



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA**

STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH- CATEGORÍA ARTE

Elaborado por:

Emilia Katherine Sigcho Varela

GRADO

Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de:

Licenciada en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

Guayaquil – Ecuador

Noviembre 2021

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH- CATEGORÍA ARTE

Elaborado por:

Emilia Katherine Sigcho Varela

GRADO

Trabajo de Investigación Formativa previo a la obtención del Título de:

Licenciada en Diseño Gráfico y Comunicación Visual

DOCENTE INVESTIGADOR

María Fernanda Martínez Castillo

CO-INVESTIGADOR

Gabriela Giler García

Paola Plua

Guayaquil – Ecuador

Noviembre 2021

Nota introductoria

El trabajo que contiene el presente documento integra el Proyecto Interno de Investigación-Semillero STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH- CATEGORÍA ARTE, propuesto y dirigido por la Docente Investigadora María Fernanda Martínez, acompañada de las Co-investigadoras Gabriela Giler García y Paola Plua, Docentes de la Universidad Casa Grande. El objetivo del Proyecto de Investigación Semillero es EXPLORAR CÓMO SE DESARROLLAN LAS INTERACCIONES ENTRE LOS STREAMERS Y SUS COMUNIDADES AL INTERIOR DE LA PLATAFORMA TWITCH. El enfoque del Proyecto es CUALITATIVO. La investigación se realizó en GUAYAQUIL - ECUADOR. Las técnicas de investigación que se usaron para recoger la investigación fueron observación participante y *focus group*.

Resumen

La presente investigación analiza las nuevas formas de interacción que se dan entre los streamers de la plataforma Twitch de la categoría “Arte” y sus comunidades. La metodología empleada es de enfoque cualitativo de tipo exploratorio y descriptivo visual usando el método etnografía digital. Como técnicas de recolección de información se realizaron la observación participante de 4 transmisiones en vivo de 2 *streamers* - uno nacional y otro internacional- de la categoría “Arte” y un focus group a 13 usuarios de la plataforma Twitch.

Los resultados obtenidos sobre el desarrollo de interacción entre los streamers de la categoría “Arte” y sus comunidades dentro de Twitch; expone que la audiencia se siente parte de una comunidad cuando estas interactúan entre sí a través de elementos interactivos como los *gifs* o *emotes* además de poseer intereses en común. Ambos streamers (nacional e internacional) tienen como objetivo generar relaciones con sus comunidades para extender su audiencia a una plataforma con un alcance más amplio y orgánico.

Palabras clave: Twitch, interacción, streamers, performance, artistas.

Abstract

This research analyzes the new forms of interaction that occur between the streamers of the Twitch platform of the "Art" category and their communities. The methodology used is a qualitative, exploratory and descriptive visual approach using the digital ethnography method. As information gathering techniques, the participant observation of 4 live transmissions of 2 streamers - one national and one international - of the "Art" category and a focus group of 13 users of the Twitch platform were carried out. The results obtained on the development of interaction between the streamers of the category "Art" and their communities within Twitch; exposes that the audience feels part of a community when they interact with each other through interactive elements such as gifs or emotes as well as having common interests. Both streamers (national and international) aim to generate relationships with their communities to extend their audience to a platform with a broader and more organic reach.

Keywords: Twitch, interaction, streamers, performance, artists.

Tabla de contenidos

Introducción	8
Planteamiento del problema	9
Justificación	10
Antecedentes.	11
<i>Vida digital en pandemia.</i>	11
<i>Industrias culturales: entretenimiento streaming</i>	12
<i>Plataformas streaming</i>	13
<i>Twitch</i>	14
<i>Streamers</i>	16
<i>Categoría “Arte”</i>	17
Marco teórico.	19
Sociedad Red - Sociedad de la información	19
<i>Sociedad Red</i>	19
<i>Sociedad de la información</i>	20
<i>Vida Digital</i>	20
<i>¿Qué son las comunidades virtuales?</i>	23
<i>Interacción streaming</i>	24
Estado del arte	25
Preguntas de investigación	26
<i>Objetivos de investigación</i>	27
<i>Objetivo General</i>	27
<i>Objetivos Específicos</i>	27
Diseño metodológico	27
Enfoque metodológico	27
Método	28
Tipo de estudios	28
Categorías de análisis y definición de términos operativos	29
Unidades de análisis	31
Transmisiones de los streamers	32
Muestra	33
Técnica y herramientas de investigación	33
Consideraciones éticas	38

Resultados	38
<i>Observación a Streamers: AndresAmatG (Nacional) y SenseiDani (Internacional)</i>	38
Interacción	38
Performance	41
Gráfica 1	43
Gráfica 2:	45
Focus Group	46
Discusión de resultados	50
Conclusiones	54
Recomendaciones	56
Bibliografía	57

Índice de tablas

Tabla 1: Definición de categorías	32
Tabla 2: Perfil de los streamers	34
Tabla 3: Diario de campo	35
Tabla 4: Cronograma de recolección de datos	39

Introducción

La sociedad actual se ha visto en constantes cambios a partir del surgimiento del internet y las nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC); además del descubrimiento de varias plataformas de socialización con las que los usuarios simpaticen temas en común. Para García (2008) “La sociedad de comunicación cede el paso a múltiples comunidades de comunicación, independientes, simultáneamente generadoras y receptoras de información, formadas por grupos de sujetos pares, que se comunican e interactúan de forma reticular, sin centro, sin imposiciones.”

Entre esas plataformas de sociabilización, podemos mencionar a Twitch, una plataforma de streaming que ofrece una interacción inmediata entre la audiencia y los generadores de contenido denominados *streamers*. La experiencia de vivir en tiempo real lo que este generador de contenido está haciendo, ya sea charlando, pintando o jugando; provoca en la audiencia fascinación ante la espontaneidad de cada transmisión, otorgándole beneficios a los streamers como crecimiento en la plataforma que les genera reconocimiento y popularidad. Durante las transmisiones en vivo de los streamers existen aspectos interactivos como chat box, botones de suscripción, emoticones personalizados, links para donar dinero, etc. que posibilitan que la forma en la que se relacionan con la audiencia resulte más atractiva y entretenida.

Las relaciones e interacciones que se mantienen en esta plataforma, permiten que los *streamers* formen una comunidad sólida, así lo indica García (2021) quien afirma que, “la interfaz está pensada para que los usuarios sean parte del streaming.”. Es decir que los elementos que se usan como herramientas de enganche, así como el mencionado “chat box” donde se interactúa directamente con el *streamer*, sirven para una mayor experiencia interactiva y son la clave del éxito de la plataforma.

Siendo el arte, parte de las categorías recién implementadas en la plataforma Twitch, resulta principalmente atractivo para los artistas digitales que desean establecer lazos con la audiencia y al mismo tiempo humanizar su contenido debido a que, a lo largo del tiempo, poco a poco se ha visto emigrar a artistas digitales a plataformas tales como: Instagram, Facebook, Pinterest, entre otros; en las cuales se desarrolla su identidad o marca personal como creador de contenido de una forma más estratégica. Según Trujillo (2017) “hoy en día hay una serie de formas y canales a través del cual una persona puede crear y desarrollar su marca personal”.

Es por eso que es importante conocer el impacto de las interacciones y performance que tienen los streamers de la categoría “Arte” en especial los de tipo digital con su comunidad, por lo que la presente investigación tendrá un enfoque cualitativo, mediante el uso de la etnografía digital y utilizará técnicas como observación participante y focus group como métodos de recolección de datos.

Por otro lado, es de vital importancia tomar en cuenta que se han realizado muy pocas investigaciones referentes a plataformas streamings y procesos de interacción en dichos medios sociales; por lo que la presente tesis busca ser un aporte importante para el campo de comunicación digital, comunidades virtuales y las dinámicas de interacción en plataformas streaming que a partir del COVID - 19 han mostrado un gran crecimiento e interés en la sociedad.

Planteamiento del problema

En la actualidad los medios de comunicación digital y entretenimiento han evolucionado exponencialmente generando nuevas formas de interacción social entre los usuarios de internet. Como afirma Serrano (2013) “Internet es una tecnología de identidad y es, sobre todo, una tecnología de conexión”.

