



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Grado en Periodismo

7 PECADOS

Un pódcast sobre series de ficción en streaming

Sonia López Montes

Tutora: Nereida López Vidales

**Departamento de Historia Moderna, Contemporánea, de
América y Periodismo**

Curso: 2024-2025

Índice

Resumen.....	4
1. Introducción	5
1.1. Justificación.....	5
1.2. Objetivos de la investigación	5
2. Estado actual del consumo de pódcast.....	6
2.1. Principales plataformas de audio en España	7
2.2. Los pódcast mejor valorados en España	8
2.3. Los pódcast sobre series de ficción	9
2.4. Las series de ficción preferidas por la audiencia.....	10
2.5. La situación de las plataformas de streaming en España	11
3. El método	12
4. Plan de trabajo.....	15
4.1. Pre-producción	15
4.2. Producción.....	16
4.3. Postproducción	26
5. Resultados y conclusiones	26
6. Referencias bibliográficas.....	28

Índice de imágenes

Imagen 1: Pódcast galardonados en los Premios Ondas.....	9
Imagen 2: Plataformas de <i>streaming</i> más utilizadas en España.	11
Imagen 3: Escena de <i>El Juego del Calamar</i> , episodio 1 “Luz roja, luz verde”.....	13

Resumen

7 PECADOS es un pódcast que pretende analizar series de ficción que han sido relevantes en los últimos cinco años desde una perspectiva social. En cada episodio se analizará la narrativa de una serie emitida en una plataforma de *streaming* y se profundizará sobre los valores que transmite a la audiencia. Para hacerlo, en cada capítulo se explicarán los aspectos más importantes de una serie de ficción y se entrevistará a expertos en cine, críticos, profesionales del ámbito audiovisual y especialistas en otras disciplinas para que aporten su punto de vista sobre temas que tienen relevancia en la narrativa. En el primer episodio se analizará la serie *El Juego del Calamar*. El pódcast se distribuirá en iVoox y el público al que irá dirigido será principalmente joven, pero también estará destinado a todas las personas que estén interesadas en las series de ficción.

Palabras clave: series de ficción, pódcast, plataformas, perspectiva social, *El Juego del Calamar*.

Abstract

7 SINS is a podcast that aims to analyze fiction series that have been relevant in the last five years from a social perspective. Each episode will analyze the narrative of a series broadcast on a *streaming* platform and delve into the values it conveys to the audience. To do so, each chapter will explain the most important aspects of a fiction series and interview film experts, critics, audiovisual professionals, and specialists in other disciplines to provide their perspectives on topics relevant to the narrative. The first episode will analyze the series *Squid Game*. The podcast will be distributed on iVoox and will be aimed primarily at young audiences, but it will also be aimed at anyone interested in fiction series.

Keywords: fiction series, podcast, platforms, social perspective, *Squid Game*.

1. Introducción

1.1. Justificación

Las plataformas de *streaming* se encuentran cada vez en más hogares y han cambiado la forma en la que se consumen series y películas. En este nuevo contexto el público dispone de una amplia oferta de contenidos audiovisuales. Pero, a pesar de que el consumo de series es un hábito frecuente en nuestra sociedad los espectadores no suelen tener conocimientos previos sobre los contenidos que consumen.

Este pódcast tiene una importante trascendencia social ya que pretende analizar la narrativa y los valores que transmiten a la audiencia algunas de las series de ficción más populares de la actualidad desde una perspectiva social. Y para hacerlo incluirá las voces de expertos en distintas disciplinas con el objetivo de mejorar los conocimientos que tienen los oyentes sobre los contenidos de ficción.

En los medios de comunicación tradicionales se produce poca información sobre contenidos de ficción y la que hay se centra principalmente en las películas. En muchas ocasiones no se mencionan las series en los medios o no se profundiza lo suficiente en ellas. Por este motivo este pódcast tiene una importante relevancia periodística ya que cubre un tema de gran interés para la sociedad, pero que no es tratado adecuadamente en los medios. Con su análisis este pódcast no solo pretende informar, sino hacer reflexionar a los oyentes sobre temas de relevancia social con la intención de mejorar su espíritu crítico.

1.2. Objetivos de la investigación

Este pódcast está diseñado para analizar en profundidad los aspectos narrativos y sociales de algunas de las series de ficción más populares de la actualidad, comenzando con la serie *El Juego del Calamar* en el primer episodio. Las series de las que se hablará en cada capítulo pertenecerán a géneros como el suspense, pero también se abordarán otras temáticas similares. Para su elaboración se realizarán entrevistas a expertos en cine, críticos y profesionales del ámbito audiovisual. Además, se consultará a expertos en Economía, Publicidad, Historia, Arte, Sociología o Comunicación para reflexionar sobre el contexto sociocultural y los valores que transmiten a la audiencia las series de ficción. Los objetivos principales de la investigación son los siguientes:

- Crear un pódcast semanal monotemático, orientado a informar sobre series de ficción

que se han emitido en los últimos cinco años y dirigido a un público mayoritariamente joven que se distribuirá en la plataforma iVoox.

- Completar el conocimiento que tienen los oyentes sobre series de ficción en diferentes aspectos como la narrativa o los valores que se transmiten a la audiencia.

Además de los objetivos generales, anteriormente señalados, también se plantean otros objetivos específicos:

- Crear un espacio en el que especialistas de diferentes disciplinas opinen y reflexionen sobre el contenido y otros elementos narrativos de diferentes series de ficción con el propósito de aportar una perspectiva diferente e interesante para la audiencia.
- Ejecutar el primer episodio del pódcast sobre la serie *El Juego del Calamar*, en el que se analizarán, al igual que en los futuros episodios que se realicen, la narrativa y los valores que transmite la serie a la audiencia.

Para la elaboración del primer episodio del pódcast en el que se analizará la serie *El Juego del Calamar*, se han tenido en cuenta las siguientes ideas de partida:

- En la serie *El Juego del Calamar* se representa la avaricia a través de los personajes desde un punto de vista muy crítico con la sociedad capitalista de Corea del Sur.
- La continua presencia de asesinatos y agresiones en *El Juego del Calamar* puede provocar que la audiencia normalice los comportamientos violentos.
- La popularidad de *El Juego del Calamar* se debe, en gran parte, a que es una serie que induce a reflexionar sobre temas sociales y morales con los que el público puede identificarse fácilmente.

2. Estado actual del consumo de pódcast

El pódcast no solo destaca por su formato, sino por la capacidad que ofrece para ser escuchado en cualquier momento y lugar. Para comprender por qué los pódcast están teniendo tanto éxito, es necesario entender que la radio se enfrenta actualmente a uno de sus mayores problemas, la pérdida progresiva de oyentes, especialmente por el envejecimiento de su audiencia (Müller & Martínez-Costa, 2022). Ante esta situación, las emisoras de radio siguen sin encontrar una solución porque no invierten lo suficiente en la creación de contenidos atractivos para las nuevas audiencias. Esta desconexión del público joven se refleja en el estudio de López Vidales y Gómez Rubio (2021), quienes señalan que el 46 % de los millennials y el 72 % de la

Generación Z no consume la radio tradicional.

