

UNIVERSIDAD JAIME BAUSATE Y MEZA
FACULTAD DE CIENCIAS DE COMUNICACIÓN SOCIAL
Escuela Profesional de Periodismo



*Análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos,
Wilson Podcast, 2019.*

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para optar el grado de bachiller en Periodismo

Presentado por:

José Enrique Palomeque Flores

ASESOR(A):

Edwin Alarcón La Torre

LIMA – PERÚ

2019

Título: Análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019.

Autor: Palomeque Flores, José Enrique

Asesor: Edwin Fernando Alarcón La Torre

Línea de investigación: Periodismo y nuevas tecnologías de la información

Fecha: 2019

Resumen: La presente investigación tiene como objetivo el analizar a los podcasts especializados en videojuegos de Perú que han empezado a surgir con el avance tecnológico y la accesibilidad de Internet. Se trata de una mirada minuciosa al podcast como herramienta de comunicación multimedia que se encuentra entre una intersección del periodismo y el entretenimiento. ¿Cómo surge esta tendencia informativa en el Perú? ¿Cuáles son las características de estos programas y qué es lo que permite el alcance con las audiencias? ¿Cómo es el tratamiento periodístico de noticias de un podcast que, en la mayoría de casos, está formado de personas naturales y no periodistas? ¿Cuáles son las diferencias que posee el formato en comparación al de otras regiones de Latinoamérica o el resto del mundo? ¿Por qué la temática es tan atractiva para las audiencias que consumen este producto? ¿El podcast compite directamente contra la radio? Este trabajo busca resolver todas estas interrogantes que el público ajeno al formato suele hacerse para entender las peculiaridades del movimiento que muchos estudiosos y analistas han denominado como “La revolución del Podcast”.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Descripción del problema

En una época donde Internet y las plataformas digitales han ganado prominencia en la vida cotidiana de las personas, mucho se comenta la posibilidad de que los formatos periodísticos tradicionales como la prensa escrita, la radio y la televisión están decayendo poco a poco en popularidad y alcance.

Un estudio de mercado de Radio Advertising Bureau realizado en 2015 muestra la alarmante situación en la que se encuentra el medio radial. La investigación arrojó que cada día van en aumento las personas que recurren a los radios digitales en lugar de las analógicas y que la mitad de estos prefieren oír música en vez de programas informativos.

Ante esta problemática para la radio, el podcast se erige como uno de los bastiones más importantes del género periodístico radiofónico en la actualidad. Este formato consistente en la distribución de archivos multimedia –sobre todo de audio- a través de un canal de redifusión (RSS).

El término fue acuñado en febrero de 2004 por el periodista Ben Hammersley quien escribía para el diario inglés The Guardian. Meses más tarde, el famoso videojockey de la cadena MTV Adam Curry popularizaría el concepto gracias a la implementación del ya mencionado formato RSS en el programa iPodder, ligado al reproductor de música que Curry poseía en ese entonces: El iPod.

Desde ese momento, el podcasting ganó gran aceptación por parte del público consumidor en diversas partes del mundo como Estados Unidos, España e Inglaterra; gracias al acceso que tenían las personas a nuevas tecnologías, plataformas y dispositivos capaces de difundir el contenido generado por las personas.

Gracias a esto, los medios periodísticos empezaron a interesarse por el formato, quienes lo vieron como una nueva herramienta para informar. Es así como las plataformas digitales de diversos medios de comunicación reconocidos empezaron a

adoptar el formato para crear su propio contenido noticioso.

En el Perú, el fenómeno del podcast demoró mucho más en llegar, al igual que en el resto de Latinoamérica. El primer grupo mediático en utilizar esta herramienta de comunicación multimedia fue Radio Programas del Perú (RPP). No obstante, lo que hizo este medio de comunicación en primera instancia fue grabar y reproducir el contenido que hacía para la radio analógica su plataforma digital (rpp.com.pe).

Con el nacimiento de RadioPlayer, una plataforma de streaming que permite a los usuarios el poder oír transmisiones de audio en vivo además de poder explorar transmisiones pasadas organizadas correctamente, RPP creó RPP Player. A través de esta, la emisora finalmente incursionó en el uso del podcasting con programas como “Mi Novela Favorita”, “Foro Integración” y “Las cosas como son”.

Tras la incursión del medio líder en radio del Perú, más medios de comunicación como El Comercio y La República empezaron a notar que este formato también podía ser utilizado en sus plataformas web y el formato se ha convertido en casi un estándar para todas las plataformas digitales periodísticas.

Sin embargo, el podcasting nació como una facilidad para el público general gracias al avance tecnológico y de accesibilidad de Internet por lo que el movimiento se cimentó en base a proyectos de grupos de amigos que deseaban poder comentar diversos temas que no necesariamente eran de interés para los medios periodísticos. La presente investigación se basa en los podcasts que acogieron a la industria de los videojuegos como eje temático dentro de lo que abarca la cultura popular.

La libertad que brinda el podcast para los que lo producen y participan en ellos es inmensa y por esta razón, muchos radioescuchas están decantándose por este formato en lugar de la radio analógica o la radio digital de medios de comunicación. La razón alberga muchos factores que se detallarán en los resultados de la investigación pero lo cierto es que la predilección de este público nicho ha llevado a los medios periodísticos más tradicionales a observar el potencial que tiene esta temática para elaborar sus propios programas.

