

27 d'octubre de 2021

NOTA DE PREMSA

El director general de Kosmos Studios aposta per la cooperació entre la televisió convencional i l'*streaming*

- Kosmos, juntament amb el creador de continguts Ibai Llanos, presentaran al desembre un equip d'eSports, amb seu a Barcelona per participar en la Lliga de Videojocs Professional
- El president del CAC, Roger Loppacher, demana potenciar les indústries de videojocs i d'eSports per tal que Catalunya esdevingui el *hub* audiovisual del sud d'Europa
- Loppacher reitera la necessitat d'una major oferta de continguts en català al conjunt de les plataformes i als videojocs

El director general de Kosmos Studios, **Oriol Querol**, ha afirmat que la televisió convencional i l'*streaming* que es fa per xarxes socials com Twitch han de conviure sense donar-se l'esquena i que són susceptibles de ser consumits, indistintament, per audiències de generacions diferents.

El responsable de Kosmos Studios, empresa fundada i presidida per **Gerard Piqué**, ha explicat que els darrers esdeveniments que han creat a Twitch i que han estat conduïts pel creador de continguts **Ibai Llanos** mostren que els continguts tenen una qualitat que en possibilita el consum per part de qualsevol generació.

“Són programes en *streaming* que poden durar fins a 5 hores, on l'entrevistador no té cap pregunta escrita preparada i on pot passar que s'aturi per consultar el seu mòbil, però alhora es tracta de produccions de primer nivell pel que fa a la qualitat i, a més, rendibles econòmicament”, ha afirmat.

Querol ha participat avui, 27 d'octubre, en la 47a sessió del Fòrum de la Comunicació, organitzat pel Consell de l'Audiovisual de Catalunya (CAC), amb la ponència “El nou paradigma de la comunicació: nous formats, plataformes, eSports i videojocs”.

Querol ha explicat l'experiència del Mundial de Globus que va tenir lloc fa dues setmanes a Port Aventura i que va comptar amb 32 països participants i una

audiència de 600.000 persones a Twitch. “Vam demostrar que es pot crear i produir un esdeveniment de primer nivell, que va ser negoci, i que es va fer sense la interacció ni de cap televisió ni de cap plataforma”, ha indicat.

El director general de Kosmos Studios ha afegit que també s'estan introduint en el mercat dels eSports (competicions en relació amb videojocs). Querol ha anunciat que la seva empresa i Ibai Llanos han decidit crear un equip, el nom del qual s'anunciarà el proper 15 de desembre, per jugar al videojoc *League of Legends* a la Lliga de Videojocs Professional (LVP). “Com en qualsevol competició esportiva, el que farem és fitxar entrenadors i fitxar jugadors, en un equip que tindrà la seu a Barcelona”, ha explicat.

En el torn de preguntes, requerit sobre si el públic jove, que ara abraça Twitch, l'abandonarà en pocs anys, ha dit: “Twitch té l'avantatge que incorpora el xat que li permet interaccionar amb l'*streamer*. D'altra banda, és una xarxa que té Amazon darrere, per la qual cosa dono per descomptat que ja la faran evolucionar si cal. En qualsevol cas, del que es tracta és de crear continguts de qualitat, i això, encara que sigui veure com un *streamer* juga a un videojoc, sempre tindrà èxit”, ha assenyalat.

En relació amb la comercialització, ha dit que Twitch no permet la inserció d'anuncis per part de l'*streamer* i que l'única opció que tenen és que faci esment de les diferents marques patrocinadores. “Cal trobar un equilibri, perquè si fas massa esments al final sembla un publireportatge i l'audiència fugiria d'un model així”, ha dit.

Sobre aquest tema, ha afegit que, en el Mundial de Globus passat, una de les accions publicitàries que més bon resultat van tenir va ser la simulació que al conductor, Ibai Llanos, per una suposada errada, li apareixia el seu escriptori en pantalla i s'hi veia la marca patrocinadora. “Van ser només tres segons, però va ser molt efectiu i aquest és el camí”, ha dit.

Consultat sobre l'absència de referents femenins, ha dit que han estudiat el tema des del punt de vista de l'audiència i que el 87% dels seguidors d'Ibai Llanos són homes, per bé que en el món dels *streamers* també hi ha influenciadores femenines. “Considerem que cal avançar en aquest camp”, ha dit.

Sobre l'escassa presència de la llengua catalana, ha reconegut que la meitat dels 8 milions de seguidors d'Ibai Llanos són de l'Amèrica del Sud i que aquest, que no parla ni anglès ni català, fa una aposta comercial clara per tenir un públic massiu gràcies al castellà. “Altra qüestió és que en un món tan àgil i canviant com aquest, absolutament res impedeix que un *streamer* parli en català. En la nostra empresa tots, començant pel president, parlem en català i estem radicats a Barcelona, per la qual cosa tenim la més gran sensibilitat i segur que comptarem amb projectes en català”.

Presentat pel president del CAC

El ponent, ha estat presentat pel president del CAC, **Roger Loppacher**, ha recordat que el primer partit de Messi amb el PSG es va emetre de manera simultània per Telecinco i pel canal de Twitch d'Ibai Llanos, amb 2,2 milions d'espectadors i un *share* del 18,6% per Telecinco, i 343.000 espectadors, i més de 2 milions de visites, pel directe de Twitch.

“Unes dades que mostren com aquesta plataforma és ja un actor més, i molt rellevant, en el sector audiovisual. I més si tenim en compte que el perfil de les audiències era diferent i, per tant, complementari, fet que fa multiplicar la repercussió d'un esdeveniment determinat. Així, doncs, si es pretén arribar a certs segments de població, especialment la més jove, cal apostar per les noves plataformes de difusió, pels nous formats i pels *streamers* o creadors de continguts innovadors”, ha dit Loppacher.

El president del CAC ha dit que els eSports i els videojocs són indústries creatives que tenen una gran importància per a Catalunya. “Pel que fa a la producció de videojocs al nostre país, comptem amb 145 empreses amb una facturació de 430 milions d'euros. De fet, Catalunya no només ha esdevingut un pol de creació d'empreses de videojocs, sinó que també ha estat i és un pol d'atracció d'empreses d'arreu del món que han situat aquí centres de desenvolupament i de captació de talent. Empreses com ara Bandai, RiotGames, GameLoft o Activision Blizzard”.

“El nostre país té talent i compta amb empreses emprenedores que generen productes de qualitat. I crec que si tenim molt present tot això, les polítiques públiques hauran d'anar orientades, necessàriament, a potenciar aquestes indústries i a crear les condicions necessàries perquè creixin i es desenvolupin. I, d'aquesta manera, crear les condicions necessàries perquè Catalunya esdevingui el *hub* audiovisual del sud d'Europa”, ha afegit.

Més informació: **Comunicació del CAC** • C/ dels Vergós, 36-42 • 08017 Barcelona
Tel.: 935 575 000 i 627 480 483 • **Fax:** 935 575 003
Adreça electrònica: comunicacio.cac@gencat.cat
Web: www.cac.cat