

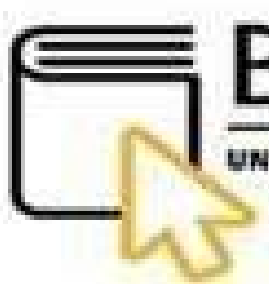
Si viviésemos en otro país que no fuese España, como podría ser Francia, en la que pusieron de portada la final del Mundial de *League of Legends*, creo que tendría cabida, pero hemos visto a lo largo de los años como España 'maltrata' a otros deportes que no son fútbol. Eso se ha podido ver con ejemplos claros como las portadas de los peinados de Sergio Ramos, darle relevancia a como meaban Luis Suárez y Leo Messi, mientras otros deportes minoritarios estaban dando el do de pecho por llegar a lo más alto.

¿Qué harías tú para que la gente comenzara a informarse por la radio de eSports?

Para esto creo que se necesitaría un personaje de alta relevancia, como Ibai para que llegue y cale el mensaje. Si el personaje no lo conoce el público, será un fracaso, como pudo ser The Gaming House, en Movistar eSports, o diversos programas de radio como aparecieron en la Cope años atrás.

¿Crees que y:

Creo que sí, l
el mencionac
les valora lo
dentro de ev
de Twitch.



sector, como
es que no se
inadvertidos
ís relevantes

¿Cómo se ve desde dentro el mundo mediático?

Desde fuera de medios endémicos, los esports se ven como algo residual que aparece en ciertos momentos clave del año para sacar noticias, o dejarlos en mala imagen. Dentro del sector, creo que hay un cierto complejo de inferioridad en comparación con otros, que poco a poco va desapareciendo dado el gran potencial del mismo y su gran expansión y visibilidad dentro del público joven.

Anexo 4: entrevista con Jordi Laguía (@JordiLMK), corresponsal de la LVP para X6tence y coach para Blood Jokers AC en la *Esports Amateur Series* (EAS):

¿Cómo crees tú que los medios están tratando a los eSports?

Veo que hay como dos vertientes, están algunos medios tradicionales, como Marca, AS o ElPlural, que ya tienen sus versiones de eSports pero otros muchos los ignoran o siguen creyendo que son “jueguitos”. Sinceramente, se podría aprovechar mucho más de los deportes electrónicos, empezando por quitarle todos los prejuicios de encima sobre su contenido. Se está desaprovechando un nicho que cada vez crece más y busca contenido de calidad que muchos medios tradicionales no les dan.

Las distintas iniciativas que se han tomado en un medio tradicional como es la radio para incluir a los deportes electrónicos en su programación, no funcionaron, ¿cómo crees que se puede mejorar?

Hay que saber informarse y tener varias cosas claras, una de ellas es que, en España, si quieres triunfar hablando de eSports, tienes que hablar de *League of Legends*. Es “nuestro fútbol”, el deporte electrónico rey del país, con competiciones europeas, mundiales y una liga nacional de gran calidad. Si haces un programa de eSports en la radio y hablas, sobre todo, de *League of Legends*, ya sea con entrevistas a jugadores, comentaristas o, incluso, llevando como colaborador habitual a alguna persona de referencia en el mundillo, seguramente pueda enganchar a un buen nicho. En cuanto a otros eSports, como *el Counter Strike*, el *VALORANT* u otros, incluso todavía más de nicho, siempre hay figuras extremadamente populares (FlipiN en el *CSGO*, Mixwell en el *VALORANT*...) que si eres un medio tradicional de renombre, seguramente aceptarán de buen gusto colaborar y harán *promo* en sus redes sociales. Eso siempre es atractivo.

¿Es indispensable que sea un profesional contrastado de lo eSports el que sea el encargado de llevar un programa sobre esta temática?

Opino que no, en primer lugar, porque los eSports llevan poco tiempo y hay pocas figuras que podamos pensar que son “profesionales contrastados de los eSports”, así que siempre es buena idea apoyar a gente nueva. Lo que sí que es indispensable es que sepa de lo que habla y que sepa expresarlo. Que esté bien informado y libre de

prejuicios con respecto a los eSports y si ya es un amante de ellos, pues mejor que mejor.

Algunos profesionales aseguran que no es el momento de incluir a los eSports de manera directa en los medios más tradicionales, sino que es mejor ir normalizándolo poco a poco para que los usuarios se acostumbren, ¿qué opinas?

Opino que no saben que entre la gente joven los eSports ya están bastante normalizados. Te pongo un ejemplo, cuando le expliqué a mis amigos (para nada fans de los videojuegos) que iba a trabajar de corresponsal en la *Superliga Orange de League of Legends*, lo entendieron a la perfección sin problema. Entre los jóvenes ya muy poca gente piensa en la industria de los eSports como algo de “bichos raros”. Quizá el público más mayor sí tenga que acostumbrarse y quitarse los prejuicios, pero, simplemente, tratándolos como algo “normal” ya se acostumbrarán.