En el Perú, todo comenzó con El Langoy Podcast. Esta iniciativa surge en 2014

conformada por cuatro comunicadores: Oscar Soto, Felipe Davis, Fátima Toche y Carlos Wertheman. El proyecto se dedicaba a la cultura popular y a la coyuntura política, arraigando temas que iban desde anime, series y películas hasta las elecciones generales o algún otro tema de interés social. Eventualmente, Wertheman es el único que queda del elenco original e incluye a Javier Martínez y Anderson Ávila, quienes continúan hasta la fecha.

En junio de 2015, Ávila decidió crear un grupo en la red social Facebook para todos los escuchas y seguidores de El Langoy. Gracias a este movimiento, muchos proyectos alternativos de podcast empezaron a aparecer en diversas partes del Perú y algunos que ya existían logran ganar más adeptos con el sistema denominado “Podcasts amigos”, un espacio en la programación en el que los miembros de El Langoy recomendaban a su audiencia otros podcasts de calidad para que puedan disfrutarlos.

Es así como se hace conocida la unidad de análisis de esta investigación: Wilson Podcast. Creado en 2011 por los hermanos José Luis Rodríguez y Victor Rodríguez, este proyecto tuvo poco recibimiento debido a que los integrantes no pertenecían antes a un medio de comunicación. La situación empieza a cambiar cuando los Rodríguez deciden organizar una reunión entre sus seguidores por el aniversario del podcast, lo que los pone en el radar de algunos entendidos que compartían el mismo tema: la industria de los videojuegos.

El alcance mediático de Wilson Podcast aumenta en 2014 gracias al apoyo de El Langoy Podcast con el que mantienen una buena relación hasta la fecha. Gracias al carisma de su elenco así como también la incursión de varias marcas de esta industria en el Perú en esos años, Wilson logra posicionarse como el podcast sobre videojuegos más reconocido del país, junto a otros exponentes como Parallax Podcast que surgió poco después de la creación del proyecto en 2011.

No obstante, el ser un proyecto independiente sin fines de lucro llevó a Wilson Podcast a reevaluar su manutención tras 7 años al aire y en 2018, los miembros fundadores suben la planificación del podcast a Patreon, una página web con un sistema de mecenazgo para que los seguidores del programa puedan apoyar con dinero

al proyecto en aras de no desaparecer y poder mejorar la calidad de los equipos de grabación además de otras metas.

La acción surte efecto y a pocos días de lanzado, logra recaudar la cantidad de dinero necesaria para que Wilson Podcast continúe. Esta situación nos lleva al presente año 2019, con un podcast más elaborado, con mejor calidad de audio y a la espera de seguir mejorando en el futuro. Wilson Podcast fue la inspiración para que otros proyectos tomen iniciativa y creen sus propios podcast, algunos mejores resultados y otros no tanto.

El proyecto de los hermanos Rodríguez es un referente del podcasting peruano a pesar que a día de hoy no cuentan con el poder de convocatoria o alcance de otros podcasts como Moloko Podcast, Sin Paltas o Calla Cabro. Dada la longevidad de Wilson Podcast, el proyecto puede considerarse como un pionero de este formato en el Perú.

El análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos toma como base a Wilson Podcast para poder explicar la innovación en la forma de comunicar a través de esta herramienta multimedia; sus características y diferencias con otras regiones; el alcance y las audiencias a las que apunta; las plataformas mediante las cuales se difunde este tipo de contenido; la importancia de la temática para ser más atractivo con las audiencias; la estructura, duración y accesibilidad de un episodio del programa y la competencia o convergencia con la radio.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

- ¿Cómo son los podcasts peruanos especializados en videojuegos?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo es el tratamiento periodístico de noticias en los podcasts peruanos especializados en videojuegos?
- ¿Cuáles son las características distintivas de los podcasts peruanos especializados en videojuegos?
- ¿Existe competencia con la radio en los podcasts peruanos especializados en videojuegos?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

- Analizar los podcasts peruanos especializados en videojuegos

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar el tratamiento periodístico de noticias en los podcasts peruanos especializados en videojuegos.
- Analizar las características distintivas de los podcasts peruanos especializados en videojuegos.
- Determinar si existe competencia con la radio en los podcasts peruanos especializados en videojuegos.

1.4 Justificación de la investigación

El presente trabajo de investigación se justifica en la medida que busca analizar a los podcasts peruanos especializados en videojuegos utilizando a Wilson Podcast como unidad de análisis. Por esto, la presente investigación se justifica en los siguientes aspectos:

1.4.1 Teórica

Mi proyecto de investigación busca brindar un mayor conocimiento de lo que es el podcasting, sus usos y lo que representa para la comunicación en la era digital. Es por esto que al concluir con el proceso, pretendo que los resultados creen una teoría llamada “el podcasting como recurso multimedia para la comunicación en la era digital”.

Esta teoría dará todas las pautas necesarias para explicar al fenómeno del podcast desde sus orígenes hasta la actualidad y además explicará las características distintivas que hacen al formato diferenciarse de otros como el videoblog, infografías animadas, magazines interactivos, ebooks multimedia y otros más.

La teoría también guiará a las personas que deseen crear sus propios proyectos de podcast con una base más sólida que pueden utilizar para encaminar sus programas. Dado que el podcast es un formato relativamente novedoso, a pesar de sus casi 15 años de antigüedad, aún no existen muchos estudios que exploren sus virtudes y defectos, así como también su implementación en el periodismo de la actualidad.

La teoría también aportaría a la comunidad permitiendo que el podcast sobre videojuegos deje de ser consumido solo por un público nicho y pase a ser parte fundamental de los rankings de podcasts más escuchados en diversas plataformas. La mayoría de medios de comunicación tradicionales ahora poseen un podcast dedicado a cultura popular y videojuegos como RPP con Progamer Podcast o The Kriu y Game Shot en La República pero muchos solo copian lo que ya vienen haciendo otros referentes.