En este contexto de escucha, es relevante analizar las temáticas predominantes de los pódcast para poder comprender mejor su creciente popularidad. Pedrero Esteban (2024) en un estudio realizado en 2023 sobre el ecosistema del audio digital en España observó que las tres temáticas de pódcast más recurrentes fueron: cultura y educación, salud y bienestar, y ocio y entretenimiento. Este estudio refleja que cada vez existe una tendencia mayor hacia el consumo de pódcast de entretenimiento y de temáticas diferentes a la información.

2.1. Principales plataformas de audio en España

A medida que crece el consumo de pódcast, los agregadores y plataformas donde se alojan también lo hacen. La más antigua en España es iVoox (plataforma de pódcast perteneciente al Grupo Intercom fundada en 2008), que comenzó como un espacio en el que sus creadores publicaban contenidos o grabaciones de audio de manera gratuita. Varios años después, apareció Podium Podcast (plataforma de pódcast perteneciente al Grupo PRISA fundada en 2016), que conformó la estabilización del pódcast en España. Esta empresa ha continuado creciendo desde entonces hasta convertirse en la segunda plataforma de *streaming* del mundo y la primera en español (PRISA, 2023).

Pero, no todas las plataformas que incluyen pódcast en su contenido comenzaron ofreciendo estos servicios de audio. Este fue el caso de iTunes (reproductor multimedia desarrollado por Apple en 2001), que además de música, comenzó a incluir pódcast en 2005. Lo mismo ocurrió años después con Spotify (plataforma de *streaming* de música fundada en 2008), Audible (servicio de suscripción para la escucha de audio perteneciente a Amazon fundada en 1995) y Amazon Music (servicio de *streaming* de música perteneciente a Amazon fundado en 2007).

La radio no es el único medio que ha adaptado su propio contenido para emitirlo en pódcast. También lo están haciendo medios de comunicación tradicionales que hasta hace unos años no emitían contenidos en audio. Con esta intención nace el *daily news pódcast*; un contenido informativo de audio desligado del estilo de la radio tradicional destinado a explicar temas de actualidad diaria (Martínez-Costa Pérez y Luis Gárate, 2019). Actualmente en el mercado español los tres principales *daily news pódcast* son: *El Mundo al día*, del diario *El Mundo*; *Un tema Al Día*, de *elDiario*; y *Hoy* del diario *EL PAÍS* (Martínez Otón, Leoz Aizpuru y Pedrero Esteban, 2022).

2.2. Los pódcast mejor valorados en España

Si se observan algunos de los pódcast más populares en España, varios títulos destacan por el reconocimiento que han tenido. Algunos de los más relevantes en los últimos años han sido ganadores en los Premios Ondas. Los primeros en obtener este premio (2021) fueron *Estirando El Chicle* y *Deforme Semanal Ideal Total*, dos pódcast conversacionales con un enfoque cómico que alcanzaron el éxito en 2020 durante la pandemia (PRISA Audio, Cadena SER, & EL PAÍS, s.f.).

Los pódcast de humor y entretenimiento siguen manteniendo su popularidad y entre los más valorados destacan *Nadie Sabe Nada*, *La Ruina* o *¡Poco se habla!*, tres conversacionales galardonados con un Premio Ondas. Algunos de los más escuchados son los de entrevistas como *The Wild Project*, con un Premio Ondas por su trayectoria en la industria del pódcast en España y Latinoamérica (PRISA Audio, Cadena SER, & EL PAÍS, s.f.). Además, entre los favoritos del público joven se encuentran otros títulos como *Nude Project* o *Worldcast* (Infobae, 2025).

Aunque la cultura y la educación acaparan la mayor parte de la producción de las plataformas de audio, los pódcast dedicados a la salud han aumentado su presencia en los últimos años, llegando a posicionarse como el segundo género más producido por las plataformas de audio (Observatorio Nebrija del Español, 2023, p. 30). Uno de los mejores ejemplos es *Entiende Tu Mente*, un pódcast dedicado al bienestar emocional que ha sido reconocido con varios galardones como el Premio Audiencia iVoox, el Premio Ondas o el Latin Podcast Award. *La Fuking Condición Humana*, es otra de las producciones actuales mejor valorada. Se trata de un pódcast que reflexiona sobre la naturaleza humana y ha obtenido un Premio Ondas por su diseño sonoro. Además, en el desarrollo personal destaca *El Podcast de Marian Rojas Estapé*, uno de los más escuchados en España y a nivel mundial (Infobae, 2025).

Los pódcast narrativos de ficción, aunque son los menos abundantes, aumentan su presencia en las plataformas de audio (Pedrero-Esteban, Martínez-Otón, Martín-Nieto y Castillo-Lozano, 2023, p. 31). Entre los mejor valorados está *La Firma de Dios*, una ficción sonora que desarrolla en su narrativa la propagación de un virus global. Esta producción ha ganado el premio a Mejor Podcast de Ficción y Mejor Guion en los Premios Ondas (Premios Ondas, 2023). *Caso 63* es otra de las ficciones que más ha triunfado, en su narrativa se abordan los viajes en el tiempo y ha conseguido el Premio Ondas a Mejor Ficción y Mejor Actor o Actriz (Premios Ondas, 2025).

En la ficción sonora sobresale *El Gran Apagón*, en el que se plantea una crisis energética y Guerra 3, un thriller político. Además, destaca *Titania*, un pódcast narrativo que busca reflexionar sobre la tecnología y la inteligencia artificial que ha ganado un Premio Ondas a Mejor Branded Pódcast (Nogueira, 2025).

Imagen 1: *Pódcast galardonados en los Premios Ondas*. Fuentes: Premios Ondas Globales del Pódcast (2021-2025) y X (2022).



2.3. Los pódcast sobre series de ficción

Los pódcast de ficción están ganando cada vez más oyentes y para hablar de ellos es necesario resaltar la importancia de los pódcast transmedia. Estos formatos de audio tienen el objetivo de dar continuidad a series que ya habían sido estrenadas en cadenas de televisión en abierto, canales de pago, o plataformas de *streaming* (Pedrero-Esteban, Terol-Bolinches, & Arense-Gómez, 2023).

Uno de los mejores ejemplos de pódcast transmedia españoles es *Una llamada a tiempo*, que se realizó con la intención de completar la trama de la serie *Ministerio en el Tiempo*. Este pódcast aporta contenido exclusivo sobre dos protagonistas que estuvieron ausentes en la serie original. Otro pódcast transmedia es *Patria*, que analiza la serie con el mismo nombre. En él se analizan los capítulos de la serie aportando nuevas declaraciones del equipo artístico y de los actores.

