/goltelevision>
- Liberos., E. (s. f.). *Twitch, últimos datos y análisis 2022*. IEDGE Business School. Recuperado 7 de junio de 2022, de <https://www.iedge.eu/twitch-ultimos-datos-y-analisis-por-eduardo-liberos>
- López, S. (s. f.). *sirolopez56*. Twitch. Recuperado 4 de junio de 2022, de <https://www.twitch.tv/sirolopez56>
- Martínez, S. (s. f.). *SugusSusana*. Twitch. Recuperado 5 de junio de 2022, de <https://www.twitch.tv/sugussusana>
- Prieto, N. (s. f.). *DescifrandoLaGuerra*. Twitch. Recuperado 5 de junio de 2022, de <https://www.twitch.tv/descifrandola guerra>
- Twitch.tv (s. f.). *Audiencia en Twitch.tv*. Recuperado 28 de octubre de 2022, de <https://twitchadvertising.tv/audience/>

Anexos

Enlace al reportaje

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1ggiHI8l1wpkLjCdMIjHXJnX52Nexr-18>

Plan de Preproducción

Fecha Estimada	Localización	Fuentes / Entrevistas concertadas	Grabación de recursos	Equipo de trabajo	Material técnico necesario	Permisos necesarios	Observaciones	Horas de trabajo
26/02/2022	Sant Andreu de la Barca (Catalunya). Residencia del entrevistado	Adrià Campmany (Sphera Sports)	Grabación de la set-up de creación de contenido	Juan Máñez (Entrevistador) Pascual Almela (Técnico de montaje)	Micrófono Solapa Canon EOS 200D	Autorización para la utilización de la imagen del entrevistado	El viaje supone la mayor parte de horas destinadas para la entrevista Contacto: 683249542	1 día

26/03/2022	Salamanca.	Néstor Prieto (Descifrando la Guerra)	Grabación de la set-up de creación de contenido		Focos LED		El viaje supone la mayor parte de horas destinadas para la entrevista, aparte de los gastos de alojamiento	2 días, viaje y grabación
					Pie de foco		Contacto: 695023794	
Estimada para el mes de abril	València Russafa Studio	Paco Lloret	-----	Juan Máñez (Entrevistador y técnico montaje)	Trípode cámara	Autorización para la utilización de la imagen de la entrevistada	p.lloret@valenciacapitalradio.es	2 horas
					Objetivo 50mm			
					Objetivo 18mm			

Estimada per al mes de abril	Elche.	Susana Martínez (SugusSusana), creadora de contenido en Twitch	Grabación de la set-up de creación de contenido	Juan Máñez (Entrevistador) Pascual Almela (Técnico de montaje)	Grabadora audio		El viaje supone la mayor parte de horas destinadas para la entrevista Contacto: @SugusSusanaTw (Twitter)	1 día
04/07/22	Castellón	Enric Sendra (Profesor Asociado UJI)	-----	Pascual Almela (Entrevistador y técnico montaje)	Micrófono Solapa Canon EOS 200D	Autorización para la utilización de la imagen del entrevistado	esendra@uji.es	2 horas
25/10/22	Madrid	José Luis Allegue (Periodista Marca)	Grabación de la set-up de creación de contenido	Madrid	Trípode cámara Objetivo 50mm Grabadora audio	Autorización para la utilización de la imagen del entrevistado	Contacto: Twitter: @JLAllegue92	2 días, viaje y grabación

Guion definitivo

Aparece sobre un fondo negro el logo de la UJI, desaparece para dejar paso a los nombres de los autores del reportaje. (Música de fondo)

Diferentes planos de una persona tecleando en su ordenador **3"**

Plano de una persona comenzando un "streaming". Se oye cómo inicia una narración. **5"**

Planos de gente consumiendo videos en directo mientras se escucha la misma narración. **5"**

OFF: Twitch es una plataforma que permite realizar retransmisiones de contenido en vivo. Nació en el año 2011, de la mano de Justin Khan, su creador, con la idea de emitir contenido de videojuegos. Desde entonces ha logrado entrar en muchos hogares, a través de televisores, teléfonos y otros dispositivos. Y no solo sirve para ver directos, sino que además, permite a cualquiera hacer sus propias retransmisiones en directo. España se ha convertido en una referencia a nivel mundial ya que algunos de los 'streamers' con más seguidores son españoles. **30"**