Esta teoría buscará que los creadores de contenido innoven más allá del formato ya establecido para que el movimiento siga expandiéndose cada día.

1.4.2 Metodológica

El aporte metodológico de este problema de investigación será la creación de pasos y formas establecidas para la producción y posterior difusión de episodios de podcasts, ya sea de forma independiente como para algún medio de comunicación. El objetivo no es estandarizar el podcasting peruano, sino mantener un correcto estándar de calidad para que la audiencia se sienta satisfecha con el producto que se está realizando.

Estos métodos responderán a las bases fundamentales del periodismo como la ética periodística, el uso de un correcto y amplio vocabulario además del juicio crítico y de opinión como aspectos resaltantes para llamar la atención de las potenciales audiencias.

Los métodos planteados en esta investigación buscarán que las futuras generaciones de proyectos dedicados a hacer que los podcasts innoven en áreas como la estructuración de los programas y el material de apoyo que empleen para reforzar el interés en el escucha. Recursos como entrevistas pre-grabadas, despachos, cobertura de eventos, reportajes radiales aplicados al podcast, entre otros.

Además, los métodos propuestos servirán para evitar que el podcast se convierta en un programada desmedido de pura información o de ausencia de contenido. Los métodos ayudarán a los podcasters a medirse en su duración y lenguaje para no causar molestias en las audiencias familiares, si es que se pretende alcanzar al mayor número de personas posibles dependiendo de los involucrados en el proyecto.

La intención es la de informar, educar y entretener a las personas que escuchan los programas para fidelizar su sintonía y entregar productos de la mejor calidad posible, de modo que el movimiento del podcast continúe su flujo y pueda ser más presente con el pasar de los años. Que la gente piense en el podcast como alternativa para informarse además de la radio, periódico, televisión o plataformas web es la meta.

1.4.3 Práctica

El presente proyecto de investigación se aplicará de forma práctica por las personas que pertenezcan a un proyecto de podcast, tanto medios de comunicación que incurrieren en el uso de este formato, así como las personas naturales que se dediquen al podcasting como pasatiempo o de forma independiente.

Gracias a la aplicación de esta investigación, los involucrados en el podcasting podrán reforzar la grabación y producción de sus programas entendiendo cuáles son los aspectos más destacables que les dan popularidad y calidad a otros referentes del movimiento en Perú, tal y como la unidad de análisis Wilson Podcast.

La meta es que los agentes que trabajan con podcasts para informar a sus audiencias apliquen estos conocimientos, datos, conclusiones y recomendaciones para determinar cuál es el camino a seguir para alcanzar el éxito y reconocimiento de las audiencias.

Debido a que los medios de comunicación han empezado a crear podcasts sobre diversas temáticas y las mantienen bajo su jurisdicción, es importante que los editores de la redacción de la web estén al tanto de las tendencias que se empiezan a seguir en los podcasts para guiar a sus redactores o figuras participantes de ellos de forma correcta y organizada.

Evidentemente, el podcast es una herramienta de comunicación multimedia por lo que si su alcance es mayor, los que los integran pasarán a convertirse en referentes o hasta en líderes de opinión con cierta influencia en la sociedad. Es por esta razón que es muy importante que se tome en consideración el mensaje ético y correcto antes de una opinión polémica sin fundamentos.

Sin embargo, la meta de la investigación es que sea utilizada como base fundamental para elaborar un curso académico especializado en podcasting. Esta materia sería dictada en universidad con facultad de comunicaciones para las carreras de comunicación audiovisual, periodismo y marketing. El objetivo es que las casas de

estudio se den cuenta del potencial del podcasting y su relevancia para la era digital para incluirlo como parte de la malla curricular universitaria de los futuros comunicadores.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Temporal

El tiempo que se proyecta para esta investigación es del año 2019, debido a que es en el presente año en el que la unidad de análisis Wilson Podcast se encuentra mejor posicionado en el medio además de que el podcast como formato es más aceptado en gracias a la accesibilidad de las personas a plataformas digitales de difusión de audio a través de teléfonos inteligentes.

1.5.2 Espacial

El lugar donde se tendrá lugar la investigación será en la ciudad de Lima. Esto debido a que es la capital del Perú y el punto donde se concentran los podcasts de videojuegos más influyentes y con mayor cantidad de seguidores del país. Además, en esta ciudad se reúnen el mayor número de especialistas de la materia en la nación, por lo que es importante tener disponible a estos expertos para la aplicación del instrumento de la investigación.

1.5.3 Social

Como unidades de análisis se utilizará a grupos humanos (la audiencia) y al podcast peruano especializado en videojuegos que serán seleccionados para el estudio:

- Grupos humanos: Conformado por la audiencia que suele oír y seguir la programación de los podcasts peruanos especializados en videojuegos a través de las plataformas digitales de difusión de archivos multimedia.
- Podcast peruano especializado en videojuegos: La unidad de análisis elegida para esta investigación es Wilson Podcast.

1.6 Identificación de las variables o categorías de estudio

1.6.1 Definición conceptual

- **Variable I: Podcast**

El podcast es “un audio digital que puede ser tomado de Internet y reproducido en una computadora o dispositivo que puedes llevar contigo” (Oxford English Dictionary, 2005).