Estos formatos de audio permiten hacer un análisis profundo de cada capítulo enseñando a los

oyentes detalles que nunca antes se habían visto. Según García-Marín y Aparici Marino (2020), los pódcast transmedia ofrecen una mayor frescura porque introducen nuevas voces y perspectivas en el discurso y rompen las barreras entre quienes emiten y escuchan.

2.4. Las series de ficción preferidas por la audiencia

Conocer los gustos y preferencias del público es fundamental para comprender qué contenidos pueden tener un mayor impacto en la audiencia. Para comprender cuáles son las series de ficción más vistas y mejor valoradas de los últimos cinco años, se ha utilizado la información proporcionada por IMDb, una de las bases de datos sobre series y películas más amplia de Internet (IMDb, 2025). A partir de los datos sobre audiencia de IMDb se han recopilado en una tabla las diez series de ficción, desde el año 2020 hasta 2025, mejor valoradas por los usuarios de las cuales solo se han seleccionado aquellas con más de 300.000 votos.

Tabla 1: *Series de ficción mejor valoradas.* Fuente: elaboración propia a través de datos de IMDb

Posición	Serie	Año de estreno	Plataforma	Valoración en IMDb	Votos
1	Better Call Saul	2015	Netflix y Movistar Plus+	9	+700.000
2	True Detective	2014	Movistar Plus+ y MAX	8,9	+700.000
3	Succesion	2018	MAX y Prime Video	8,8	+300.000
4	Black Mirror	2011	Netflix	8,7	+600.000
5	Peaky Blinders	2013	Netflix	8,7	+700.000
6	Dark	2017	Netflix	8,7	+400.000
7	The Last of Us	2023	MAX	8,7	+600.000
8	The Boys	2019	Prime Video	8,6	+700.000
9	Stranger Things	2016	Netflix	8,6	+1.000.000
10	The Mandalorian	2019	Disney+	8,6	+600.000

Tras analizar estas series de ficción se puede concluir que las que más se han visto y más han gustado a la audiencia simultáneamente comparten algunos géneros, entre los que destacan el drama, la ciencia ficción y el suspense. Estos datos recogen información de diferentes grupos

de edad, pero hay que tener en cuenta que los contenidos más consumidos por los jóvenes son los de ficción, aunque demuestran más interés que otros grupos de edad por los *realities* y los *talent shows* (GECA, 2024).

2.5. La situación de las plataformas de *streaming* en España

El uso de las plataformas de *streaming* para ver series y películas es cada vez más frecuente en España. Según el estudio de Barlovento Comunicación (2024), el 95,2% de los hogares en España tuvieron acceso a alguna plataforma de *streaming*. Para analizar mejor la situación de las plataformas de *streaming* es necesario comprender cuáles son las más utilizadas y las series que ofrece cada una de ellas. Según la Oleada 23 de GECA, elaborada del 2 al 17 de enero de 2025 (GECA, 2025), las diez plataformas de *streaming* más usadas por orden en España fueron: Amazon Prime, Netflix, Disney+, MAX, Movistar+, DAZN, SkyShowtime, Apple TV, Movistar+ Lite y Atresmedia Premium.

Imagen 2: *Plataformas de streaming más utilizadas en España*. Fuente: Wikimedia Commons



Para comprender mejor el tipo de contenidos que ofrecen se mencionarán algunas series emitidas en las tres plataformas más utilizadas en España:

- **Prime Video** (plataforma de *streaming* estadounidense, propiedad de Amazon, fundada en 2006), es la plataforma más utilizada y ofrece en su catálogo series muy vistas en

España como *La que se avecina*, y de éxito global como *El señor de los anillos: Los anillos del poder*, *Yellowstone*, o *The Boys*.

- **Netflix** (plataforma de *streaming* estadounidense fundada en 1997), se ha consolidado como la segunda plataforma más vista. Algunas de sus producciones han sido muy valoradas cinematográficamente como *El Juego del Calamar*, *La Casa de Papel*, *Stranger Things* o *Los Bridgerton*.
- **MAX** (cadena de televisión de suscripción estadounidense, propiedad de Warner Boss, fundada en 1972), es la tercera plataforma más vista en el país y en su catálogo se incluyen algunas de las series con mayor éxito mundial como *Juego de Tronos*, *La Casa del Dragón*, *Euphoria* o *The Last of Us*.

3. El método

Para analizar en profundidad los aspectos narrativos y sociales de algunas series de ficción se ha elaborado el pódcast 7 PECADOS. En concreto, se ha realizado el primer episodio del pódcast en el que se ha estudiado en profundidad la serie de ficción *El Juego del Calamar*. Para su ejecución se ha utilizado una metodología cualitativa de análisis de contenido y entrevistas a expertos.

Cada episodio busca aportar un análisis diferente al de otros pódcast sobre series ya que pretende comprender la narrativa de los contenidos de ficción desde un punto de vista social. Solo se analizarán series que se han estrenado o que han emitido nuevas temporadas en los últimos cinco años y que están disponibles actualmente en plataformas de *streaming*. Las series que se analizarán en cada episodio tendrán una temática similar. No se abordará un único género como el suspense, sino que se explorarán series con elementos similares como la presencia de momentos de tensión, misterio o terror psicológico.

El pódcast se llama 7 PECADOS porque en cada episodio se explicará cómo aparece representado uno de los siete pecados capitales en una serie de ficción. Los siete pecados capitales son la soberbia, la avaricia, la ira, la envidia, la gula, la lujuria y la pereza. Estos pecados abordan temáticas que suelen estar presentes en la narrativa de las series que incluyen misterio, crimen o terror psicológico. Por este motivo, se utilizará un pecado capital como hilo conductor para comenzar a hablar de los aspectos más relevantes en la narrativa de la serie.

El pódcast estará principalmente destinado a jóvenes de entre 18 y 35 años, tanto hombres

como mujeres, ya que este target suele consumir series habitualmente y muestran interés por comprender los elementos narrativos de las series que ve. En el futuro se abordarán otras series en las que estén presentes otros pecados capitales como la ira en *From*, la soberbia en *The White Lotus*, la pereza en *The End of The Fucking World*, la gula en *You*, la lujuria en *Love and Death* o la envidia en *Killing Eve*.

Para la realización del primer episodio del pódcast se ha elegido analizar la serie *El Juego del Calamar*. La selección de esta serie se debe a que ha tenido una gran repercusión global y su compleja narrativa permite realizar un interesante análisis de su contenido. Este contenido de ficción pretende transmitir con su narrativa los problemas de la sociedad actual a través de sus personajes. Es una serie ideal para analizar en el pódcast ya que aborda temas de gran interés social como las dificultades económicas, las desigualdades sociales, la competitividad o la violencia. La avaricia es uno de los temas principales en su narrativa y por este motivo el análisis de la serie se abordará a partir de ese pecado capital.