Tomando como premisa lo anteriormente mencionado es por ello que las plataformas de entretenimiento como el streaming se han popularizado a raíz de los cambios en la sociedad, brindando nuevas experiencias sociales y comunidades participativas en la red, las cuales aumentaron

exponencialmente a partir del confinamiento obligatorio generado por la pandemia que “pese al parón y la caída económica que muchos sectores han sufrido, las plataformas de streaming no han dejado de crecer”. (Sánchez, 2021).

Una de las plataformas streaming con más éxito es Twitch cuyo principal atractivo se debe a la participación activa de los usuarios dentro de las transmisiones en vivo de sus streamers favoritos. Así lo afirma el autor García, quien menciona que la interfaz de Twitch está diseñada principalmente para la interacción de la audiencia, ya que todas las transmisiones cuentan con un chat donde puedes comentar, leer otros comentarios, enviar todo tipo de emoticonos, destacar mensajes. La interfaz está pensada para que los usuarios sean parte del streaming. (García, 2021).

Es por eso que, debido al auge de esta plataforma, esta investigación quiere abordar un enfoque en el que se permita comprender las nuevas formas de comunicación que se desarrollan en las plataformas streaming como Twitch. Por lo que surge la interrogante ¿Es posible que a partir de los diálogos que se generan en esta plataforma por medio de la interacción entre los usuarios y streamers existan procesos de socialización en términos de interacción y comunidad online?

Justificación

A lo largo de la evolución de los medios de comunicación y las nuevas formas de consumo, los artistas digitales en especial animadores web han utilizado las plataformas de entretenimiento como herramientas de reconocimiento y exposición de sus trabajos. Algunas investigaciones han abordado temas como el consumo digital en conjunto con las nuevas formas de interacción entre individuos así mismo las plataformas de streaming y cómo estas han generado interés entre los usuarios *gamers*.

Sin embargo, en la actualidad no existe una investigación sobre *streamers* artistas digitales en el área de la animación y los medios que estos utilizan para crear o fortalecer una comunidad artística en la plataforma Twitch, tomando en cuenta que estos han surgido exponencialmente en la plataforma obteniendo una categoría especialmente dirigida a esta audiencia llamada “Arte”.

Los motivos que llevaron a investigar a los *streamers* artistas digitales y su forma de interacción con la audiencia en la plataforma Twitch, se centra en que este grupo de individuos, a lo largo de la historia, han adaptado sus obras a los cambios que los medios de comunicación han experimentado para seguir en contacto con su audiencia y por lo tanto tener nuevos medios de reconocimiento laboral. Siendo Twitch una plataforma de streaming en vivo, resulta una oportunidad para los artistas poder exponer su trabajo e ideas y de esta manera fortalecer la comunidad interactuando directamente mientras realizan sus creaciones.

Esta investigación busca que se comprenda la forma en que los artistas digitales en especial los *streamers* en el área de la ilustración conectan e interactúan con su audiencia en la categoría “Arte” de Twitch y las herramientas que utilizan para lograr una experiencia interesante donde se conecta con un público en vivo y mantenerla cautiva mediante las prácticas que ofrezca en vivo.

Antecedentes.

En esta sección se busca contextualizar sobre la naturaleza de esta investigación, la cual gira en torno a las comunidades virtuales que se forman a partir de las interacciones y relaciones que se mantienen en la plataforma Twitch.

Vida digital en pandemia.

Los medios de comunicación digitales siempre han sido una herramienta que ha permitido a las personas socializar entre sí sin importar la distancia geográfica, de hecho, actualmente se los considera una necesidad para generar interacción social y establecer lazos.

Por su lado, Piedras (2020) ha denominado a la aceleración de la conectividad como “empujón digital”, es decir que las relaciones entre personas y su transformación digital ha aumentado a raíz de la pandemia por COVID -19, permitiendo de esta manera continuar con las actividades educativas,

sociales, de entretenimiento, entre otras; aprovechando al máximo y de manera eficiente el uso de las TIC y sus herramientas.

A partir del confinamiento obligatorio, el consumo de medios digitales aumentó exponencialmente debido a la necesidad de comunicación e interacción entre individuos, por lo que el entretenimiento digital se vio en la necesidad de acoplarse a la situación. La página digital IPSOS (2021), menciona que en el caso del *streaming*, durante la cuarentena, se posicionó como una actividad popular en un 66%, modificando los hábitos de consumo de las personas, que migraron a plataformas de entretenimiento acelerando la digitalización de la vida actual.

Industrias culturales: entretenimiento streaming

Según Osorio (2017), las industrias culturales pueden tener un impacto material, social, o ambos; en forma genérica se considera que estas industrias incluyen productos y servicios tales como arte, diseño, o culturales. Las cuales se miden desde distintos aspectos tanto monetariamente como por un consenso por parte los miembros de un grupo específico.

El arte como industria cultural ha evolucionado en aspectos de difusión masiva, ya sea en la televisión, radio, cine y recientemente en internet, siendo el artista el que analiza y crea el contenido que será vendido. Así mismo, este gremio en streaming ha crecido exponencialmente, pues para este grupo, estas plataformas representan una exposición en tiempo real de sus creaciones, exposición del proceso creativo, además de una interacción más directa con la audiencia que consume este contenido. Según la página digital Ephesos (2021) “Ver el arte digital a medida que se crea puede ser muy inspirador” el artículo menciona a los mejores canales de arte en Twitch y se explica que el ver a un artistas en vivo trabajar e interactuar con su público es una experiencia motivadora y entretenida.

A raíz de la pandemia originada por el coronavirus, el confinamiento obligatorio y las nuevas medidas de seguridad sanitarias, los medios de difusión masiva para los artistas digitales se han visto perjudicados, ya que una forma de exponer sus trabajos y fortalecer comunidades es a través de

eventos públicos, programas de televisión, conferencias, etc. Sin embargo, para algunos artistas digitales estos cambios drásticos se han convertido en oportunidades.

En un artículo de la revista online Vogue de España (2021), se entrevistó a varios artistas que han tomado el confinamiento obligatorio como una oportunidad de dedicación a proyectos personales. El ilustrador Alex de Marcos, mencionó que el confinamiento le permitió estar más presente en redes sociales, especialmente Instagram donde realizaba Lives seguido además de sorteos y actividades interactivas con sus seguidores.

Los artistas se han visto en la necesidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y nuevos consumos de entretenimiento para que su trabajo siga siendo rentable, hoy en día pueden ser comercializados de formas más sencillas debido a la tecnología de producción en masa, por lo que, no solo representan una parte importante de la economía, “sino que también actúan como elementos vehiculares en la transmisión de la identidad cultural, aspecto esencial en la difusión y promoción de la diversidad cultural” (Lebrún, 2014).

A partir de esto, la plataforma de streaming “Twitch” en cuestión de exposición o ejecución de arte en tipo real, representa para industria cultural un eje importante para la comercialización de experiencias, cercanías e interacción de los usuarios “*streamers*”, un servicio donde los artistas se han integrado para obtener beneficios de la audiencia con la que interactúan creando una comunidad que puede apoyar monetariamente su trabajo.

Plataformas streaming

La industria del entretenimiento se ha visto en constante crecimiento y evolución a lo largo de los últimos años, llevando a la audiencia a consumir varias plataformas ya sea, televisión, cine, teatro, radio, internet, etc. Este es el caso de las plataformas streaming que han modificado la forma de consumir contenidos audiovisuales. Para Latto (2020) menciona que el streaming resulta sencillo

de manejar debido a su fácil accesibilidad, contenido variado y originalidad además de que, no se necesita la descarga de ningún tipo de contenido tan sólo internet.

Una de las plataformas streaming que ha sido catapultada al éxito durante el confinamiento es Twitch. Según León (2021) se reporta que la plataforma creció hasta un 40% durante la segunda mitad de 2020, es el caso de personajes famosos empezaron a transmitir en la plataforma con una cifra de 30 millones de visitantes a la plataforma.