El término nace del verbo “podcasting” cuya historia se remonta al año 2004, cuando el periodista inglés Ben Hammersley lo acuñó en un artículo publicado en el diario The Guardian. Hammersley fusionó las palabras iPod y broadcasting para crear este nuevo término, en alusión al dispositivo tecnológico que ayudó a popularizarlo y la transmisión del formato a través de éste. Adicionalmente, pod también responde a las siglas de “personal on-demand” que significa “demanda personal” (Gelado, 2007, pp. 159-160).

El concepto de podcast ganaría mayor popularidad cuando el videojockey de la cadena MTV Adam Curry utilizó el software Really Simple Syndication (RSS) inventado por Dave Winer para crear iPodder, un programa que gestiona audios adjuntos a una fuente de automatización de descarga de archivos (Clarenc, 2011)

A finales del siguiente año 2005, la Universidad de Oxford galardonó al término podcast como “la palabra del año”, cimentando así su validez y uso por parte de la respetada entidad del idioma anglosajón.

- **Variable D: Videojuegos**

El diccionario de la Real Academia Española (RAE) define al videojuego como un “juego electrónico que se visualiza en una pantalla” además de “un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Lo cierto es que los videojuegos son ambos.

En el libro The Video Game Theory Reader (Wolf & Perron, 2003), los autores recopilan un considerable número de definiciones que ha recibido el videojuego a lo largo de su historia, allá por la década de los 70. Se entiende que el videojuego puede ser considerado como narración, rendimiento, simulación, transmedia (que

converge en diversos medios), arte, herramienta educativa, objeto de estudio del comportamiento del ser humano, medio para interactuar con otras personas, juguete y medio de distracción.

Lo cierto es que el videojuego nace con la intención de entretener y es uno de las conclusiones a las que uno puede llegar a pesar de las diversas definiciones que ha recibido con el pasar de los años y su revaloración como medio interactivo y artístico.

1.6.2 Definición operacional

- **Categorías y sub-categorías de la variable I: Podcast**

VARIABLE	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	INSTRUMENTO
Podcasts	Tratamiento periodístico de la información	Producción de noticias en podcasts	Guía de entrevistas
		Circulación de noticias de podcasts	
		Consumo de noticias de podcasts	
	Características del formato	Estilo de emisión del mensaje	
		Estructura de los programas	
		Plataformas digitales de difusión	
	Importancia de la temática de los programas	Coyuntura y actualidad	
		Variedad	
		Materias de interés social	

- **Categorías y sub-categorías de la variable D: Videojuegos**

VARIABLE	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS	INSTRUMENTO
Videojuegos	Entretenimiento	Industrialización	Guía de entrevistas
		Arte	
		Apreciación crítica	
	Tecnología	Tecnología digital	
		Tecnología comunicacional	
		Tecnología audiovisual	
	Cultura popular	Música	
		Series animadas	
		Cómics	

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Marco histórico

- Esnaola Horacek, G. A. (2005). La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela (tesis de doctorado), Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Sellas Güell, A. (2009). La voz de la Web 2.0: Análisis del contexto, retos y oportunidades del podcasting en el marco de la comunicación sonora (tesis de doctorado), Universidad Internacional de Catalunya, Barcelona, España.

2.2 Antecedentes de la investigación

2.2.1 Nacional

- Delgado Natchigall, U. (2015). Periodismo de investigación en la radio peruana. Alcances y posibilidades. Los casos de RPP Noticias y CPN Radio (tesis para optar por el título de Licenciado en Periodismo). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Fernández Torres, K. S. (2016) Hábitos de consumo de música digital en personas de 15 a 24 años de Lima Metropolitana (tesis de pregrado). Universidad Nacional del Callao, Perú.
- Hidalgo Amat y León, R. (2019) Desarrollo de videojuegos: re-interpretación del conocimiento y construcción de medios interactivos de la periferia (tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Mendoza, L. (2017). *Voces en red: Una aproximación al fenómeno de los podcast en el Perú*. Perú: CreaLibros
- Siclla Zapata, M. C. (2019) Recursos digitales y géneros periodísticos utilizados en las plataformas web en los diarios El Comercio y La República para difundir sucesos: Caso: renuncia de PPK (15/12/2017 – 21/03/2018) (tesis de pregrado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Vilcapoma Arias, Y. (2019). Análisis comparativo del uso de elementos del lenguaje radiofónico y de la construcción del montaje radiofónico en informes elaborados por Convoca Radio y RPP (febrero 2017 a abril 2018) (tesis para optar el título profesional de Licenciada en Comunicación y Periodismo). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.

2.2.2 Internacional

- Cabrera Arreola, A. M. (2010). Podcast y su aplicación en la radio: Caso Ya! FM (tesis para obtener el grado de Licenciado en Ciencias de la Comunicación), Universidad Veracruzana, Veracruz, México.
- Celaya Echarri, I. (2017) Podcasting: en la frontera entre comunicación y educación (tesis de maestría), Universidad Complutense de Madrid, España.
- Gallego Pérez, J. I. (2010). Podcasting: distribución de contenidos sonoros y nuevas formas de negocio en la empresa radiofónica española (tesis doctoral), Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- García Marín, D. (2016). Podcasting y transmedia: el transcasing. (tesis de maestría), Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España.
- García, D. & Aparici, R. (2018). Nueva comunicación sonora. Cartografía, gramática y narrativa transmedia del podcasting. *El Profesional de la Comunicación*, (27), pp.1071-1081.
- Gil Sorribes, A. (2018). El podcasting deportivo en las radios españolas: Los casos de la Cadena Ser, Radio Marca y Radio Nacional de España (tesis de maestría), Universidad Jaime I, Castellón, España.
- Ibarra, D. J. (2017). Transformaciones y persistencias en la comunicación radiofónica: Incidencia del uso de internet y la digitalización en la radio (tesis de maestría), Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina.
- Moreno, L. (2017). Podium Podcast, cuando el podcasting tiene acento español. *Prisma Social*, (18), pp.334-364.
- Samudio, I. (2017). Newsgames: periodismo y videojuegos ¿una herramienta utilizada en el ámbito informativo colombiano? *Comunicación*, (37), p.43+
- Wolf, M. & Berron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc.