Imagen 3: Escena de *El Juego del Calamar*, episodio 1 “Luz roja, luz verde”. Fuente: Official website for the Netflix series, 2021.



El pódcast pretende profundizar en la narrativa de las series de ficción y en concreto en los aspectos sociales y para ello se realizarán entrevistas a expertos en diferentes disciplinas. Las entrevistas han sido uno de los aspectos más importantes para la realización del primer

episodio. El objetivo de una entrevista no consiste únicamente en obtener información. No se debe reflexionar sobre los mismos temas que ya se han tratado con anterioridad, sino que hay que intentar obtener del entrevistado un pensamiento distinto y original (Mier y Carbonell, citado por Cantavella, 2007, p. 26). Por ello, en el pódcast se entrevistará principalmente a expertos en Cine, Sociología, Comunicación, Economía, Publicidad, Historia o Arte, para conseguir indagar en diferentes aspectos sociales de la narrativa.

Para la elaboración del primer episodio se han realizado seis entrevistas de unos 20 – 30 minutos cada una con la intención de indagar lo suficiente en los temas propuestos para cada entrevistado y se han realizado de forma presencial siempre que ha sido posible. Antes de realizar cada una de ellas fue necesaria una exhaustiva documentación previa para conocer adecuadamente el trabajo y la posición de cada entrevistado. Los temas que se han tratado en cada entrevista estaban relacionados estrechamente con la serie *El Juego del Calamar*, pero el enfoque que se ha dado a cada una ha sido diferente para que los entrevistados aportasen un enfoque distinto sobre la serie.

Una de las entrevistas se realizó a una experta en comunicación audiovisual, que ofrece una perspectiva interesante sobre la repercusión de la serie y su formato. Otra entrevista se realizó a un periodista especialista en series que trata la serie desde una perspectiva social y expone los valores que se muestran en *El Juego del Calamar*. Además, se entrevistó a un historiador para comprender mejor el contexto sociocultural de los personajes de *El Juego del Calamar*. También se entrevistó a un economista que explica, cómo la serie hace una crítica al sistema capitalista. Se entrevistó a un especialista en cine internacional que explicó la diferencia entre las producciones cinematográficas orientales y occidentales. Y por último se entrevistó a una psicóloga para reflexionar sobre los valores que transmite la serie a los más jóvenes.

Las personas entrevistadas son las siguientes:

- **Gloria Saló Benito:** es una experta en comunicación audiovisual con 30 años de experiencia en la industria televisiva de España. Doctora en Comunicación Audiovisual, actualmente es la directora de consultoría y producción de contenidos en el Gabinete de Estudios de Comunicación Audiovisual (GECA) y docente en varias universidades.
- **Diego Merayo Caramazana:** es periodista y creador de contenido especializado en el

ámbito audiovisual. Licenciado en Comunicación Audiovisual, ejerce como periodista en Cadena SER y es miembro de la Asociación de Informadores Cinematográficos de España. En 2022, fue incluido en la lista de los 75 mejores influencers españoles de la revista Forbes y recibió el premio TikTok como creador de contenido.

- **Guillermo Ángel Pérez Sánchez:** Licenciado en Historia y Doctor en Historia Contemporánea por la Universidad de Valladolid. En su investigación ha tratado en profundidad las consecuencias ideológicas y económicas de la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría.
- **Julio López Díaz:** Profesor Titular de en el Departamento de Fundamentos del Análisis Económico de la Universidad de Valladolid. Está especializado en diferentes áreas de la economía como la Macroeconomía y el Ciclo Económico. Ejerció como procurador entre 2011 y 2015 en las Cortes de Castilla y León, donde participó en la creación de leyes económicas entre las que destaca la Ley de Estímulo a la Creación de Empresas, y la Ley de Industria.
- **Fernando Méndez Alcalde:** Director de la Muestra de Cine Internacional de Palencia y profesor de Historia del Cine en la Universidad Popular de Palencia.
- **Marta Abril Herrero:** Psicóloga especializada en Educación y prevención en Violencia de Género. Especialista en Terapias Contextuales. Ejerce como psicóloga en el Centro RioSalud y en el Centro Reina Isabel.

4. Plan de trabajo

4.1. Pre-producción

En la primera parte del plan de trabajo se realizó una tarea de revisión bibliográfica para conocer la situación del pódcast y el consumo de series de ficción en la actualidad. Previamente se revisaron los pódcast que ya existían y que analizaban series de ficción. Para ello se consultaron manuales, pódcast y artículos periodísticos. Después de recabar toda la información necesaria sobre el tema, se prepararon las entrevistas y el guion.

El guion se redactó a la vez que se contactó con diferentes expertos para realizar las entrevistas del primer episodio. Las entrevistas se plantearon de forma diferente para cada persona. Por una parte, se prepararon entrevistas para un grupo conformado por expertos en cine y producción audiovisual. A este grupo se le prepararon preguntas relacionadas con la repercusión de la serie, lo innovador de su contenido y los valores que transmite. Por otra parte,

se prepararon entrevistas a otro grupo de personas conformado por historiadores, economistas y psicólogos. A estas personas se les realizaron preguntas relacionadas con el contexto social de la serie, la perspectiva económica o los efectos psicológicos de su contenido.

En total se realizaron seis entrevistas, de las cuales cinco se realizaron de forma presencial. Dos de ellas se grabaron en la emisora de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Valladolid. Por otra parte, tres entrevistas se grabaron en los lugares de trabajo de las personas entrevistadas. Para ello se utilizó una grabadora prestada por la Universidad de Valladolid y la grabadora de un teléfono móvil. Además, se realizó una entrevista a través de una llamada telefónica ya que una de las personas entrevistadas no tenía disponibilidad para quedar en persona.

4.2. Producción

El episodio del pódcast pretende hacer un análisis profundo de la serie *El Juego del Calamar* y por lo tanto, las entrevistas han sido una parte fundamental para explicar los valores que se transmiten en la serie y para explicar otros aspectos de su narrativa.

Una vez finalizadas las entrevistas, se eligieron las partes más significativas de cada una de ellas para dar forma al pódcast. A continuación se grabó la voz de la locutora a través de un micrófono de condensador y se realizaron posteriormente cortes en el audio para adaptar su voz a la estructura del guion. La música y la sintonía utilizada en el pódcast se obtuvo de la biblioteca de audio de Youtube y es libre de derechos. Por otra parte, se utilizaron fragmentos de audio de la serie *El Juego del Calamar* que se extrajeron a través de los capítulos publicados en la plataforma Netflix.

La estructura del guion está dividida en dos partes diferenciadas. En una primera parte se explica de que trata la serie que se va a analizar y se aportan datos relevantes sobre su contenido. En la segunda parte se incluye un falso directo en el que intervienen varios expertos y donde se reflexiona sobre diferentes aspectos concretos de la serie.