El consumo de plataformas de streaming cada vez es mayor no solo de una plataforma sino de muchas con suscripciones al mismo tiempo como Netflix, Disney +, entre otras; “El número de usuarios entre las plataformas principales ha crecido un 75,1% desde el año pasado, pasando de 320 millones clientes de pago a superar los 560 millones en todo el mundo” (Primicias, 2020). Tanto en el aspecto de consumo como audiencia como el consumo y uso de las mismas como una fuente de ingresos debido a la alta rentabilidad que estas representan.

Twitch es catalogada como una plataforma de experiencia social en tiempo real donde los usuarios o audiencia pueden interactuar en tiempo real con los *streamers* a través de herramientas diseñadas para que la experiencia de la audiencia sea más cercana al *streamer*, quienes a través de donaciones, suscripciones y colaboraciones con marcas reconocidas forman parte de la gran industria del entretenimiento en vivo.

Twitch

Ferrantelli (2021) Explica en su artículo que la plataforma Twitch fue lanzada en el año 2011 por los emprendedores Justin Kan y Emmet Shear. Sin embargo, antes de que la plataforma fuera un éxito, estos emprendedores habían creado Justin.tv. Que transmitía en vivo situaciones de la vida cotidiana del programador Justin Kan.

Sin embargo, pronto migraron a “Twitch interactive” la plataforma de streaming adquirida por Amazon por \$970 millones de dólares que se enfocaría en contenido gamer, el cual generó un incremento en su popularidad. Según la página digital Flecher (2021) “el gigante incrementó su tráfico en un 31% en solo seis meses debido al incremento lógico de las compras online y el consumo de entretenimiento, y parte de los ingresos fueron reinvertidos en Amazon Prime y en Twitch.” Refiriéndose al crecimiento notorio durante el confinamiento obligatorio debido a la pandemia.

En la actualidad Twitch se ha convertido en una plataforma de streaming inmensamente popular, debido al variado contenido que ofrecen los *streamers* con una comunidad que participa en cada *stream*. García (2021) menciona que la plataforma Twitch está pensada para una comunidad, es decir que la participación en los streamings son cómodas de manejar para los streamers debido al uso de herramientas como el “chatbox” a su vez la interacción por parte de la audiencia es sencilla de ver, usar y formar parte de la comunidad antes mencionada. Estos contenidos se han clasificado por hasta 13 categorías donde se manejan temáticas más específicas mediante herramientas interactivas, una de ellas es la categoría “Arte” en la que diferentes artistas exponen sus trabajos o procesos creativos durante las transmisiones.

Los artistas animadores han pasado por plataformas como Instagram y Facebook, donde pasaban horas curando y planificando su contenido para conectar con su audiencia utilizando elementos estratégicos; sin embargo, Twitch para este gremio artístico ha resultado atractivo, ya que buscan una interactividad más frecuente y espontánea con su comunidad. Según Martínez (2021) los referentes de la categoría “ARTE” son Shawnee y Adam Phillips quienes durante la cuarentena empezaron a transmitir sus habilidades en Twitch con su contenido basados en la animación tanto 2D como 3D; logrando que la plataforma Twitch sea un escaparate para crear desde cero y en tiempo real sus obras.

Nuevas formas de interacción

La interacción social es un fenómeno esencial para el desarrollo de relaciones entre individuos y su papel en la sociedad actual. Así mismo, esta se ha visto en constante evolución a partir de la utilización de las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Según los autores Febres-Cordero y Anzola (2018) “El uso de las TIC está favoreciendo el nacimiento y establecimiento de las relaciones sociales, al abrirnos nuevos caminos para conocer nuevas personas.”, mencionando que las personas que establecen relaciones o interacción a través de estas herramientas, abren paso a nuevas formas de interacción entre individuos; tal es el caso de la plataforma de streaming Twitch que a través de las transmisiones en vivo, se generan interrelaciones entre la audiencia y el usuario denominado *streamer*.

Una de las características principales de Twitch, que la hace muy atractiva para los creadores de contenido y espectadores, es su interactividad entre los usuarios usando elementos que ofrece la misma. “Los *emotes* son una característica ya tradicional de Twitch, especialmente porque sirven como incentivo para colaborar con nuestros streamers favoritos” (Ostos, 2021). Señalando a estos elementos como una estrategia para fomentar la interacción y consumo.

Así mismo, Twitch ha modificado y agregado más funciones a la plataforma tales como, botones de suscripción, gifs, donación de bits, etc. Todas estas nuevas funciones permiten que la experiencia de la audiencia en cada stream, sea más interactiva.

Streamers

En la era del internet, donde la información es instantánea y evoluciona a cada segundo, se han creado muchas fuentes de entretenimiento digital y con ellas se han denominado de varias maneras a los que generan contenido para una audiencia netamente virtual.

Twitch se basa en el método del *streaming* para generar contenido interactivo en vivo de inmediato utilizando internet. Según MDO (2020). “En cuanto al concepto “*streamer*”, es un anglicismo derivado de la palabra “*streaming*”, y se refiere a la persona que realiza el streaming o la retransmisión de contenido.”

El primer streaming, según el artículo de la página digital Tilaus (2021) fue un concierto transmitido el 24 de junio de 1993 que tuvo una duración de 90 minutos, es decir que los streamers y el streaming no es algo nuevo, pero, en los últimos años ha crecido exponencialmente juntando varios personajes reconocidos en el mundo del entretenimiento digital, tales como: youtubers, futbolistas, artistas digitales reconocidos; todos formando parte de este entorno digital.

Los artistas digitales animadores que han ingresado en la plataforma Twitch, generalmente ya tienen una comunidad formada en otras plataformas digitales como: Instagram, Facebook, Twitter, entre otros. Estos *streamers* llegaron a la plataforma no solo a compartir sus proyectos en desarrollo sino también, la mayoría de ellos, a enseñar a su audiencia tips o clases enteras acerca del mundo del arte digital. “Twitch se ha convertido en el hogar de varios artistas de animación que están utilizando la plataforma no sólo para compartir su trabajo, sino su amor por la industria a través de contenido educativo y tutoriales.” (Martínez, 2021).

Tal es el caso de los artistas como Shawnlee, animador de Walt Disney Animation Studios; Hugo Blendl, también conocido como “Sloopyencil”, animador de la serie Rick y Morty; que a través de los *streamings* se relacionan e interactúan con su audiencia realizando transmisiones sobre sus experiencias profesionales y enseñando algunos trucos de animación a su audiencia.

Categoría “Arte”

La era digital ha transformado por completo a la sociedad, ya que, a raíz de la nueva tecnología, celulares, computadoras, las TIC o cualquier tipo de herramienta de comunicación digital, han surgido nuevas formas de entretenimiento y socialización que requieren un público

completamente nuevo y activo; es el caso de las redes sociales como medios de comunicación instantáneos y masivos que mantienen su contenido condicionado a la necesidades y preferencias de una comunidad digital específica sin importar la hora o su ubicación geográfica.

A raíz del surgimiento y éxito veloz de las redes sociales, varios usuarios han optado por generar contenido de entretenimiento a través de la exposición de sus habilidades, con la finalidad de ser reconocidos a nivel mundial debido a la naturaleza de las plataformas.

En consecuencia, varias plataformas han optado por dar un espacio a usuarios que busquen exponer sus conocimientos y habilidades, construyendo comunidades digitales sólidas, por ende, generando más tráfico, alcance y popularidad a la misma. Como se había mencionado, la plataforma Twitch, en sus inicios, su principal objetivo era la transmisión de contenido gamer, sin embargo, a raíz de la cuarentena ocasionada por el virus Covid 19, extendió su catálogo de contenido añadiendo nuevas categorías como la ahora popular “Arte”; ofreciendo no solo la exposición de diferentes tipos de arte, también abrió las puertas a formar parte del proceso creativo del artista en este caso el animador.