2.3 Bases teóricas

2.3.1 Bases teóricas de la variable independiente “Podcasts”

- Concepto
 - García, D. & Aparici, R. (2018). Nueva comunicación sonora. Cartografía, gramática y narrativa transmedia del podcasting. *El Profesional de la Comunicación*, (27), pp.1071-1081.

- Mendoza, Luis. (2017). *Voces en red: Una aproximación al fenómeno de los podcast en el Perú*. Perú: CreaLibros
- Características
 - Categorías
 - Tratamiento periodístico de la información
 - Fernández Tona, L. (2010). El tratamiento periodístico en la sección cultural. *Telos*, 12(2), p.0-indefinido.
 - García Lucero, D. (2000). Globalización, nuevas tecnologías y tratamiento periodístico de la información. *Revista Latina de Comunicación Social*, 3(27), p.0 – indefinido.
 - Martínez, P. (2002). *Información Radiofónica*. España: Ariel.
 - Rodríguez Fuertes, M. (2017). El tratamiento informativo de los eSports como especialización periodística deportiva en España (tesis de pregrado), Universidad de Sevilla, Sevilla, España
 - Visa Barbosa, M. & Serés Seuma, T. (2018). Narrativas transmedia de no-ficción: Estudio de caso del podcast *Le llamaban padre*, de Carles Porta, 23(44), pp. 107-119
 - Características del formato
 - Blanco, S. (2006) *El podcast: situación actual en el mundo hispanohablante*. Jornadas Internacionales de Jóvenes Investigadores en Comunicación, 13, pp. 1931-1944
 - Gallego Pérez, J. I. (2010) *Podcasting. Nuevos modelos de distribución para los contenidos sonoros*. España: Universitat Oberta de Catalunya
 - Pérez Alaejos, M. M. & López Merayo, A. (2013) *Entre ondas y bits. El podcasting en las redes nacionales de radios españolas*. *Comunicación mediática*, 8(3), pp. 181-202
 - Sellas Güell, A. (2011) *El podcasting. La (r)evolución sonora*. España: Universitat Oberta de Catalunya
 - Importancia de la temática de los programas
 - Cuello, J. & Ludueña, L. & Sosa, S. (2019). *Hecha la ley. Una serie de podcast sobre la importancia de incorporar la*

perspectiva de género al derecho (tesis de licenciatura),
Universidad Nacional de Córdoba, España.

2.3.2 Bases teóricas de la variable dependiente “Videojuegos”

- Concepto
 - Wolf, M. & Berron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc.
- Características
 - Dimensiones
 - Entretenimiento
 - Marín, C. (2006). *Periodismo audiovisual. Información, entretenimiento y tecnologías multimedia*. España: Gedisa
 - Tecnología
 - Salaverría, R. & García Avilés, J. (2008). *La convergencia tecnológica en los medios de comunicación: retos para el periodismo*. *Trípodos*, 23, pp. 31-47
 - Cultura popular
 - Meo, A. L. (2015) *Animación japonesa. Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura nipona*. *Questión*, 1(45), pp. 358-372

2.4 Marco conceptual

- Podcasting
- Programa RSS
- Tratamiento periodístico
- Difusión
- Plataformas digitales
- Videojuegos
- Cultura popular
- Tecnología
- Herramientas de comunicación multimedia
- Formatos periodísticos
- Audiencias
- Radio
- Internet

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo, nivel y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo y es del tipo de investigación aplicada, porque quiere contrastar los conocimientos existentes con la realidad, con el fin de buscar soluciones prácticas a los problemas que se abordan en el campo de la investigación.

3.3.2 Nivel de investigación

Mi investigación será de nivel explicativo y descriptivo porque se buscará detallar y resaltar lo más importante del caso nacional específico sobre el que se cierne este proyecto. Se pretende un análisis minucioso de la realidad para que, en el futuro, pueda servir para otras investigaciones de esta índole

Por otra parte, se espera una descripción rigurosa de los podcasts peruanos especializados en videojuegos detallando sus características más prominentes, el alcance que poseen en comparación con la radio analógica y digital, la forma en que se trata periódicamente a las noticias explicadas en los programas y la importancia del eje temático elegido para fidelizar audiencias.

Por otra parte, también se darán más detalles respecto a los puntos negativos del formato como su aún pobre desempeño para atraer a un público masivo cuando se le compara con la radio o la televisión, a pesar del alcance gigantesco que tiene el Internet.

3.3.3 Diseño de investigación

Mi investigación tendrá un diseño no experimental ya que no se manipularán las variables, todo esto debido a que el hecho que se investiga y la unidad de análisis en la que se basa ya han ocurrido y existen en la actualidad. Además, es transversal porque ocurre en un solo momento, el año 2019.

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

La población destinada para esta investigación será la audiencia que posee Wilson Podcast en las diversas plataformas en las que se difunde, con cerca de 800,000 descargas por programa.

3.4.2 Muestra

Para la muestra, se trabajará con un grupo de tres especialistas en el podcasting, cuidadosamente seleccionados por su amplia experiencia en el tema. Además, se priorizará a aquellos expertos que hayan participado o participen de algún podcast en el país.