Título del pódcast	7 PECADOS: La avaricia en El Juego del Calamar
Género	Reportaje radiofónico
Autora	Sonia López Montes
Duración total	25' 55"

Abreviaturas: SINT – Sintonía. PP – Primer Plano. PAF – Pase a Fondo.

CONTROL	PRIMER PROGRAMA. Duración total: 25' 30"	TIEMPO
SINT 12" en PP y PAF		12"
	LOCA Sonia: Buenos días, soy Sonia López y esto es 7 PECADOS, un pódcast en el que analizaremos las series de ficción más vistas de las plataformas. Y más allá del guion debatiremos con varios expertos sobre los discursos invisibles y los valores que hay detrás las series más importantes de la actualidad. En el episodio de hoy analizaremos <i>El Juego del Calamar</i> . Bienvenidos a 7 PECADOS.	23"
SINT 5" en PP y PAF		3"
	LOCA Sonia: En cada episodio de 7 PECADOS analizaremos una serie de ficción y para hacerlo empezaremos explicando cuál de los siete pecados capitales aparece representado. Pero antes hace falta explicar qué son los siete pecados capitales. Los siete pecados capitales son la soberbia, la avaricia, la lujuria, la ira, la gula, la envidia y la pereza. Estos pecados los nombró por primera vez en el siglo IV un monje, Evagrio el Pántico para ayudar a las personas a combatir sus tentaciones. Pero estos pecados no se vuelven populares hasta que en el siglo XIV Dante habla de ellos en <i>La Divina Comedia</i> . Y desde entonces los pecados capitales se han utilizado en muchos ámbitos y también en el cine. Uno de los mejores ejemplos es la película <i>Seven</i> dirigida por David Fincher, en la que un asesino en serie utiliza un pecado capital para cada una de sus víctimas. En este pódcast hablaremos de una serie por semana y explicaremos cuál es el pecado capital del que se habla en ella. En el programa de hoy el pecado que vamos a tratar es la avaricia. ¿Pero qué es la avaricia? La avaricia es esa necesidad	1'18"

	constante por conseguir riquezas para atesorarlas, es esa necesidad de tener más y más y no saber nunca cuándo hay que parar. Y eso es exactamente lo que les ocurre a los protagonistas de la serie de hoy, que es <i>El Juego del Calamar</i> .	
PP 5" y PAF	INTRO DE EL JUEGO DEL CALAMAR (NETFLIX)	6"
	LOCA Sonia: <i>El Juego del Calamar</i> se comenzó a emitir en 2021 en Corea del Sur y es una de las series más vistas de Netflix, tiene tres temporadas y la primera acumula ya más de 265 millones de visualizaciones. Es una serie mundialmente conocida y su éxito se debe en gran medida a que cuenta una historia que nunca antes habíamos visto. Para entender <i>El Juego del Calamar</i> vamos a ver como empieza esta serie.	23"
PP 13" y PAF	CANCIÓN EL DANUBIO AZUL	13"
	El primer capítulo comienza con algo tan simple como una invitación para participar en unos juegos en los que el ganador obtendrá una enorme recompensa.	8"
CORTE - DINERO	AUDIO: GRAN SUMA DE DINERO (NETFLIX)	5"
	LOCA Sonia: Pero esta invitación para participar en los juegos no le llega a cualquiera, solo a quienes necesitan dinero urgentemente, como personas que están en una situación de pobreza, personas que lo necesitan para ayudar a sus familias o ludópatas y empresarios endeudados. La mayoría de ellos movidos por la desesperación o por la avaricia, deciden participar. Y quienes deciden jugar son reclutados por un grupo de personas y se los llevan sedados a un lugar desconocido y una vez que llegan allí se les pide que participen en el primer juego.	30"

CORTE – PRIMER JUEGO	AUDIO: EL PRIMER JUEGO ES LUZ VERDE LUZ ROJA (NETFLIX)	6”
	LOCA Sonia: Este juego no es ni más ni menos que lo que se conoce aquí en España como el Un, dos, tres... escondite inglés. Durante este juego hay una enorme muñeca de varios metros con un vestido naranja se encarga de vigilar a los jugadores y solo en el instante en el que se da la vuelta y pronuncia esta frase:	16”
CORTE – LUZ VERDE	AUDIO: LUZ VERDE YA PUEDES CORRER Y PARAR (NETFLIX)	6”
	LOCA Sonia: Los jugadores pueden avanzar corriendo hasta la línea de meta, pero cuando la muñeca se vuelve a girar para observarlos, todo el mundo debe de quedarse inmóvil, porque si alguien no lo hace y se mueve.	11”
CORTE – ELIMINADO	AUDIO: JUGADOR 324 ELIMINADO (NETFLIX)	7”
	LOCA Sonia: A partir de este momento los jugadores se dan cuenta de que si pierden en los juegos los guardias que les están vigilando les dispararán y morirán. Y solo quien gane a todos los juegos se llevará un premio de 30 millones de euros. A todos los participantes se les ofrece la opción inicial de abandonar e irse a casa a través de una votación.	20”
CORTE – SEGUIR JUGANDO	AUDIO: SI DESEAIS SEGUIR JUGANDO (NETFLIX)	9”
	LOCA Sonia: Sin embargo, la avaricia incontrolable que tienen muchos jugadores les hace seguir jugando para conseguir más dinero sin tener en cuenta el riesgo que corre su propia vida. Parece una historia aterradora, pero la avaricia lleva a los personajes a hacer cosas impensables para ganar.	15”

PP 10" y PAF	CANCIÓN WAY BACK THEN (NETFLIX)	10"
	<p>Este solo es el inicio de <i>El Juego del Calamar</i> pero en su historia se tratan temas como la lucha por la supervivencia, las desigualdades sociales, o la moralidad. Es una serie muy compleja y para hablar de ella hace falta decir que se trata de una distopía ¿y que es esto? Una distopía es una representación ficticia de una sociedad que tiene varios aspectos negativos como la pérdida de libertad, la injusticia o el control de la sociedad. Algunas de las distopías más importantes en el cine son la película <i>1984</i>, donde se muestra un mundo en el que la sociedad vive extremadamente reprimida por el gobierno, o la saga de <i>Los Juegos del Hambre</i>, donde la sociedad vive controlada por la élite y los ciudadanos son obligados a participar en unos juegos de supervivencia. Algunas de estas características distópicas aparecen en <i>El Juego del Calamar</i>.</p> <p>En <i>El juego del Calamar</i> vemos a una sociedad marcada por las desigualdades económicas en la que los ciudadanos se ven obligados, por la situación en la que se encuentran, a participar en unos juegos en los que ponen su propia vida en riesgo para conseguir dinero. Y al igual que en <i>Los Juegos del Hambre</i>, estos juegos están supervisados por un grupo de personas ricas que disfruta viéndolos morir en los juegos.</p>	1'9"
CORTE – OS APROVECHÁIS	AUDIO: OS APROVECHÁIS DE LA GENTE (NETFLIX)	7"
	<p>LOCA Sonia: Es una serie que invita a los espectadores a reflexionar sobre el comportamiento humano porque nos muestra todo lo que estamos dispuestos a hacer para sobrevivir. Pero también ha acumulado mucha polémica porque, aunque es una serie que busca hacer una crítica a la sociedad abordando temas como la ética o la moralidad, ha utilizado en su reparto a muchos</p>	32"