La radio prácticamente ha perdido el target de entre 21 y 35 años, ¿crees que un futurible proyecto de deportes electrónicos en la radio puede devolverle parte de esta audiencia?

Por supuesto, mira, por ponerte un ejemplo, más de una vez mientras se jugaba el partido de uno de mis equipos favoritos de *League of Legends*, he tenido que coger el coche para ir al trabajo, a comprar... y he tenido que apañármelas con Twitch, el móvil y un altavoz bluetooth para oír el partido en el viaje. Si una radio tuviera los derechos de retransmisión de esa misma competición y pudiera simplemente, por ejemplo, poner Cadena SER para escuchar el partido en directo comentado de forma más radiofónica, a mí ya me tendrían en el bolsillo. Y a muchos otros también. Y el público de eSports es joven.

¿Cómo empezarías a incluir los eSports en una cadena de radio?

Se me ocurren distintos formatos, desde programas de tertulia comentando lo último de la jornada de la competición del momento (hay precedentes, como por ejemplo *Esportmaniacos*), retransmisiones en directo de las competiciones, secciones de entrevistas con influencers o figuras importantes del mundillo.

¿Los profesionales de los deportes electrónicos sentís que os falta apoyo por parte de los medios?

Por los medios tradicionales yo considero no que falte apoyo, al fin y al cabo, la industria de los eSports está creciendo bien tal como está ahora, pero sí que siento que se podría aprovechar más. Es increíble que en España tengamos una liga como la *Superliga Orange*, con eventos gigantes en directo, finales de infarto y un gran apoyo del público y no se vea más apoyo de los medios. Ni reportajes, ni entrevistas previas/posts... Se está perdiendo un mercado importante ahí.

¿Algún día será posible realizar programas en directo especializados en eSports en la radio? O, por el contrario, ¿Crees que el sitio de los deportes electrónicos, está únicamente en los podcasts?

Como he comentado antes, sí que creo que los programas en directo de esports pueden funcionar. Hay precedentes en twitch, está Esportmaniacos, El Chiringo de SLO, MásQueLoL... y, por supuesto, las retransmisiones. Los podcasts siempre están bien y encajan muy bien con el público joven, pero la radio en directo y el público de esports no están reñidos, para nada.

Anexo 5: Entrevista con Fernando Cardenete, periodista freelance, especializado en el universo competitivo de League of Legends.

¿Cómo crees tú que los medios están tratando a los eSports?

Por lo general los tratan desde un punto de vista más económico en el caso de los generalistas, mientras que los especializados los cubren desde un ángulo deportivo.

Las distintas iniciativas que se han tomado en un medio tradicional como es la radio para incluir a los deportes electrónicos en su programación, no funcionaron, ¿cómo crees que se puede mejorar?

Desconozco a qué iniciativas te refieres porque ha habido pocas en España, de las cuales al menos una se consideró un éxito a nivel interno. No consumo especialmente productos radiofónicos, pero tienen el problema de que se enfrentan a la inmediatez de las redes sociales. Funcionarían mejor con un formato de podcast más centrado en el diferido.

¿Es indispensable que sea un profesional contrastado de lo eSports el que sea el encargado de llevar un programa sobre esta temática?

No obligatoriamente, pero es necesario que la persona al frente conozca lo suficiente la industria para permitir que los demás trabajadores hagan un buen trabajo. Aun así, más que recomendable.

Algunos profesionales aseguran que no es el momento de incluir a los eSports de manera directa en los medios más tradicionales, sino que es mejor ir normalizándolo poco a poco para que los usuarios se acostumbren, ¿qué opinas?

No sé a qué profesionales aludes, pero me parece algo lógico. No existe un interés natural por parte de los medios tradicionales, así que es normal que se introduzcan según la demanda.

La radio prácticamente ha perdido el target de entre 21 y 35 años, ¿crees que un futurible proyecto de deportes electrónicos en la radio puede devolverle parte de esta audiencia?

Me parece difícil en la radio tradicional, como he dicho antes funcionaría mejor en podcast.

¿Cómo empezarías a incluir los eSports en una cadena de radio?

Programando el podcast dentro de la parrilla habitual.

¿Los profesionales de los deportes electrónicos sentirían que os falta apoyo por parte de los medios?

Indudablemente, la mayoría de intervenciones de los medios tradicionales no están a la altura de la industria.

¿Algún día será posible realizar programas en directo especializados en eSports en la radio? O, por el contrario, ¿Crees que el sitio de los deportes electrónicos, está únicamente en los podcasts?

Tal vez, pero es difícil competir con plataformas como Twitch. Insisto, mejor en podcast.