3.5 Métodos de investigación

La presente investigación usará el método analítico ya que utilizará la información recogida del material bibliográfico, científico y de los aportes de los especialistas entrevistados para formar un análisis crítico con fundamentos que refleje todos los detalles que el proyecto planteó dar a conocer en sus objetivos.

A través del análisis del podcast, la investigación dará a conocer la información que las personas necesitan para notar el potencial y valorar a formato por lo que es: una herramienta de comunicación audiovisual que se utiliza con la intención de informar y entretener a las audiencias que los sintonizan.

Gracias a este análisis, también se obtendrán los resultados deseados acerca de porque las audiencias prefieren este formato en lugar de otros más tradicionales como la radio, la televisión o hasta las plataformas web digitales que empezaron a surgir con la masificación del Internet.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1 Técnicas

Entrevista

Para esta investigación, se utilizó la técnica de la entrevista debido a que es la más óptima para recoger grandes cantidades de información de especialistas capacitados e informados del tema.

3.6.2 Instrumentos

Para la investigación, se empleó el uso de la guía de entrevista. Los temas elegidos para elaborarlo fueron tomados de los objetivos, las categorías de las variables y las bases teóricas de la investigación. La guía de entrevistas pasó por una prueba de juicio de expertos para determinar su validez como instrumento apto para ser usado en la investigación.

CAPÍTULO IV ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	Meses						
	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul
Elaboración del proyecto							
Aprobación del proyecto							
Recolección de datos							
Procesamiento y análisis de datos							
Análisis y discusión de resultados							
Culminar el Informe Final							
Presentación de la Tesis							
Sustentación de Tesis							

4.2. Presupuesto y financiamiento

PARTIDA /ACTIVIDAD	CANTIDAD	INVERSIÓN EN SOLES (S/.)
Material de Escritorio	07	S/. 70
Impresión y correcciones	50	S/. 50
Anillados o espiralados	06	S/. 50
Transporte o movilidad		S/. 80
Fotocopias	80	S/. 40
Trabajo de campo, entrevista		S/. 100
Empastado	1	S/. 40
TOTAL		S/. 430

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Delgado Natchigall, U. (2015). Periodismo de investigación en la radio peruana. Alcances y posibilidades. Los casos de RPP Noticias y CPN Radio (tesis para optar por el título de Licenciado en Periodismo). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Eylen Jalilíe. (octubre de 2018). El fenómeno del podcast en el Perú, desde la mirada de un bausatino. Asociación Nacional de Periodistas. Asociación Nacional de Periodistas Recuperado de http://www.anp.org.pe/index.php?option=com_content&view=article&id=2299:el-fenomeno-del-podcast-en-el-peru-desde-la-mirada-de-un-bausatino&catid=66:becas-cursos&Itemid=93
- Esnaola Horacek, G. A. (2005). La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela (tesis de doctorado), Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Gallego Pérez, J. I. (2010). Podcasting: distribución de contenidos sonoros y nuevas formas de negocio en la empresa radiofónica española (tesis doctoral), Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- García, D. & Aparici, R. (2018). Nueva comunicación sonora. Cartografía, gramática y narrativa transmedia del podcasting. *El Profesional de la Comunicación*, (27), pp.1071-1081.
- Gil Sorribes, A. (2018). El podcasting deportivo en las radios españolas: Los casos de la Cadena Ser, Radio Marca y Radio Nacional de España (tesis de maestría), Universidad Jaime I, Castellón, España.
- Hernández Sampieri, R. et. Al. *Metodología de la investigación*. Ed. McGraw Hill, Mexico, 2014.
- Ibarra, D. J. (2017). Transformaciones y persistencias en la comunicación radiofónica: Incidencia del uso de internet y la digitalización en la radio (tesis de maestría), Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina.
- Magán, M. (13 de abril de 2010). ¿Qué es un podcast? Entrevista a José Antonio Gelado. [Mon magán]. Recuperado de <https://www.monmagan.com/creadores/que-es-un-podcast/>
- Mendoza, L. (2017). *Voces en red: Una aproximación al fenómeno de los podcast en el Perú*. Perú: CreaLibros
- Mendoza, L. (15 de febrero de 2018). Una mirada al podcast en Perú. [Fraternidad de podcasting]. Recuperado de <https://unionpodcastera.com>

- Moreno, L. (2017). Podium Podcast, cuando el podcasting tiene acento español. Prisma Social, (18), pp.334-364.
- Nishiyama Villasante, A. (2018) Proyecto tesis X. (tesis de licenciatura) Universidad San Martín de Porres, Lima, Perú
- Pérez Alaejos, M. M. & López Merayo, A. (2013) Entre ondas y bits. El podcasting en las redes nacionales de radios españolas. Comunicación mediática, 8(3), pp. 181-202
- Podcast. (2019). Oxford Online Dictionary. Recuperado de <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/podcast?q=podcast>
- Sellas Güell, A. (2009). La voz de la Web 2.0: Análisis del contexto, retos y oportunidades del podcasting en el marco de la comunicación sonora (tesis de doctorado), Universidad Internacional de Catalunya, Barcelona, España.
- Sicheri, S. (14 de diciembre de 2018). “El consumo de podcast crece en Perú en búsqueda de calidad y buenos contenidos”. El Comercio. Grupo El Comercio. Recuperado de <https://elcomercio.pe/tecnologia/consumo-podcast-crece-peru-busqueda-calidad-buenos-contenidos-sergio-sicheri-noticia-587880-noticia/?ref=ecr>
- Siclla Zapata, M. C. (2019) Recursos digitales y géneros periodísticos utilizados en las plataformas web en los diarios El Comercio y La República para difundir sucesos: Caso: renuncia de PPK (15/12/2017 – 21/03/2018) (tesis de pregrado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Vilcapoma Arias, Y. (2019). Análisis comparativo del uso de elementos del lenguaje radiofónico y de la construcción del montaje radiofónico en informes elaborados por Convoca Radio y RPP (febrero 2017 a abril 2018) (tesis para optar el título profesional de Licenciada en Comunicación y Periodismo). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, Perú.
- Visa Barbosa, M. & Serés Seuma, T. (2018). Narrativas transmedia de no-ficción: Estudio de caso del podcast Le llamaban padre, de Carles Porta, 23(44), pp. 107-119
- Wolf, M. & Berron, B. (2003). The Video Game Theory Reader. Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group, Inc.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“Análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019”