	actores que han sido condenados por múltiples delitos como abuso sexual, tráfico de menores o agresión. Además, otro de los aspectos de la serie que ha sido muy criticado es su alto contenido de violencia.	
CORTE - TRABAJO	AUDIO: SI NO ME DEJAIS HACER MI TRABAJO (NETFLIX)	8"
	LOCA Sonia: Aunque no haya gustado a todos, su valor cinematográfico a sido reconocido en muchas ocasiones. Ha sido galardonada por el Sindicato de Actores a Mejor Reparto y por el Critics Choice Award por Mejor Serie de TV pero su lista de premios y nominaciones es mucho más larga. Para saber qué opina la gente de <i>El Juego del Calamar</i> hemos salido a la calle a preguntar.	22"
CORTE - OPINIONES	RESPUESTAS DE VARIAS PERSONAS SOBRE LA SERIE	36"
	LOCA Sonia: El éxito de <i>El Juego del Calamar</i> es innegable. Pero, ¿por qué ha funcionado tan bien? La combinación entre espectáculo y crueldad parece que es la fórmula ideal para atraer a la audiencia. Y el creador de esta serie surcoreana, Hwang Dong-hyuk, lo ha sabido hacer a la perfección al convertir unos juegos para niños, en un concurso sádico para entretener a los ricos y también para entretenernos a nosotros como espectadores. Hoy están aquí con nosotros varios expertos que nos van a ayudar a entender algunos aspectos concretos de la serie. Está con nosotros Gloria Saló experta en formatos televisivos y directora de Consultoría de Producción de Contenidos de GECA. Buenos días Gloria.	39"
CORTE - GLORIA 1	Hola, ¿qué tal?	2"
	LOCA Sonia: ¿Por qué crees que ha funcionado tan bien <i>El Juego del Calamar</i> ?	4"

CORTE - GLORIA 2	Bueno, El Juego del Calamar es la historia de un éxito (...) se convirtió en un elemento universal.	1'10"
	LOCA Sonia: Está con nosotros también Diego Merayo, locutor en Cadena SER y creador de contenido sobre series y películas en redes sociales en una cuenta que se llama <i>TE LO CUENTO SIN SPOILERS</i> . Buenos días Diego.	11"
CORTE – DIEGO 1	Hola, muy buenas.	2"
	LOCA Sonia: ¿Qué consideras tú que tiene la serie para que haya gustado tanto?	4"
CORTE – DIEGO 2	Si algo bueno tiene esta serie (...) podemos vernos reflejados en los personajes.	20"
	LOCA Sonia: En <i>El Juego del Calamar</i> se critican algunos aspectos negativos de nuestra sociedad y uno de ellos es la avaricia, que en la serie muestra a través de personajes que están dispuestos a todo para conseguir dinero, incluso a matar. ¿Cómo te parece que se ha tratado la avaricia en la serie?	17"
CORTE – DIEGO 3	La avaricia es uno de los puntos clave (...) muchos personajes demuestran que no lo son.	40"
	LOCA Sonia: Es una serie que intenta hacer una crítica a la sociedad a través de las decisiones que toman los personajes mientras participan en los juegos. ¿Cuál fue para ti el juego que más te hizo reflexionar?	11"
CORTE – DIEGO 4	Una de las pruebas que más me gustó (...) es importante para reflexionar precisamente.	1'52"
	LOCA Sonia: Para entender <i>El Juego del Calamar</i> hay que entender la situación en la que se encuentran las personas que viven en Corea del Sur. Uno de los problemas que refleja la serie es la tensa situación que sigue habiendo a día de hoy entre las dos Coreas y esto lo vemos a través de una de las protagonistas de la primera temporada, Sae-Byok, un personaje que huyó de Corea del Norte con su hermano pequeño, que entra a los juegos	45"

	<p>precisamente para conseguir dinero para poder sacar a su madre de Corea del Norte y traerla a Corea del Sur.</p> <p>Para hablar sobre esto está aquí Guillermo Ángel Pérez, historiador experto en la Europa del Este y la Unión Soviética. Gracias por estar hoy aquí. ¿Cómo es la situación ahora mismo en Corea del Sur? Porque muchas familias coreanas después de la Segunda Guerra Mundial quedaron divididas entre Corea del Norte y Corea del Sur como le sucede a este personaje de <i>El Juego del Calamar</i>.</p>	
CORTE - GUILLERMO 1	Eso está claro, porque evidentemente es una de las cuestiones (...) la situación no tiene arreglo ahora mismo.	29"
	LOCA Sonia: ¿Crees que la situación no tiene arreglo?	2"
CORTE – GUILLERMO 2	No, sobre todo máxime en los tiempos en los que (...) no hay una proximidad de ese aspecto.	17"
	LOCA Sonia: Tras la división de las dos Coreas, Corea del Norte adopta una ideología comunista y Corea del Sur establece una economía capitalista. Y precisamente una de las mayores críticas que hace <i>El Juego del Calamar</i> es al sistema capitalista que tiene su país. Está con nosotros Julio López, economista. Buenos días.	17"
CORTE – JULIO 1	Hola, buenos días Sonia.	2"
	LOCA Sonia: ¿Cómo aparece en <i>El Juego del Calamar</i> esta queja al capitalismo?	5"
CORTE - JULIO 2	En el sistema capitalista salvaje que puede haber en Corea de Sur (...) sino que les importa su propia fortuna.	1'
	LOCA Sonia: ¿Por qué crees que el director de la serie, Hwang Dong-hyuk, quiere hacer esta crítica al sistema capitalista de Corea del Sur? ¿es diferente al que hay en otros países?	10"
CORTE - JULIO 3	El capitalismo que hay en Corea del Sur es (...) ese ansiado éxito personal que te promete el capitalismo.	1'34"