Según la página oficial de Twitch (2021), se menciona que la audiencia consume contenido artístico debido a que les resulta relajante observar el proceso creativo del streamer artista mientras otros consumen canales que se dedican a la enseñanza para desarrollar habilidades artísticas. El propósito de los artistas digitales animadores, en su mayoría, es el reconocimiento y cercanía con una comunidad; como lo menciona el autor Gómez (2021) “muchos de ellos nos están dejando entrar en sus casas, en sus talleres, en sus momentos más íntimos de creación”.

Así mismo Martínez (2021) menciona que la plataforma ha formado un espacio para varios artistas de animación que además de compartir sus trabajos, se han dedicado a la enseñanza a través de clases o tutoriales. Sin lugar a dudas, estos canales se han convertido en un atractivo tanto para los artistas digitales en el área de la animación que lo utilizan como un hobby; para los que buscan un

reconocimiento a nivel global o los que buscan interactuar con una comunidad que desee aprender a desarrollar nuevas habilidades en animación digital.

Marco teórico.

Sociedad Red - Sociedad de la información

Sociedad Red

Según Castells (1999) define a la sociedad red como “una sociedad cuya estructura social está construida en torno a redes de información a partir de la tecnología de información microelectrónica estructurada en Internet.” Refiriéndose que es un instrumento que expresa los procesos sociales siendo un medio de comunicación, interacción y relación social por lo que la sociedad red se ha convertido en la sociedad actual.

En base a esta idea, se entiende que estas relaciones digitales dan paso a una nueva forma de conexión entre internautas como lo indica Castells (1999) “Internet permite esa conexión saltando por encima de los límites físicos de lo cotidiano, tanto en el lugar de residencia como en el lugar de trabajo y genera, por tanto, redes de afinidades”. Es decir que las relaciones entre estos individuos que, principalmente, sobrepasan los límites físicos se centran en fortalecer lazos previamente construidos de manera tradicional, los cuales se establecen dentro de la sociedad red formando las llamadas comunidades virtuales.

Las redes sociales se han vuelto parte de las actividades diarias de las personas, como una herramienta necesaria de interacción. “Las plataformas de redes sociales facilitan que los individuos tomen parte de manera bastante amigable en intercambios con sus amigos y familiares o puedan establecer contactos en redes más amplias” (La Rosa, 2016, pg.56). Es decir que estas plataformas permiten que los individuos se mantengan en contacto con la sociedad actual y por ende permanecer en ella.

Sociedad de la información

Según Torres (2005). El concepto “Sociedad de la información” surgió en la década de los setenta introducido por el sociólogo Daniel Bell a través de su libro “El advenimiento de la sociedad post-industrial” . Se refiere a una expresión basada en el entorno social actual donde la tecnología ha permitido el surgimiento de nuevas formas de comunicación y distribución de información. Según Sánchez et al. (2012, p.116), se caracteriza de esta forma “porque a través de las TIC se facilita, a millones de individuos en el mundo, el acceso y la manipulación de grandes volúmenes de información”.

A su vez, el uso y distribución de información de manera instantánea ha transformado el estilo de vida de las personas construyendo nuevos tipos de interacción social. Según la página digital Rock Content (2019). “La Sociedad de la Información ha desencadenado una revolución en la forma como accedemos a la información y cómo interactuamos entre nosotros.” Es decir que, a partir de estos medios, la cotidianidad ha cambiado, surgiendo nuevas formas de conexión instantánea con las personas dentro de la red.

La sociedad de la información y la sociedad red han transformado nuevas formas de consumir y transmitir información, lo que se puede vincular al principal objetivo de un streamer dentro de la plataforma Twitch, más aún a los artistas que buscan transmitir sus habilidades a una comunidad activa debido a la constante búsqueda de reconocimiento laboral y personal por lo que, la importancia de la comprensión de este concepto en la presente investigación se debe a que en la actualidad la revolución de la tecnología digital ha transformando hábitos de consumo tradicionales que cada vez son más digitalizados y a su vez la interacción social a través del internet.

Vida Digital

Actualmente vivimos en una sociedad que cada día transforma o actualiza los medios de comunicación y su presencia en la vida cotidiana de las personas, siendo parte de la formación social

del individuo. Así lo explica Relaño (2011). “Este individuo digital tiene unos niveles de conectividad muy elevados, ya que tiene la posibilidad de estar conectado en todo momento y lugar con cualquier persona del mundo, y además es capaz de generar su propio contenido.”

Las plataformas digitales de streaming se han vuelto parte de nuestra vida como una herramienta necesaria de interacción, conexión y consumo diario, con ellas es posible el entretenimiento instantáneo, al mismo tiempo, estas se alteran de diversas maneras y se adaptan a las necesidades de la audiencia para que puedan seguir existiendo; Twitch siendo una plataforma de streaming en vivo, su naturaleza permite que los usuarios *streamers* construyan o modifiquen su contenido basándose en las necesidades de la audiencia.

Esta alta conectividad se mantiene debido a las plataformas en este caso Twitch permiten este tipo de interacción. Según Villanueva (1998). “La vida digital es la metáfora perfecta de la posmodernidad, significa pluralidad, participación, democracia, multiculturalismo”. Es decir que las plataformas de streaming como Twitch, la era digital en sí, permiten a la audiencia interactuar y tomar decisiones desde otras perspectivas.

La vida digital no solo se trata del uso de las plataformas digitales como la mencionada plataforma de streaming Twitch, más bien abarca todo el concepto de interacción y relación social entre individuos,” Se trata de la sociedad virtual. Su territorio es el ciberespacio y su tiempo es el tiempo virtual”. (Centeno et al., 2013)

Identidad Virtual

La identidad virtual para los autores Giones y Serrat (2010) corresponde a “toda la actividad que cada uno genera en la red conforma una identidad, estrechamente ligada al propio aprendizaje y

a la voluntad de profundizar en la cultura digital”. Estas actividades en la red y las identidades que las personas adoptan en la red se basan en su entorno social y cultural. Muros (2011), explica que los comportamientos que exponemos a través de la red ya sea en redes sociales o comunidades virtuales, no se comparan a nuestra realidad cotidiana, siendo un medio de aceptación social.

Es por eso que las relaciones e interacciones de las generaciones digitales se basan en comportamientos virtuales para de esta manera poder permanecer en el círculo social así sea usando una identidad o varias. “En internet, las personas son capaces de construir un yo al merodear por muchos yo” (Turkle, 1997, pg. 227). Refiriéndose a que estas identidades construidas con el uso de la red, se mantienen de acuerdo a las circunstancias.

De hecho, así lo afirma Muros (2011). “La identidad virtual es fluida; se basará, al igual que la social, en ajustes provocados por la naturaleza de las circunstancias.” (pg.52). Aun siendo capaces de construir varios yo, las personas necesitan de la aceptación social tanto en la vida real como en los medios digitales, es por eso que buscan o modifican identidades que gusten a la audiencia con la que se vayan a relacionar, creando así, una identidad ficticia condicionada a los gustos de otras personas.

A partir de estas teorías se concluye que parte de la dinámica de los usuarios en la plataforma Twitch, en este caso los artistas dentro de la categoría “Arte”, es la construcción o modificación de su identidad virtual de acuerdo a lo que la audiencia requiera. El objetivo principal es poder permanecer en la plataforma como un streamer activo e interactuar con la audiencia que consume el contenido o temática que abarca esta categoría.

Performance

El performance es un espectáculo que se basa en generar una reacción por parte de la audiencia a través de una obra. Según Pastor (2011) “el performance o el arte en general, no se trata

de convencer al espectador, el objetivo es obtener una reacción, no importa en qué escala se encuentre la reacción ya sea positiva o negativa, ésta debe existir por naturaleza”.

De igual manera, Debord (1967) menciona que el objetivo del espectáculo se basa en crear una relación social generada a través de imágenes que son difundidas de manera masiva. De hecho, Sibilia (2013) afirma que en la actualidad el concepto performance podría ser un medio de construcción de identidad en el que el sujeto expone su realidad previamente mejorada al juicio de otros.

Para la investigación, el concepto performance se utiliza para explorar y analizar la construcción de la imagen del streamer que utiliza en las transmisiones online. Tomando en cuenta las teorías y pensamientos de los autores anteriores, el performance en un enfoque digital artístico, es la exhibición de una persona, su forma de hablar, pensamientos y acciones, que se verán reflejados en el espectáculo online.