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	CATEGORIAS	METODOLOGIA DE INVESTIGACION
Problema principal	Objetivo general	Variable Independiente	Variable I	A.-METODO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACION:
¿Cómo son los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019?	Analizar los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019	Podcasts	Podcasts: <ul style="list-style-type: none"> • Tratamiento periodístico de la información • Características del formato • Importancia temática de los programas 	Inductivo Enfoque: cualitativo Tipo: Investigación aplicada Nivel: explicativo-descriptivo Diseño: no experimental Del tipo teórico/transversal
Problemas específicos	Objetivos Específicos	Variable dependiente	Variable D	B.- POBLACION Y MUESTRA:
1. ¿Cómo es el tratamiento periodístico de noticias en los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019?	1. Analizar el tratamiento periodístico de noticias en los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019	Videojuegos	Videojuegos: <ul style="list-style-type: none"> • Entrenimiento • Tecnología • Cultura popular 	Población: Audiencia de podcasts Muestra: Constituida por tres especialistas en el podcasting, con amplia experiencia en el tema y que, de preferencia, hayan participado o participen en algún podcast.
2. ¿Cuáles son las características distintivas de los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019?	2. Identificar las características distintivas de los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019			C.- TÉCNICA INSTRUMENTO DE RECOLECCION DE DATOS: Técnica: Entrevista INSTRUMENTO: Guía de entrevista.
3. ¿Existe competencia con la radio en los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019?	3. Determinar si existe competencia con la radio en los podcasts peruanos especializados en videojuegos, Wilson Podcast, 2019.			D. PROCESAMIENTO DE ANALISIS DE DATOS: Analítico – hermenéutico.

ANEXOS:



**UNIVERSIDAD
Jaime Bausate y Meza**

**UNIVERSIDAD JAIME BAUSATE Y MEZA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Guía de entrevista para analizar a los podcasts peruanos especializados en videojuegos

Autores: José Enrique Palomeque Flores

Datos del entrevistado:

Nombres y Apellidos: _____

Profesión: _____

Especialidad: _____

Experiencia Laboral: _____

Introducción al problema (objeto de estudio):

El interés por los podcasts peruanos especializados en videojuegos surge a raíz de la implementación de nuevas herramientas de comunicación audiovisual disponibles para personas naturales y medios periodísticos por igual.

Este formato ha conseguido cautivar a las audiencias más jóvenes, quienes han aceptado al podcast como una forma más viable de informarse en la actualidad.

El objetivo de esta investigación es el de analizar la importancia de los podcasts peruanos como herramienta periodística legítima para informar al oyente de los acontecimientos relacionados a la industria de los videojuegos.

Temas de investigación:

1. Tratamiento periodístico de noticias.
2. Alcance del podcast y audiencias.
3. Características distintivas del formato.
4. Plataformas digitales de difusión.
5. Origen de la corriente en el país.
6. Diferencias regionales del podcast en Perú.
7. Importancia de la temática.
8. Separación y distribución de las secciones en los episodios.
9. Duración y accesibilidad de los programas.
10. Competencia con la radio.



**UNIVERSIDAD
Jaime Bausate y Meza**

**UNIVERSIDAD JAIME BAUSATE Y MEZA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Guía de entrevista para analizar a los podcasts peruanos especializados en
videojuegos**

Autores: José Enrique Palomeque Flores

Tema	Institución de soporte informativo	Fecha
Tratamiento periodístico de noticias		
Alcance de difusión		
Audiencias		
Características del formato		
Plataformas de difusión		
Origen de la corriente		
Diferencias regionales		
Importancia de la temática		
Separación de las secciones		
Duración		
Accesibilidad		
Competencia con la radio		

RESULTADO DE EVALUACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

EXPERTO	PUNTAJE	OPINIÓN
1. Ollais Rivera, Néstor	45	Válido, aplicar
2. Hernández Menéndez, Pablo	50	Válido, mejorar
3. Silva Velásquez, Ronald	42	Válido, aplicar
TOTAL	46	Válido, aplicar

EVIDENCIAS:



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

1. DATOS GENERALES

- 1.1.- Apellido y nombres del experto: MAG. NESTOR OLLAIS RIVERA
 1.2.- Cargo e institución donde labora: DOC. UNIV. / METODOLOGO
 1.3 Registro colegio profesional:
 1.4.- Nombre de instrumento y motivo de evaluación: GUÍA DE ENTREVISTA
 1.5.- Autor de instrumento: José Enrique Palomeque Flores
 1.6.- Instrucciones: Luego de analizar el instrumento y cotejar la investigación con la matriz de consistencia de la presente, le solicitamos que, en base a su criterio y experiencia profesional, valide dicho instrumento para su aplicación.