	LOCA Sonia: ¿Crees que hay una alternativa al sistema capitalista que se critica en la serie?	5"
CORTE – JULIO 4	El capitalismo es bueno en tanto en cuanto (...) y se les deje tirados a su suerte en su casa.	1'20"
	LOCA Sonia: <i>El Juego del Calamar</i> ha sido un fenómeno que ha llegado a todas las partes del mundo no solo a través de Netflix sino a través de las redes sociales, a través de los memes, a través del merchandising o a través de las recreaciones reales de los juegos. Ha llegado a todo tipo de audiencias y su contenido violento ha hecho que la serie sea muy criticada. Está con nosotros Fernando Méndez, director de la Muestra Internacional de Cine de Palencia. Buenos días.	15"
CORTE – FERNANDO 1	Hola Sonia, ¿qué tal?	2"
	LOCA Sonia: <i>El Juego del Calamar</i> muestra escenas muy violentas, ¿Las producciones con estas características son frecuentes en el cine asiático?	7"
CORTE – FERNANDO 2	Quizás desde nuestra propia cultura (...) y son las series que más éxito tienen, sin duda, en nuestra sociedad.	1'04"
	LOCA Sonia: Aunque la violencia sea habitual en el cine coreano y en esta serie se utilice la para reflexionar precisamente sobre el comportamiento de la sociedad puede que el mensaje que pretende transmitir no llegue a todos de la misma forma. Para hablar sobre esto está hoy aquí Marta Abril, psicóloga. Buenos días.	22"
CORTE – MARTA 1	Hola, Sonia.	2"
	LOCA Sonia: Esta serie trata temas como la desigualdad económica y también indaga mucho en la discriminación que se hace en los juegos hacia diferentes colectivos como las mujeres, las personas mayores o los extranjeros. Pero para hacerlo muestra a personas que se matan unas a otras para sobrevivir.	24"

	¿Crees que todas las personas que ven <i>El Juego del Calamar</i> pueden entender la crítica social que hace o crees que puede haber personas que no entiendan la crítica y lleguen incluso a normalizar los comportamientos que ven la serie?	
CORTE – MARTA 2	Como bien dices, cuando se genera alrededor (...) que se pueda normalizar o justificar la violencia.	54”
	LOCA Sonia: Uno de los valores que mejor representa en <i>El Juego del Calamar</i> es la competencia, porque en los juegos quien pierde muere y quien gana vive. Refleja la idea de que en la vida solo hay ganadores o perdedores y que para ser mejor que los demás hay que pisar al resto ¿Cómo crees que afecta a los espectadores ver esa necesidad de competencia que hay en la serie?	19”
CORTE – MARTA 3	Pues es que, mira como la estás definiendo (...) no es un contenido que los niños puedan manejar.	1'
	LOCA Sonia: Has comentado que los niños no pueden llegar a filtrar los contenidos como lo hacemos nosotros como adultos. Sin embargo, <i>El Juego del Calamar</i> ha sido un fenómeno mundial y es una serie que han visto muchos niños ¿Crees que se deberían de poner límites para que no vean este tipo de series?	15”
CORTE – MARTA 4	Hay muchísimas aplicaciones y muchísima información (...) si son coherentes con lo que nosotros les queremos transmitir.	1'
	LOCA Sonia: Pues nos quedamos con esta reflexión. Muchas gracias a todos por haber estado hoy aquí. <i>El Juego del Calamar</i> no solo nos ha hecho reflexionar, también nos ha enseñado que no todos pueden ganar, pero que todos pueden pecar. Soy Sonia López, y esto fue 7 PECADOS. Nos vemos la semana que viene con una nueva serie y otro pecado.	13”
SINT 12” en PP		12”

Enlace al proyecto en iVoox: https://www.ivoox.com/podcast-7-peccados_sq_f12679899_1.html

4.3. Postproducción

Cuando se grabaron las entrevistas y la voz de la locutora comenzó la fase de edición. Para ello se editaron todos los cortes de las entrevistas a través de la aplicación Audacity. Además se mejoró el audio de dos entrevistas que tenían peor calidad con la herramienta de inteligencia artificial Adobe Podcast (Adobe, 2025) ya que con Audacity no fue posible mejorar su sonido. Una vez mejorada la calidad de los audios se ordenaron los cortes, la música y la voz de la locutora siguiendo el guion a través de la aplicación Audacity. Por último se subió el episodio a la plataforma iVoox. Se ha escogido publicar el pódcast en iVoox por su cobertura de derechos de copyryght ante la SGAE ya que en el futuro se podría utilizar música con derechos.

Durante la realización del episodio una de las mayores dificultades fue encontrar a expertos que pudieran hablar sobre la serie. La mayor parte de las personas con las que se contactó no habían visto *El Juego del Calamar* por lo que no pudieron participar en el episodio. Este problema provocó que se tardase más de lo esperado en grabar las entrevistas.

5. Resultados y conclusiones

Las series no solo entretienen, sirven para reflexionar sobre el comportamiento humano y sobre los valores que tiene la sociedad. El contenido de las series va mucho más allá de narrativa y para comprenderlas en profundidad es fundamental entender el mensaje que pretenden transmitir. Actualmente no hay muchos pódcast en los que participen expertos o donde se realice un análisis exhaustivo de los mensajes que transmiten las series de ficción. Por este motivo se ha creado 7 PECADOS, un pódcast que pretende hacer un análisis del contenido de las series más relevantes de la actualidad desde una perspectiva social.

Para elaborar el primer episodio en el que se analiza *El Juego del Calamar* se ha entrevistado a expertos en diferentes disciplinas. Con estas entrevistas se llegó a la conclusión de que el éxito de la serie ha sido posible, como explicaron Gloria Saló y Diego Merayo, gracias a que trata de forma brillante temas sociales como la moralidad, la ética o las desigualdades sociales. Al analizar el contenido de la serie se observó que la crítica al sistema capitalista es uno de los mensajes más importantes en la narrativa de *El Juego del Calamar* y es uno de los elementos más significativos para entender la perspectiva bajo la que se ha construido toda la producción. *El Juego del Calamar* critica las desigualdades sociales, el sistema capitalista y la ética de la sociedad a través de la violencia, la ironía y los escenarios infantiles. “Desde nuestra cultura occidental nos parece exagerado”, comentó en su entrevista Fernando Méndez, pero es

necesario comprender que “el cine coreano está tratado de otra manera”.

Es importante señalar que es necesario continuar investigando y divulgando sobre los valores que transmiten las series de ficción a la audiencia. Este pódcast ha demostrado que es relevante seguir estudiando la repercusión que pueden tener los contenidos violentos en audiencias que son más vulnerables como por ejemplo los niños. Además, al analizar la serie *El Juego del Calamar* se ha encontrado la necesidad de mejorar la información que se realiza sobre los contenidos de ficción asiáticos porque no suelen ser analizados en profundidad. Películas coreanas valoradas internacionalmente como *Parásitos* y series japonesas de éxito mundial como *Alice in Borderland* muestran la trascendencia global que tienen muchas producciones en Asia. Sin embargo, el escaso tratamiento que han tenido en los medios de comunicación refleja que analizar las producciones audiovisuales asiáticas sigue siendo una materia pendiente.