Comunidades virtuales

¿Qué son las comunidades virtuales?

Las comunidades virtuales se han formado a partir de las nuevas tecnologías y medios de comunicación que han transformado los comportamientos de las personas y su manera de relacionarse. Según Ruiperez y Ontalba (2002) “una comunidad virtual es un grupo de personas congregadas en función de un mismo interés que pretenden desarrollar relacionándose a través de medios interactivos localizados en Internet.” (p.2)

Estos sitios de internet (plataformas de entretenimiento en este caso) que se fortalecen debido a una comunidad virtual sólida, buscan que la experiencia entre los usuarios que interactúan dentro de la plataforma sea lo más realista posible, “esto permite a los miembros de una comunidad cualquiera generar una serie de experiencias, relaciones o espacios con el intercambian ideas, información y pensamientos” (Ontalba y Ruipérez, 2002).

Por su lado, Moreno y Suarez (2010) concluyen que “la comunicación mediada por ordenador ofrece flexibilidad y autonomía, y en ningún caso, sustituye la comunicación cara a cara sino la suplementa y amplía.” (p.8). Es decir que los nuevos medios de comunicación y entretenimiento pueden formar grandes comunidades digitales a través de la red, sin embargo, la experiencia de una interacción en persona sigue teniendo relevancia.

Entonces, enfocando este concepto con la plataforma Twitch y sus usuarios; las comunidades virtuales que se crean o fortalecen son el pilar fundamental para el exitoso desarrollo de un streamer. Ruiperez y Ontalba (2002) señalan que “si se comparte información y se intercambia, se puede decir que existe comunidad, ya que lo que la hace vital para sus miembros es su tratamiento de las comunicaciones como algo significativo e importante”.

Interacción streaming

González (2017) define a la interacción como “la acción recíproca de comportamientos entre individuos al relacionarse, teniendo en cuenta el contexto en el que lo hacen.”. Estas relaciones que se mantienen entre individuos, normalmente están condicionadas por sus intereses y entorno social. Sin embargo, actualmente se desarrollan a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

A partir de las tecnologías antes mencionadas (TIC), la interacción funciona como un medio de conexión entre internautas que consumen un contenido específico visual, dicho contenido puede ser expuesto por varias plataformas que ofrecen transmitir información a través del llamado streaming, una tecnología multimedia inmediata que ofrece la visualización de cualquier contenido sin un horario establecido. (Poor, 2019).

Por tal motivo, para la presente investigación, la interacción streaming es un concepto que engloba las características y aspectos antes mencionados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), por lo que, Twitch siendo una plataforma de streaming donde la clave de su éxito

es, además de la espontaneidad de sus streamers, la interacción y cercanía con la audiencia lo que hace a esta plataforma tan interesante.

Estado del arte

A continuación, se expondrán estudios asociados al streaming y nuevas formas de interacción para enriquecer la presente investigación. Estos estudios tendrán enfoques tanto cualitativos como cuantitativos para que la información que se obtenga sea más amplia para la comprensión de la investigación.

La primera investigación, “El engagement y las nuevas narrativas en el diseño de la comunicación digital”, realizada en España y publicada en el 2019 por el autor José Zurita; quien realizó un análisis de enfoque cuantitativo extrayendo información a través de redes sociales como Twitter, Facebook e Instagram; estudió principalmente la comunicación interactiva profundizando en las relaciones y emociones de la audiencia ante las publicaciones digitales.

Este estudio demostró que es imperativo la creatividad al momento de generar contenido, así lo menciona Zurita (2018) “Los medios de comunicación asisten al reto continuo de llegar con eficacia a su audiencia en el saturado entorno cambiante de la revolución digital”; debido a que en la actualidad es necesario la innovación o contenido novedoso que mantenga a la audiencia y a sus futuras generaciones en constante consumo.

Por otro lado, Mateo Rodríguez en el 2019, realizó un estudio llamado “El Streaming y Nuevas Formas De Consumo En Videojuegos” publicado por la universidad Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, mediante un enfoque cualitativo y cuantitativo, realizó una recolección de datos usando como herramientas: entrevistas, observación y cuestionarios.

La investigación abordaba la transformación de los hábitos de consumo de la audiencia joven de entre 15 a 25 años ante las nuevas plataformas de streaming y los cambios que se han producido en las plataformas de entretenimiento.

Así mismo, Rodríguez (2019) expone que “Hoy en día es más atractivo el contenido interactivo, es tendencia dentro del mercado y las marcas ya están empezando a explorar el potencial de este tipo de entretenimiento.”, refiriéndose a que estos hábitos de consumo por parte de la audiencia joven han influenciado a la innovación de contenido y por lo tanto abriendo paso a nuevas formas de entretenimiento más dinámico e instantáneo.

La investigación “Estudio Exploratorio sobre el Uso y Consumo dentro de Redes Sociales y la construcción de perfil online de Tweens Guayaquileños”, tesis de la Universidad Casa Grande, publicada en 2017 por el autor José Trujillo. Dicha investigación fue de enfoque cualitativo, exploratorio y analizó el comportamiento de los llamados *Tweens* en un rango de edad entre 8 y 13 años como sujetos de estudio, además de la formación de relaciones sociales a raíz de la conectividad permanente. En el estudio se concluye que la sociedad actual se encuentra hiperconectada debido a las nuevas tecnologías que han sido aplicadas a la variedad de redes sociales existentes, las cuales los individuos utilizan para consumirlas y comunicarse.

Preguntas de investigación

- ¿Es posible que en la plataforma streaming Twitch se generen nuevos procesos de socialización en términos de interacción y comunidad online?
- ¿Qué tipo de interacciones se desarrollan entre el streamer y la comunidad online?

Objetivos de investigación

Objetivo General

- Explorar cómo se desarrollan las interacciones entre los streamers y sus comunidades al interior de la plataforma Twitch

Objetivos Específicos

- Analizar el tipo de interacción entre el streamer/creador y su comunidad durante las transmisiones en vivo a partir de agosto a septiembre del 2021 en la plataforma Twitch en la categoría Arte.
- Identificar los elementos performáticos del streamer/creador durante las transmisiones en vivo a partir de agosto a septiembre del 2021 en la plataforma Twitch en la categoría Arte.
- Conocer las percepciones de los usuarios en la plataforma Twitch en relación a las interacciones y performance del streamer/creador en la categoría Arte.

Diseño metodológico

Enfoque metodológico

La metodología de la presente investigación es de corte cualitativo la cual, junto con las características que destacan en el estudio, es la recolección de datos a través del proceso de investigación. Quecedo y Castaño (2002) mencionan que la investigación cualitativa busca la descripción de variables o fenómenos es decir que “estudia cualidades o entidades cualitativas y pretende entenderlas en un contexto particular. Se centra en significados, descripciones y definiciones situándose en un contexto”. (p.9).

Para Bernal (2010). “la investigación cualitativa pretende conceptuar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o las personas estudiadas.” Es decir que, de acuerdo

con los objetivos o el tema de que se trate la investigación se puede proponer el diseño metodológico cualitativo que principalmente conceptualiza las experiencias de los sujetos a investigar.

El objetivo de este estudio es analizar y comprender un escenario expuesto por dos *streamers* (uno nacional y otro internacional) durante cuatro transmisiones de cada uno dentro de la plataforma Twitch, que, en conjunto con varias técnicas pertinentes se recopilarán datos que ayudarán al desarrollo de la investigación. Este análisis está enfocado a la interacción de los *streamers* con su comunidad seleccionando la primera hora de la transmisión en vivo donde se observará la naturaleza de la audiencia en relación con el contenido de la categoría Arte.

Método

El método que se emplea en la presente investigación es etnográfico desde una perspectiva digital. Peralta (2009) afirma que la observación que se realiza a la comunidad se la ejecuta con la participación; de esta manera se podrá analizar los comportamientos de la comunidad durante la extensión de la investigación.