Se vuelve a ver al periodista narrando. Se escucha otra parte de la narración anterior. **5"**

CABECERA: TWITCH. UNA VENTANA PARA UN NUEVO PERIODISMO

Se suceden diferentes planos de los entrevistados. Mientras suena la voz en off de fondo **10"**

OFF: Ante el auge de esta plataforma de emisión algunos periodistas y medios han decidido aproximarse a Twitch comenzando a emitir un tipo de contenido más periodístico. **10"**

Imágenes de las emisiones en directo de Sphera Sports **18"**

Sphera Sports, un medio deportivo conocido por sus portadas en twitter y por los artículos que suben a su web, fue uno de los que quiso aprovechar el tirón de **Twitch** y se lanzaron a abrir su canal. Adrià Campmany es el periodista encargado de la preproducción y la realización de las entrevistas que desde el canal de Sphera Sports se emiten desde hace más de un año. **18"**

CAMPMANY

Al final todo el mundo ve el 'boom' que hay en Twitch y en Sphera Sports nos reunimos y vimos en qué escenarios podíamos encajar y al final vimos varios escenarios en los que se podía intentar y arrancamos sin demasiado que perder porque tampoco nos planteábamos unas cifras de seguidores y suscriptores. Programas temáticos con gente especializada en el tema hablando con la comunidad y entrevistas serían las dos vertientes que tenemos ahora.

32"

OFF: Descifrando la guerra es un canal dedicado al análisis de la geopolítica y de los conflictos alrededor del mundo, como medio empezaron de forma escrita, pero ante las posibilidades de Twitch abrieron su canal, que cuenta ya con más de 42.000 seguidores. Néstor Prieto es coordinador de Descifrando la guerra y participante activo del canal, además en su trayectoria tiene experiencias como la cobertura in situ del conflicto del Sahara. **23"**

PRIETO

Lo que veíamos era que efectivamente el formato escrito, que es el que nosotros trabajamos eminentemente tanto en redes sociales como en la web, es muy bueno, gusta, pero había cierto punto de análisis que veíamos que se nos quedaba corto que veíamos que tenía un mayor desarrollo en un formato de charla y de vídeo. **21"**

OFF: Desde el confinamiento a causa de la pandemia el consumo de emisiones en directo por Twitch ha aumentado considerablemente. En febrero de 2020 se pasaron por la plataforma más de 1,4 millones de personas, en abril de aquel mismo año casi 2,5 millones de usuarios habían elegido Twitch como modo de entretenimiento. El aumento continuó y en abril de 2021 más de 3 millones de personas consumieron contenido en Twitch. **25"**

OFF: Susana Martínez, es una creadora de contenido conocida en Twitch como SugusSusana, que llegó a la plataforma hace seis años cuando Twitch aún era desconocida para muchos y donde tiene más de 215.000 seguidores. Su experiencia con retransmisiones en directo y los años que lleva en Twitch le dan una perspectiva del cambio y el crecimiento que ha tenido, sobre todo en los últimos tiempos. **20"**

SUSANA MARTÍNEZ

Hace unos seis años el contenido sí que era, no voy a decir cien por cien, pero igual 99 por ciento era gaming, era videojuegos, y lo que más se consumía en aquella época era League of Legends era el juego que más se veía y que más se 'streameaba'. El contenido de Twitch ha cambiado muchísimo en los últimos años, yo creo que estaría incluso 50/50 contenido 'gaming' que se dedica a videojuegos y contenido de cualquier otra cosa. El gaming no ha quedado en un segundo plano pero hay muchísimo otro contenido. **30"**

OFF: La gran repercusión de Twitch ha hecho que más de 8 millones de personas y medios la hayan elegido para realizar sus retransmisiones. Entre los medios más relevantes que han decidido comenzar este tipo de contenido se encuentra Marca. José Luis Allegue es uno de los periodistas participantes en los directos de Marca en Twitch. Y entiende las ventajas de esta plataforma sobre los medios tradicionales. **23"**