6. Referencias bibliográficas

- Adobe. (2025). *Adobe Podcast Enhance Speech* [Software de mejora de audio por IA]. <https://podcast.adobe.com/es/enhance>
- Barlovento Comunicación. (2024). *Barómetro TV Conectada – OTTs*. <https://barloventocomunicacion.es/barometrotv-ott/>
- Cantavella, J. (2006). *Manual de la entrevista periodística*. Editorial Universitas, S.A.
- García-Marín, D., & Aparici Marino, R. (2020). Voces domesticadas y falsa participación. *Revista científica de edocumunicación*, 63, 97–107. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7304131>
- GECA. (2025). *Oleada 23: Barómetro de las plataformas – Enero 2025*. <https://webgeca.geca.es/barometro-ott-de-geca-23o-oleada/>
- GECA. (2024). *Generación Z: Estudio sobre el consumo audiovisual de la Generación Z* (White Paper). Iberseries & Platino Industria. <https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/es/actualidad/geca--informe--generacion-z->
- IMDb. (n.d.). *Top 250 TV Shows*. https://www.imdb.com/es-es/chart/toptv/?ref_=nv_tvv_250
- Infobae. (2025, abril 8). Estos son los podcast más escuchados de Spotify España hoy. Infobae. <https://www.infobae.com/espana/2025/04/08/estos-son-los-podcast-mas-escuchados-de-spotify-espana-hoy/>
- Infobae. (2025, mayo 24). *Spotify España: estos son los pódcast más escuchados hoy*. Infobae. <https://www.infobae.com/espana/2025/05/24/spotify-espana-estos-son-los-podcast-mas-escuchados-hoy/>
- López Vidales, N., & Gómez Rubio, L. (2021). Tendencias de cambio en el comportamiento juvenil ante los media: Milenials vs Generación Z. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 27(2), 543–552. <https://doi.org/10.5209/esmp.70170>
- Martínez-Costa Pérez, M. P., & Lus Gárate, E. (2019). El éxito de los podcasts de noticias y su impacto en los medios de comunicación digital. *Miguel Hernández Communication Journal*, 10(2), 223–340. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v10i0.314>

López Montes, S. (2025). *7 PECADOS Un pódcast sobre series de ficción en streaming.*
Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid

Martínez Otón, L., Leo Aizpuru, A., & Pedrero Esteban, L. M. (2022). Los podcasts informativos diarios en España: evolución de la oferta y aportaciones narrativas del formato. *Austral Comunicación*, 11(2), 27. <https://doi.org/10.26422/aucom.2022.1102.leo>

Müller, M. J., & Martínez-Costa, M. del P. (2022). El audio en el centro de la comunicación. *Austral Comunicación*, 11(2), 11. <https://doi.org/10.26422/aucom.2022.1102.mar>

Nogueira, A. (2025, mayo 24). *Titania: la ficción sonora sobre ciberseguridad que acumula un millón de escuchas y un premio Ondas.* Retina Tendencias. <https://retinatendencias.com/vida-digital/titania-la-ficcion-sonora-sobre-ciberseguridad-que-acumula-un-millon-de-escuchas-y-un-premio-ondas/>

Pedrero-Esteban, L. M., Martínez-Otón, L., Martín-Nieto, R., y Castillo-Lozano, E. (2023). Cómo suenan los podcasts en España. Radiografía de la producción original en las plataformas de audio digital en 2022. <https://www.nebrija.com/catedras/observatorio-nebrija-espanol/pdf/tendencias-produccion-mercado-del-podcasting.pdf>

Pedrero-Esteban, L. M., Terol-Bolinches, R., & Arense-Gómez, A. (2023). El podcast como extensión transmedia sonora de la ficción audiovisual. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 14(1), 189-202. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.23292>

Pedrero-Esteban, L. M. (2024). ¿Cómo suenan los podcasts en España? Radiografía de la producción original en las plataformas de audio en 2023. *Revista de Innovación en Periodismo*. <https://mip.umh.es/blog/2024/04/23/podcasts-espana-radiografia-produccion-plataformas-audio-2023/>

PRISA Audio, Cadena SER, & EL PAÍS. (s.f.). *Premios Ondas Globales del Podcast.* <https://podcast.premiosondas.com/>

PRISA, segunda compañía de audio en ‘streaming’ del mundo y la primera en español. (20 de enero de 2023). PRISA. <https://www.prisa.com/es/noticias/noticias-1/prisa-segunda-compania-de-audio-en-streaming-del-mundo-y-la-primer-a-en-espanol>

Fuentes de las imágenes incluidas:

Carlitoscarlos. (2015). Logotipo de la plataforma Movistar+ [Fotografía]. *Wikimedia Commons*. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Movistar%2B_\(3\).svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Movistar%2B_(3).svg). Dominio Público.

SkyShowtime. (2022). Logotipo de SkyShowtime [Fotografía]. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SkyShowtime_Logo.svg. Dominio Público.

Deforme Semanal Ideal Total. (2022, 18 de julio). ¡Atención Concursantas! [Imagen]. X. <https://x.com/deformesemanal/status/1549037476244688896/photo/1>

Empresas Disney, Inc. (2024). Versión 2024 del logotipo de 2019 de Disney+ [Fotografía]. *Wikimedia Commons*. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Disney%2B_2024.svg. Dominio Público.

Estudio Pentagrama. (2022). Logotipo de Amazon Prime Video [Fotografía]. *Wikimedia Commons*.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amazon_Prime_Video_logo_\(2022\).svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Amazon_Prime_Video_logo_(2022).svg). Dominio Público.

Hwang, H. (2021). *El Juego del Calamar* [Captura de pantalla]. Netflix.

Logotipo original de Apple, Inc. (s.f.). Logotipo de Apple TV Plus [Fotografía]. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apple_TV_Plus_Logo.svg. Dominio Público.

Netflix. inc. (2018). El sitio oficial de Netflix [Fotografía]. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Netflix_Logomark.png. Dominio Público.

Premios Ondas Globales del Pódcast. (2025). Caso 63 [Imagen]. <https://podcast.premiosondas.com/ganadores/ana-valeria-becerril-caso-63/>

Premios Ondas Globales del Pódcast. (2023). La Firma de Dios [Imagen].

López Montes, S. (2025). *7 PECADOS Un pódcast sobre series de ficción en streaming*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid

<https://podcast.premiosondas.com/ganadores/la-firma-de-dios/>

Premios Ondas Globales del Pódcast. (2024). La Fucking Condición Humana [Imagen].

<https://podcast.premiosondas.com/ganadores/la-fucking-condicion-humana/>

Premios Ondas Globales del Pódcast. (2025). La Ruina [Imagen].

<https://podcast.premiosondas.com/ganadores/la-ruina/>

Premios Ondas Globales del Pódcast. (2022). Guerra 3 [Imagen].

<https://podcast.premiosondas.com/ganadores/guerra-3/>

PRISA. (2022, 7 de febrero). Los pódcast de PRISA Audio ya están disponibles en @amazonmusic [Imagen]. X. <https://x.com/PRISA/status/1490679278526255104/photo/1>

Warner Bros. Discovery. (2023). Logotipo del servicio de streaming Max de Warner Bros [Fotografía]. *Wikimedia Commons*. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Max_logo.svg. Dominio Público.