Según Peralta (2009) “al vincularse a la comunidad, el etnógrafo puede participar de manera abierta o encubierta de la vida cotidiana de las personas de una comunidad durante un tiempo relativamente extenso” (p.37). Siendo los sujetos de estudio, de la categoría Arte en Twitch netamente digitales, la etnografía virtual es un método adecuado que permitirá la participación y convivencia durante los streams a observar, así afirman los autores Ruiz y Aguirre (2015) “Lo que es un hecho, es que todas estas acepciones tienen un mismo objetivo, estudiar las relaciones sociales, cognitivas, afectivas que se dan en el ciberespacio”

Tipo de estudios

El estudio es de tipo exploratorio y descriptivo virtual, debido a que detalla eventos de un determinado fenómeno, el mismo que, en relación a su naturaleza, se basa en la observación detallada.

En cuanto al estudio descriptivo tiene como objetivo “describir el estado y/o comportamiento de una serie de variables” (Yanez, 2020). Lo que permite la recolección de datos detallada y de esa manera procesar correctamente la información.

Sin embargo, se aclara que el tipo de estudio exploratorio se basa en el análisis de temas que no han sido investigados extensamente, en este caso la plataforma Twitch, con el objetivo de comprenderlos mejor y añadir más información para investigaciones futuras.

Así mismo la página digital Técnicas de Investigación (2020), menciona que es habitual que este tipo de estudios tienda a escasear de información debido a que se trata de una aproximación reciente, señalando los cambios tecnológicos en los cuales surgen nuevos temas o enfoques de investigación.

Categorías de análisis y definición de términos operativos

Según Rivas (2015), una categoría de análisis es una estrategia metodológica para describir un fenómeno que estamos estudiando. Las categorías dentro de un estudio o investigación se basan en la idea de la representación a través de una palabra hacia una situación, objeto o persona, con el fin de identificarlos y diferenciarlos.

La importancia de la comprensión de dicha estrategia radica en que a través de estas se podrá obtener la información necesaria para de esta manera poder compararla con otros estudios. Además, es importante mencionar que las categorías deben ser corroboradas y definidas teóricamente, “es decir deben estar sustentadas en trabajos de investigadores previstos que se han ocupado del problema.” (Rivas, 2015)

Entonces, de acuerdo los objetivos de la presente investigación, sobre la formación de comunidades en la plataforma Twitch, las siguientes categorías ayudarán a clasificar y analizar los

resultados que se obtengan durante el tiempo de observación, además de dividirse en subcategorías que ayudarán a comprender los conceptos con sus respectivos objetivos.

Categoría: Interacción

Con el objetivo de reconocer la forma en que los streamer y usuarios se relacionan durante las transmisiones en vivo

Categoría: Performance

Precisar todos aquellos elementos de imagen, así como también lo relacionado a su actuación que el streamer utiliza en las transmisiones que realiza

Definición de Categorías

A continuación, se muestran las categorías que se estudiarán de acuerdo a los diferentes objetivos de la investigación:

Tabla 1: Definición de categorías y subcategorías

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA
Interacción	Reconocer la forma en que los streamers y usuarios se relacionan durante las transmisiones en vivo	<ul style="list-style-type: none">• Bienvenida• Tipo de transmisión• Chat

		<ul style="list-style-type: none"> • Tipo de Juego • Temática de la transmisión en vivo
Elementos Performáticos	Precisar todos aquellos elementos de imagen, así como también lo relacionado a su actuación que el streamer utiliza en las transmisiones que realiza	<ul style="list-style-type: none"> • Escenografía • Vestuario • Vocabulario • Recursos gráficos • Personalidad • Recursos técnicos • Imagen del streamer

Fuente: María Fernanda Martínez y Paola Plúa

Unidades de análisis

La unidad de análisis o muestreo “corresponde a la entidad mayor o representativa de lo que va a ser objeto de estudio en una medición y se refiere al qué o quién es objeto de interés en una investigación” (Hernández, et al., 2004). Según la página online MDO (2020) se refiere a un *streamer*

como una persona que ejecuta el *streaming*, es decir la retransmisión de contenido ya sea audio o video en una plataforma con herramientas específicas.

En el presente estudio se entiende como streamer de animación en la categoría “Arte”, a un usuario reconocido en la plataforma Twitch; los sujetos de estudio seleccionados son dos streamers animadores hispanohablantes de la categoría “Arte” en Twitch, de los cuales uno es a nivel local, otro a nivel internacional.

Es pertinente mencionar que uno de los aspectos más relevantes de la unidad de análisis es que ambos streamers animadores de la categoría “Arte” tienen características similares en cuanto a la forma de exponer sus habilidades por medio de herramientas tecnológicas enfocadas en el área artística, tales como: Tabletas gráficas, programas o aplicaciones para artistas, equipos tecnológicos (PC, Laptops).

Tabla 2: Perfil de los streamers

Nombre del streamer	Usuario en Twitch	Origen	Nº Seguidores
Dani Bermúdez	Senseidani	España	12.472 K
Andrés Amat García	AndresAmatG	Ecuador	852

Fuente: Elaboración propia.

Transmisiones de los streamers

Se analizan las 4 transmisiones de cada *streamer* escogido (local e internacional), seleccionando la primera hora de la transmisión, disponibles del 1 de agosto al 30 de septiembre del 2021.

Muestra

Según López (2004), la muestra “es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación.”, es decir, la representación de una población específica que está dispuesta a ser estudiada.

El tipo de muestra es no probabilística, es decir, que la selección de los participantes no es aleatoria, sino que “en este tipo de muestreo predominan aquellos individuos que, al cumplir con cierta cualidad o característica, benefician la investigación.” (Enciclopedia Económica, 2019). En el caso de esta investigación se consideró que ambos streamers contarán con un perfil abierto en Twitch, su contenido fuera gratuito y tuvieran contenido constante en la plataforma. Así lo indican los autores Otzen y Manterola (2017), quienes señalan que la muestra no probabilística por conveniencia se basa en que las selecciones de los sujetos a investigar tienen una aproximación y accesibilidad con el investigador, con el objetivo de facilitar la investigación.

Técnica y herramientas de investigación

En la presente investigación se realizaron dos tipos técnicas, la observación participante y *focus group*. Estas técnicas se utilizaron “como gama de estrategias que ayudarán a reunir los datos que van a emplearse para la inferencia y la interpretación, para la explicación y la predicción” (Munarriz, 1992, p.104).

Así mismo, Munarriz (1992) indica que “la expresión observación participante se refiere a la introducción de la investigación en el escenario de estudio, funcionando éste como instrumento de recogida de datos.”(p.110). Es por eso que como herramienta se utilizó una ficha de observación para recopilar la información. Se realizaron un total de 8 fichas (4 por cada streamer) donde se observó la primera hora de las transmisiones elegidas de cada streamer, por lo que la observación participante que “en efecto contribuye a que el investigador se haga un lugar en el campo en el que investiga, a

adquirir claves culturales que le sean útiles en el desarrollo de otras técnicas” (Jociles, 2016). De este modo poder recolectar datos de una manera más acertada. (Ver anexo 1)

Tabla 3: Diario de campo

DIARIO DE CAMPO : Observación de transmisión xxxxxx en la plataforma Twitch		
Nombre:		
Fecha:		
Lugar:		
Tema:		
Objetivo:		
Elementos: Performáticos y de interacción	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Configuración de transmisión		
Línea Gráfica		
Elementos tecnológicos		
Vestuario		

Escenografía		
Diseño de Pantalla		
Pantalla de Chat		
Chat		
Comando de chat personalizado		
Contenido del chat		
Características sociodemográficas		
Definición de la imagen		
Personalización de la transmisión		
Elementos de la Bio		
Auspicios		
Gifts		

Reloj		
Lenguaje Utilizado		
Capítulo		
Tienda		
Efectos especiales		
Distribución de objetos		
Intención del espacio		
Tipo de habitación		
Performance por género		
Donativos		

Fuente: María Fernanda Martínez y Paola Plúa

Adicionalmente se realizó un *focus group*, según la autora Renilla en página online Redbility (2018). “es un método de investigación cualitativa que se utiliza para la recolección de información y recepción de feedback mediante la generación de una discusión en torno a un producto, servicio, idea, etc.”. Esta técnica que se realiza a un grupo pequeño de personas reales, busca percepciones sobre

un determinado tema, analizando su comportamiento durante un tiempo determinado con un respectivo moderador.