ALLEGUE

Twitch diciéndolo con todo el cariño del mundo es más barata. En la tele o en los medios tradicionales sigues necesitando una unidad móvil, una live view, una mochila, cámara, trípode, un montón de gente y de recursos para poder hacer un directo. En Twitch ahora mismo tengo aquí mi ordenador con mi micrófono, mi foco y tengo todo lo que necesito. **30"**

PRIETO

Tiene una parte fundamental que es la interacción con el público, además el público a diferencia de un medio convencional como puede ser la televisión se siente parte de la emisión porque hay un grado de interacción que tú como creador de contenido generas. **20"**

CAMPANY

Lo que pasa también es que a los protagonistas 'les mola' todo el tema de Twitch, de entrada porque no tiene nada que ver una entrevista cuando termina un partido y tienes al protagonista 10 minutos y el periodista le tiene que hacer diez, cinco, tres preguntas y sacarle alguna respuesta yendo a cuchillo y a machete, no tiene nada que ver eso con una charla muy amena y que no te van a ir con el cuchillo entre los dientes haciendo preguntas de ir a buscar, que luego se hacen, pero con naturalidad, con tiempo y esa es la diferencia que veo. **36"**

OFF: Es evidente que a Twitch ha llegado todo tipo de contenido y entre ellos emisiones periodísticas, El profesor de la Universitat Jaume I, Enric Sendra, experto en comunicación política, ha analizado en un artículo si la plataforma puede ser competencia directa de los medios tradicionales. **15"**

SENDRA

Que sea un competidor directo y muy determinante para los medios tradicionales sí. Solo hace falta comprobar como muchas emisiones que se están llevando a cabo en Twitch cuentan con muchos partners, con mucha publicidad, con muchos inversores, es decir, que son un mecanismo publicitario de primer orden y que cuentan con numerosos inversores por lo tanto a nivel publicitario y de ingresos económicos son un competidor principal para los canales de televisión. **30"**

ALLEGUE

Son competencia porque son un porcentaje de gente que está en Twitch que no te está consumiendo a ti pero no es directa porque esa gente que lleva años en Twitch tiene muy claro lo que va a consumir **10"**

OFF: Que personajes públicos, deportistas, incluso políticos, se hayan interesado en la plataforma haciendo en algunos casos apariciones en canales con gran audiencia. Este tipo de apariciones, en ocasiones catalogadas de entrevistas han generado un debate sobre intrusismo laboral, entretenimiento y periodismo. Paco Lloret, periodista que cuenta con experiencia en medios tradicionales como radio, Antena3 o la radio televisión valenciana, ve la llegada de Twitch desde la perspectiva de quien ha vivido grandes cambios en la profesión periodística. **27"**

LLORET

La comunicació està oberta a tot el món, pot comunicar un director de banc, un cap d'unitat de un hospital, al món de la comunicació no se li pot posar portes. Una altra cosa és que professionalment determinades persones no tinguen una formació ni una validació i estiguen fent eixa llavor. **25"**

CAMPANY

Al final hay que valorar si es una entrevista o no, una entrevista la hace un periodista con fines periodísticos lo que hace por ejemplo Ibai es una charla y es igual de lícito que una entrevista, pero es una charla. **17"**

SUSANA MARTÍNEZ

No tener una preparación y querer hacer algo porque piensas que como tienes los medios puedes hacer el trabajo como alguien que ha estudiado para ello, no está bien. Una cosa es dar tu opinión que al final del día lo hacemos todos cuando estamos en directo y nos preguntan por lo que sea y otra cosa es querer llamarlo periodismo. **16"**

CAMPANY

Ha pasado siempre, en otras plataformas. En la radio hay programas que nos son periodismo, o en la televisión, se dirá menos porque la radio y la tele son medios convencionales y Twitch es más nuevo y da más pie a dar bola a este tema, pero es que antes de twitch ya se había demostrado que comunicación que no es periodismo puede convivir con periodismo. **26"**

OFF: Las ventajas como la cercanía y la interacción han hecho que haya canales españoles con más de 11 millones de seguidores, pero no todos pueden llegar a estos números ni aspirar a sacar rédito económico solo 52.000 personas a nivel mundial son asociados de Twitch y tienen ventajas tanto económicas como de personalización del canal. **22"**