Nota: Para cada criterio considere la escala de 1 a 5 donde:

1.-Muy poco	2.-Poco	3.-Regular	4.-Aceptable	5.-Muy aceptable
-------------	---------	------------	--------------	------------------

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:	CRITERIOS	PUNTUACIÓN				
		1	2	3	4	5
1.- Claridad	Está formulado el instrumento con un lenguaje apropiado.					X
2.- Objetividad	El instrumento evidencia recojo de datos observables.				X	
3.- Actualidad	El instrumento se adecua a los criterios científicos y tecnológicos.				X	
4.-Organización	El instrumento tiene una organización lógica.					X
5.- Suficiente	Son suficientes en cantidad y calidad los elementos que conforman el instrumento.					X
6.- Intencionalidad	Es adecuado para el análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos					X
7.- Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de las ciencias de la comunicación y del periodismo.				X	
8.- Coherencia	Existe coherencia y relación de los ítems, indicadores, las dimensiones y las variables.				X	
9.- Metodología	La estrategia responde al propósito de la problemática de la investigación				X	
10.- Pertinencia	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.					X
Total parcial					20	25
Total						

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EL INSTRUMENTO CUMPLE LAS CONDICIONES DE VALIDEZ Y PROCEDE SU APLICACIÓN.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 45



Firma del Experto

Puntuación

11-20	No válido, reformular
21-30	No válido, modificar
31-40	Válido, mejorar
41-50	Válido, aplicar

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

1. DATOS GENERALES

- 1.1.- Apellido y nombres del experto: Hernández Menéndez, Pablo
 1.2.- Cargo e institución donde labora: Universidad Jaime Bausate y Meza
 1.3 Registro colegio profesional:
 1.4.- Nombre de instrumento y motivo de evaluación: Guía de entrevista
 1.5.- Autor de instrumento: José Enrique Palomeque Flores
 1.6.- Instrucciones: Luego de analizar el instrumento y cotejar la investigación con la matriz de consistencia de la presente, le solicitamos que, en base a su criterio y experiencia profesional, valide dicho instrumento para su aplicación.
 Nota: Para cada criterio considere la escala de 1 a 5 donde:

1.-Muy poco	2.-Poco	3.-Regular	4.-Aceptable	5.-Muy aceptable
-------------	---------	------------	--------------	------------------

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: CRITERIOS		PUNTUACIÓN				
		1	2	3	4	5
1.- Claridad	Está formulado el instrumento con un lenguaje apropiado.					X
2.- Objetividad	El instrumento evidencia recojo de datos observables.					X
3.- Actualidad	El instrumento se adecua a los criterios científicos y tecnológicos.					X
4.-Organización	El instrumento tiene una organización lógica.					X
5.- Suficiente	Son suficientes en cantidad y calidad los elementos que conforman el instrumento.					X
6.- Intencionalidad	Es adecuado para el análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos					X
7.- Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de las ciencias de la comunicación y del periodismo.					X
8.- Coherencia	Existe coherencia y relación de los items, indicadores, las dimensiones y las variables.					X
9.- Metodología	La estrategia responde al propósito de la problemática de la investigación					X
10.- Pertinencia	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.					X
	Total parcial					50
	Total					50

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es pertinente. Se puede aplicar.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 50


Firma del Experto

Puntuación

11-20	No válido, reformular
21-30	No válido, modificar
31-40	Válido, mejorar
41-50	Válido, aplicar

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO**

1. DATOS GENERALES

- 1.1.- Apellido y nombres del experto: SILVA VEGASQUEZ RONALD
 1.2.- Cargo e institución donde labora: UJBM
 1.3 Registro colegio profesional:
 1.4.- Nombre de instrumento y motivo de evaluación: GUÍA DE ENTRENAMIENTO
 1.5.- Autor de instrumento: José Enrique Palomeque Flores
 1.6.- Instrucciones: Luego de analizar el instrumento y cotejar la investigación con la matriz de consistencia de la presente, le solicitamos que, en base a su criterio y experiencia profesional, valide dicho instrumento para su aplicación.
 Nota: Para cada criterio considere la escala de 1 a 5 donde:

1.-Muy poco	2.-Poco	3.-Regular	4.-Aceptable	5.-Muy aceptable
-------------	---------	------------	--------------	------------------

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: CRITERIOS		PUNTUACIÓN				
		1	2	3	4	5
1.- Claridad	Está formulado el instrumento con un lenguaje apropiado.				X	
2.- Objetividad	El instrumento evidencia recojo de datos observables.					X
3.- Actualidad	El instrumento se adecua a los criterios científicos y tecnológicos.				X	
4.-Organización	El instrumento tiene una organización lógica.					X
5.- Suficiente	Son suficientes en cantidad y calidad los elementos que conforman el instrumento.					X
6.- Intencionalidad	Es adecuado para el análisis de los podcasts peruanos especializados en videojuegos			X		
7.- Consistencia	Se basa en aspectos teóricos científicos de las ciencias de la comunicación y del periodismo.				X	
8.- Coherencia	Existe coherencia y relación de los items, indicadores, las dimensiones y las variables.				X	
9.- Metodología	La estrategia responde al propósito de la problemática de la investigación				X	
10.- Pertinencia	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.				X	
Total parcial				3	2	4
Total						15
						42

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: FAVORABLE

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 42


Firma del Experto

Puntuación

11-20	No válido, reformular
21-30	No válido, modificar
31-40	Válido, mejorar
41-50	Válido, aplicar