Para la elaboración y desarrollo del *focus group* se tomaron en consideración aspectos que eran necesarios para la recolección de información, por lo que se realizó un cuestionario de 15 preguntas abiertas. Las preguntas estuvieron enfocadas en recopilar información referente a las percepciones de los participantes sobre la plataforma; tipo de contenido que consumen y su razón de consumir; las comunidades en las que se encuentran, etc. Por parte de los entrevistados. (Ver anexo 2)

En cuanto a los criterios de selección para los participantes del focus group se tomaron en cuenta a 11 usuarios activos de la plataforma Twitch ya sean estos streamers o audiencia. Todos los participantes eran mayores de edad (entre 18 -35 años) y NSE medio alto, alto.

Tabla 4: Cronograma de recolección de datos

TAREAS	<i>Mayo</i>	<i>Junio</i>	<i>Julio</i>	<i>Agosto</i>	<i>Septiembre</i>
Adaptación de la metodología y las herramientas de investigación					
Selección de los streamers a estudiar					
Elaboración de guía para Grupo Focal					
Elaboración de guía del Diario de campo					
Selección de participantes en Grupo Focal					
Implementación de periodo de observación					
Implementación de grupo focal					

Fuente: Elaboración propia.

Consideraciones éticas

La información del *focus group* estará avalada por una carta de consentimiento informado firmado por los participantes, estas cartas firmadas se incluirán en Anexos del informe de investigación de Pregrado.

A los participantes del Focus Group se les informó oportunamente que los resultados registrados en el informe de esta investigación serán de uso exclusivo para dichos fines y no serán utilizados en publicaciones ajenas al ámbito académico o científico. Todas las citas serán referidas con rigor propio de la redacción académica y de la Norma APA 7.

Además, en cuanto a la observación, los streamers elegidos son mayores de edad y cuentan con un perfil de acceso público dentro de la plataforma Twitch.

Se preverá el plagio con la respectiva consulta bibliográfica y manejo de datos recogidos de forma sistemática y metodológica. Se descartan los conflictos de interés por ser una investigación que procurará explorar y describir una situación, analizando los resultados sin darles una valoración que afecte a los individuos.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados de la investigación a partir de la finalización de recolección de datos que se obtuvieron mediante las herramientas antes mencionadas como: Focus group y observación a los streamers (AndresAmatG y SenseiDani). La información presentada en los resultados hace énfasis en las categorías: Interacción y Performance.

Observación a Streamers: AndresAmatG (Nacional) y SenseiDani (Internacional)

Interacción

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría "Chat"

-Streamer nacional AndresAmatG

Durante el tiempo de observación de las 4 transmisiones, dentro del chatbox en el canal del streamer nacional AndresAmatG. Los *emotes* que utiliza son los que la plataforma ofrece dentro del *chat box* de manera predeterminada, no hay uso de emotes personalizados; es decir, elaborados y diseñados por el mismo artista. El uso de los elementos llamados “recompensas y desafíos” pertenecen a un apartado dentro del chat box; se observó que además de ser acumulables, estos se obtienen de manera automática cuando los usuarios permanecen por un largo tiempo en el stream, los cuales pueden canjear por emotes, mensajes destacados o desafíos al streamer específicos al streamer.

Durante transmisión #1 (21/09/2021) el streamer hablaba del juego en línea artístico “Gartic Phone” donde el artista estaba dibujando. Se observó que la audiencia participaba activamente en el chat adivinando y bromeando sobre el juego en línea usando algunos emotes. Sin embargo, durante el stream #2 del (22/09/2021) uno de los usuarios (viewers) usó un *emote* propio, que, durante un corto tiempo, el streamer mencionó que le gustaba por su diseño y versatilidad.

-Streamer internacional “SenseiDani”

Durante las transmisiones del streamer “SenseiDani”, se observó que el contenido del chat trataba los temas que se estén hablando en el momento, en su mayoría sobre los proyectos personales del streamer, comisiones que se le habían presentado o sobre su cómic. A pesar de que, al inicio del stream, se mantuvo una conversación fluida con la audiencia recién llegada, con el paso del tiempo el streamer no respondía a la mayoría de los comentarios del *chat box* y se enfocó más en el contenido o trabajo que está realizando, sin embargo, dentro del *chat box*, la audiencia hablaba entre sí sobre varios temas que se relacionan al contenido del stream.

A pesar de que el artista no prestaba mucha atención al *chat box*, dentro de los moderadores y los mensajes predeterminados a través de “bots” del canal, se mantenía a la audiencia en constante charla y sugerencias de seguimientos a canales amigos o instrucciones varias a sus proyectos personales como su cómic “Liquid Memories”.

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría “Bienvenida”

-Streamer nacional AndresAmatG

Durante las 4 transmisiones del artista/streamer AndresAmatG, se observó que al inicio de cada stream el streamer dialoga por un periodo corto de tiempo con la audiencia sobre distintos temas. El streamer realiza preguntas a los usuarios que van entrando al stream uno a uno, ofreciendo una bienvenida e incentivándolos a conversar sobre ellos mismos.

-Streamer internacional “SenseiDani”

Al inicio de cada stream de *SenseiDani* se mostraba en pantalla completa dando la bienvenida a los usuarios que iban llegando mientras conversaba sobre temas más personales como su vestimenta, el clima, proyectos personales desde un vistazo más informal.

Durante la transmisión #2 (22/09/2021) al inicio del stream, el artista habló con su audiencia sobre su vestimenta, específicamente de “Muten Roshi”, personaje del anime Dragon Ball que tenía estampado en su camiseta, mencionando que le parecía cómoda. Mientras saludaba a la audiencia estaba comiendo simultáneamente. Durante esta transmisión conversó con su audiencia sobre distintos temas como los próximos eventos en lo que participaría, como inició su día, mencionando que esta actividad es como “un ritual” antes de que inicie con cada stream.

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría “Temática de la transmisión en vivo”

-Streamer nacional AndresAmatG

Las temáticas principales del canal son de contenido artístico. Se observó que el contenido variaba de acuerdo al tipo de proyecto estuviera realizando el streamer en ese momento ya sea ilustración de práctica, animación o comisión.

Durante el stream 29/09/2021, el contenido de la transmisión iba dirigido a un *fan art* sobre Spiderman del actor Andrew Garfield que el artista estaba ilustrando mientras hablaba sobre noticias populares referentes a la nueva película de Marvel junto con sus usuarios.

-Streamer internacional "SenseiDani"

La temática de las transmisiones en vivo se basaba en la parte artística del canal, además de la exposición del arte y los proyectos personales artísticos del streamer, los cuales compartía con la audiencia. *SenseiDani* no solicitaba ayuda o instrucciones para sus trabajos durante sus transmisiones.

Durante la transmisión del 22/09/2021, se observó al streamer *SenseiDani* realizando una *comisión animada* con una introducción de pandas animados. El streamer mostró todo el paso a paso de la elaboración de esta animación, mencionando que ya tiene planeado el proceso de la animación y solo mostraba el proceso de realización. Durante su contenido habitual, el streamer estaba dispuesto a aclarar dudas sobre técnicas de ilustración, consejos que solicitaba la audiencia en el *Chat box* mientras continuaba realizando su trabajo.

Performance

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría "Escenografía"

-Streamer nacional AndresAmatG

No se pudo apreciar ninguna escenografía pues durante la observación de los 4 streams, *AndresAmatG* no encendió su cámara para poder observar algún elemento. Durante las transmisiones sólo se observaba el programa donde ilustraba y se escuchaba voz en off.

-Streamer internacional "SenseiDani"

La escenografía estaba compuesta por una habitación blanca con un mueble blanco que abarcaba todo el ángulo de visión, decorado con luces de neón de color morado, cian, libros y juguetes de colección de personajes diversos, además de adornos que complementaban los espacios vacíos, siguiendo la línea cromática del streamer.