ALLEGUE

Se intenta exigir un número de 'viewers' porque MARCA no se va a financiar por suscriptores, no se busca que nadie se suscriba a tu canal porque sabes que en caso de hacerlo el consumidor lo va a hacer en cualquier otro canal. Esto es más para que la gente lo vea y puedas meter publicidad, puedes usar la plataforma para meter patrocinadores y para que cualquier marca diga: 'quiero hacer este contenido contigo'. **30"**

CAMPMANY

Suscriptores hay bien pocos, pero esta es la realidad de Twitch en el sentido de que un medio de comunicación es mucho más complicado que cale en Twitch de lo que puede hacer un influencer. Para nosotros buenos resultados es ver que los contenidos tengan aceptación y que al final se lleguen a acuerdos con marcas. **23"**

OFF: Ante el boom de Twitch, los debates a su alrededor y la llegada tanto de periodistas como de medios, con la apertura de sus propios canales, se manifiesta una tendencia a acercar el periodismo tradicional a las nuevas formas de comunicación. ¿Se lanzarán los medios tradicionales más importantes a hacer emisiones mediante Twitch? **23"**

PRIETO

Un medio de comunicación podría sin ningún problema adaptar el contenido y emitirlo, creo que ya van por ahí los tiros, yo veo la parrilla de programación de algunas cadenas de televisión, que puede ser el paralelismo más inmediato que puedes hacer con Twitch, y veo que sí que están intentando hacer un esfuerzo en el contenido. **20"**

CAMPMANY

De hecho, lo están haciendo, tú ahora ves todos los medios convencionales, desde prensa, radio y televisión y tienen la vertiente en Twitch, es que lo están haciendo ya. **10"**

PRIETO

Depende de ellos, pero tienen la capacidad mayor que nosotros de hacerlo y hacerlo bien. **5"**

OFF: ¿Puede por tanto la plataforma ser una herramienta clave en el futuro de la profesión? **8"**

LLORET

Tindrà el seu espai i a lo millor després apareix una altra cosa que supera a Twitch, és a dir, en estos temps d'evolució tecnològica accelerada se pot esperar de tot. **13"**

CAMPANY

Twitch es una plataforma más, sencillamente eso, como es cuando alguien hace un directo en Instagram, un Instagram live, ahora en Tiktok se hacen directos también, es que twitch es una plataforma más dentro de las muchas que hay. **15"**

SENDRA

La comunicación ya es multicanal, uno no se puede establecer en un solo canal, se han de tener redes sociales, se ha de estar en los medios tradicionales, en las nuevas plataformas como Twitch. Estamos avanzando hacia un escenario digital multicanal. Twitch será determinante en la medida en que los usuarios consideren que su formato sigue siendo atractivo **20"**

PRIETO

Este medio va a ser fundamental porque es lo que está consumiendo un segmento de la población muy claro, hay un segmento que nos dice que no ven los telediarios ven el boletín que hacemos nosotros u otra cosa, en este campo hay que estar y ofrece unas posibilidades muy grandes. **17"**

ALLEGUE

Si tu lo trabajas con convencimiento creo que el futuro está aquí y no hablo exclusivamente de Twitch, hablo de cualquier otra plataforma de contenido en directo **12"**

Vídeo de la locución de José Luis allegue con la que inicia el reportaje

Comienza música de fondo

TÍTULOS DE CRÉDITOS

Cuestionarios entrevistas

Entrevista Adrià Campmany



Adrià Campmany. Fuente: [Twitter](#)

1. Al haber cursado el grado de periodismo, ¿te han hablado alguna vez de Twitch, o cómo lo descubriste?
2. ¿Por qué decidisteis abrir un canal de Twitch? ¿Crees que fue una buena idea (para el medio)?
3. En Twitter destacáis por vuestra forma de comunicaros y por vuestras portadas. ¿Qué destacas de vosotros en Twitch? ¿Qué crees que aportáis vosotros que no aportan otros?
4. ¿Conseguís buenos resultados en la plataforma?
5. ¿Twitch os da libertad a la hora de crear contenido como vosotros queréis hacerlo u os limita en algún apartado? (técnico)
6. ¿Qué os aporta Twitch que no haga otras plataformas? ¿Os está ayudando a expandiros como medio de comunicación?
7. ¿Cómo ves que otros creadores de contenido que no son periodistas hagan entrevistas? ¿Es beneficioso o perjudicial para la profesión periodística? (Ejemplo: Ibai a Messi)
8. Acerca de las entrevistas, ¿os es más fácil en este tipo de plataformas que es en directo en lugar de otras plataformas que es más guionizado?
9. ¿Se siente más cómodo el entrevistado en una plataforma como Twitch, en el que está en un espacio más reservado?

10. ¿Crees que los medios más grandes necesitan adaptarse a este tipo de nuevas plataformas? (Esperar respuesta) ¿Crees que darán ese paso?
11. ¿Veis Twitch como una apuesta para el futuro del medio y, en general, del periodismo?

Entrevista Néstor Prieto



Néstor Prieto. Fuente: [Descifrando La Guerra](#)

1. ¿Cómo surgió la idea del medio?
2. ¿Cómo descubristeis Twitch?
3. ¿Cómo decidisteis que era una buena idea para vuestro medio?
4. ¿Qué tipo de formato ha sido el mejor para vosotros?
5. ¿Os es de ayuda Twitch para difundir la información?
6. ¿Qué os proporciona Twitch que otra plataforma no pueda?
7. ¿Os permite transmitir la información como queréis u os ha pasado alguna cosa como en twitter donde os han borrado ciertos tweets?
8. ¿Habéis tenido buena acogida en la plataforma? ¿Habéis conseguido los resultados esperados?
9. ¿Tenéis alguna limitación técnica?
10. ¿Ves futuro en la plataforma para vuestro proyecto? ¿Y en general?
11. ¿Crees que tienen cabida los medios grandes en la plataforma?

Entrevista Susana Martínez



Susana Martínez. Fuente: [Twitter](#)

1. ¿Cuándo llegaste a Twitch?
2. ¿Cuáles son los contenidos que se emitían al principio de Twitch (en la plataforma)?
3. ¿Cuál ha sido tu trayectoria en la plataforma?
4. ¿Cuál es el contenido que a ti más te ha hecho crecer en la plataforma? ¿Cuál es el contenido que hoy en día más aceptación tiene en tu canal?
5. ¿Ha cambiado mucho el contenido creado en Twitch desde sus inicios hasta la actualidad?
6. ¿Se puede deber este cambio de contenido al incremento de personas que consumen la plataforma?
7. ¿Cuáles crees que son las principales ventajas de Twitch respecto de otras plataformas?
8. ¿Qué opinas de que algunos medios usen Twitch para hacer periodismo y no para lo que se concibió la plataforma?
9. ¿Crees que estos nuevos contenidos periodísticos tienen cabida en la plataforma?

Entrevista Francisco Lloret



Francisco Lloret. Fuente: [Valencia Capital Radio](#)

1. ¿Conoce la plataforma Twitch? ¿Es usuario de la misma?
2. En el medio en el que trabaja ¿Se conoce la plataforma?
3. Twitch abre la posibilidad de que cualquiera pueda generar contenidos, lo que incluye contenidos y formatos televisivos. ¿Puede esto ser un problema para los medios tradicionales?
4. Los nuevos creadores empiezan a tener grandes audiencias ¿Se ha planteado la posibilidad de que lleguen a ser competencia de los medios tradicionales, incluyendo la televisión?
5. ¿Cómo se ve desde un medio tradicional que en Twitch ciertas personas que no son periodistas realicen entrevistas o charlas con personas de interés?
6. ¿Cree que la audiencia de Twitch y la de un medio tradicional son el mismo perfil?
7. En Valencia Capital Radio utiliza tanto la web, como las redes sociales para llegar a más espectadores. ¿Se ha considerado alguna vez la posibilidad de utilizar Twitch para llegar a otro tipo de público?
8. ¿Cree que el contenido que ustedes hacen puede llevarse a cabo en la plataforma? (Utilizando, por ejemplo, un formato podcast)
9. ¿Ve como una posibilidad que ciertos contenidos como los periodísticos tengan cabida dentro de una plataforma que empezó con el objetivo de transmitir videojuegos?
10. ¿Cree que Twitch se mantendrá en el tiempo como han hecho la radio o la televisión o no se asentará como estas?

Entrevista José Luis Allegue



José Luis Allegue. Fuente: [Twitter](#)

1. ¿Cómo ha sido su trabajo en los medios convencionales? ¿Cómo es su actual trabajo en Twitch? ¿Hay alguna diferencia clave?
2. ¿Ve como una posibilidad que los contenidos periodísticos tengan cabida dentro de una plataforma que empezó con el objetivo de transmitir videojuegos?
3. ¿Cree que tienen cabida los medios grandes en la plataforma? ¿Cree que necesitan adaptarse a Twitch, o con mantener su formato ya lo ve viable?
4. ¿Sabe cómo se decidió en MARCA, que ya tiene repercusión tanto en su formato en papel como en formato online abrir un canal de Twitch?
5. ¿Cree que desde MARCA se ha apostado con determinación para que sea un canal fuerte dentro de la plataforma?
6. ¿Fueron los inicios en Twitch difíciles para MARCA (inicio pandemia, entre otras) o el hecho de tener ya un nombre dentro del periodismo facilitó las cosas?
7. ¿Se plantearon unos resultados o unas cifras a las que llegar? ¿Se están consiguiendo?
8. Los nuevos creadores empiezan a tener grandes audiencias ¿Se ha planteado la posibilidad de que lleguen a ser competencia DIRECTA de los medios tradicionales?
9. ¿Cuáles crees que son las principales ventajas de Twitch respecto de otras plataformas?

10. De momento los medios tradicionales que se han abierto un canal de Twitch y le dan uso son mayoritariamente medios deportivos, cree que por el tipo de contenido / acogida en la plataforma / perfil del usuario medio es más sencillo para estos adaptarse?
11. ¿Cree que será el nacimiento de una nueva forma de creación y transmisión de información, o será una herramienta más para el periodismo? Y si cree que será una herramienta más, ¿se mantendrá al nivel de la radio o televisión?

Entrevista Enric Sendra



Enric Sendra. Fuente: [Twitter](#)

1. ¿Conoce la plataforma Twitch? ¿Es usuario de la misma?
2. (Aparte de la universidad, se le pregunta si trabaja en otra cosa), ¿Se conoce la plataforma? ¿Se utiliza para algo (como ejemplo de algo) (En la universidad o en su otro trabajo)?
3. Twitch abre la posibilidad de que cualquiera pueda generar contenidos, lo que incluye contenidos y formatos televisivos. ¿Puede esto suponer un problema para los medios tradicionales?
4. ¿Está Twitch consiguiendo una mayor atención respecto a la comunicación política que en los medios convencionales?
5. ¿Maneja Twitch cifras que puedan poner en peligro a los medios convencionales? (Audiencia, pagos [en caso de que sepa]).

6. Los nuevos creadores empiezan a tener grandes audiencias ¿Se ha planteado la posibilidad de que lleguen a ser competencia DIRECTA de los medios tradicionales, (diarios, radio y televisión)?
7. ¿Cree que la audiencia de Twitch y la de un medio tradicional son el mismo perfil?
8. ¿Qué posibilidades ve usted actualmente que pueda tener la comunicación actual en Twitch (en general y en los medios convencionales) y si puede ser positiva o negativa?
9. ¿Mantendrá Twitch este status de “plataforma reina” que tiene hasta ahora debido al boom de la pandemia, o cree que pueda ser sustituida por otras plataformas?
10. ¿Ve como una posibilidad que ciertos contenidos como los periodísticos tengan cabida dentro de una plataforma que empezó con el objetivo de transmitir videojuegos?
11. ¿Cree que tienen cabida los medios grandes en la plataforma? ¿Cree que necesitan adaptarse a Twitch, o con mantener su formato ya lo ve viable?
12. ¿Cree que Twitch se mantendrá en el tiempo como han hecho la radio o la televisión o no se asentará como estas? ¿O será una herramienta más que compaginará el periodismo con las redes?