Como parte de la escenografía, se observaron elementos tecnológicos como: Audífonos portables blancos, micrófono profesional de mesa; dos computadoras (PC y Laptop); luces de Neón de colores que representan la marca personal del streamer. El espacio de la mesa de trabajo donde el streamer dibujaba estaba oculto y solo se observaba al artista y parte de su plumilla electrónica.

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría "Vestuario"

-Streamer nacional AndresAmatG

No se pudo apreciar ninguna vestimenta pues durante la observación de los 4 streams, *AndresAmatG* no encendió su cámara para poder observar algún elemento. Durante las transmisiones sólo se observaba el programa donde ilustraba y se escuchaba su voz en off.

-Streamer internacional "SenseiDani"

El vestuario que utilizaba se basaba en camisetas estampadas de personajes animados populares o caricaturas varias, mismas que cambiaba en cada transmisión. Durante el stream del 23/09/2021 la vestimenta del streamer fue una sudadera color gris con un estampado de una caricatura de un perro disfrazado de doctor, un jean; además de que el streamer se había cortado el cabello. Durante las 4 transmisiones utilizó lentes estilo vintage clásico.

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría "Recursos gráficos"

-Streamer nacional AndresAmatG

Se observó un recurso gráfico animado cuando el *bot* (moderador automático) “*Streams elements*” realizaba una recomendación de un canal de Twitch en el *chat box*. Un cuadro de color gris con un efecto de opacidad apareció desde la parte inferior con el nombre del usuario e imagen de perfil. Además, se observó una recopilación de gifs, expuestos de manera aleatoria, en la parte inferior central de la pantalla como parte de los recursos gráficos del canal.

El diseño de pantalla que se observó era simple, utilizaba su gama cromática para algunos elementos. Contaba con diseños anclados en la pantalla como un contador de seguidores y un borde en la parte inferior derecha donde estaba ubicado su chat en tiempo real.

Durante los 4 streams, la línea gráfica que manejaba mantenía una gama cromática de tonalidades cálidas, amarillas en su mayoría, además de implementar su personaje en un estilo de ilustración propio de caricatura.

Gráfica 1

Pantalla de bienvenida del streamer AndresAmatG



Nota. La figura muestra la línea gráfica que aplica el artista AndresAmatG, streamer nacional, al inicio de las transmisiones Tomado de Twitch (2021).

Como parte de la sub categoría “Recursos gráficos “además de lo observado en los streams, también se tomó en cuenta el apartado “Acerca de” del streamer *AndresAmatG* que cuenta con una

clasificación por secciones y una pequeña descripción del streamer donde se menciona su participación en el canal. La sección llamada “Beneficios de suscriptores” está representada por el personaje principal del anime “Sailor Moon”, ilustrado con el estilo propio del streamer.

Dentro de este mismo apartado se encuentra la sección llamada “Sobre mí”, misma que está representada por un grifo, (criatura mitológica mitad león, mitad águila) ilustrado con su estilo propio. En este apartado se describe con más detalle al streamer y sus logros, además de su propósito como streamer de arte.

Otra de las secciones que se observan en este apartado es “Redes” representado por un personaje popular del anime “Avatar, la leyenda de Aang” en su estilo propio donde describe y señala sus diferentes redes, Instagram, Youtube, Vimeo. En este último señala que su audiencia puede observar su demo reel de animación 2D.

La sección “Gracias” de este apartado, señala a aquellos usuarios que han aportado con “Subs”, “raids”, “host”, donaciones, “Bits”. La sección “Guangos” representado por el logo principal del grupo de artistas, señala que forma parte de un grupo de ilustradores, animadores, diseñadores, etc., además invita a seguir a los integrantes de este grupo.

-Streamer internacional “SenseiDani”

Durante el tiempo de observación de las 4 transmisiones del streamer/artista SenseiDani de la categoría “Recursos Gráficos” los resultados que se obtuvieron fueron los siguientes:

Los efectos especiales que se observaron en el stream suceden cuando se realiza un “host” (medio de difusión por parte de otros streamers donde se envía audiencia de sus canales a un streamer) al canal dentro de la transmisión. Además, se observó una animación o transición cuando sucedió “El tren del Hipe” (celebración dentro del canal cuando un streamer recibe mucho apoyo monetario) donde aparece una animación en caricatura con una temática de noticiero utilizando a su

personaje con una voz distorsionada aguda, esto sucede cuando alguien ha dado un “Ride” (cuando se envía audiencia a otro canal después de una transmisión grande). La línea gráfica que maneja, contiene colores neones (Azul, púrpura, fucsia) principalmente, además de una temática animé y caricaturesca.

Como parte de la sub categoría “Recursos gráficos “además de lo observado en los streams, también se tomó en cuenta el apartado “Acerca de” del streamer *SenseiDani*. Se observó el uso de “gráficos”, la descripción del streamer como artista y sus logros como *mangaka*. Este apartado contaba con un espacio con la ilustración de su personaje sobre un fondo blanco, además de publicidad sobre su cómic físico publicado en el 2019 con un link donde se puede leer el primer capítulo gratis y comprarlo.

Gráfica 2:

Pantalla de bienvenida del streamer SenseiDani



*Nota. La figura muestra la línea gráfica que aplica el artista SenseiDani, streamer internacional, al inicio de las transmisiones
Tomado de Twitch (2021)*

En este mismo apartado se observaron secciones donde el streamer promocionaba su merchandising (camisetas, tazas con sus personajes), además de la publicidad de las camisetas que son parte del merchandising patrocinado por “Pampling”.

Transmisión #1, #2, #3, #4 - Subcategoría “Recursos técnicos”

-Streamer nacional AndresAmatG

El streamer no menciona o especifica sus recursos técnicos en el apartado “Acerca de mí” y en ninguno de sus streams.

-Streamer internacional “SenseiDani”

Este streamer menciona que posee estos elementos en su computadora: PLACA BASE: MSI X570-A Pro; PROCESADOR: AMD Ryzen 7 3700X 3.6GHz BOX; GRÁFICA: Zotac Gaming GeForce RTX 2060 AMP! 6GB GDDR6; FUENTE: Corsair RM750 750W 80 Plus Gold Full Modular; DISCO: Kioxia EXCERIA 1TB SSD NVMe M.2 2280; RAM: Corsair Vengeance RGB Pro SL DDR4 3200 PC4-25600 32GB 2x16GB CL16 Optimizado AMD Ryzen; REFRIGERACIÓN: Noctua NH-D15 SE-AM4; CAJA: Nox Hummer TGX Rainbow RGB 3.0 USB Cristal Templado LED Negra.

Focus Group

A continuación, se presentan los resultados de la sesión de preguntas realizada a 11 participantes voluntarios lo cuales incluyen streamers y usuarios.

1. ¿Cómo descubrieron la plataforma Twitch?

Al preguntar sobre el descubrimiento de la plataforma, se destacó que algunos de los participantes ya habían conocido la plataforma hace algunos años, sin embargo 3 participantes mencionaron que descubrieron Twitch por medio de YouTube, ya que consumían contenido *gamer*, pero solo el participante #7 (viewer) mencionó que descubrió la plataforma a raíz de la pandemia.

2. *¿Por qué crea contenido en Twitch? / ¿Por qué consume contenido en Twitch?*

Se consultó la razón del consumo de los contenidos que les interesaban a los participantes ya sea como espectador o como streamer.

El participante #1 (viewer) mencionó lo siguiente: “ya no veo televisión y creo que es algo que puedes notar en gente de nuestra edad. Ya cambiamos el método clásico-tradicional de televisión a contenido por internet.” El participante #9 (streamer) mencionó que una de las razones por las que realiza streaming es debido a su interés por exponer su arte a las personas en un ambiente amigable.

3 participantes concordaron que la razón por la que consumen esta plataforma es debido a los videojuegos, sobre todo las reacciones de los streamers al jugar determinado juego.

3. *¿Qué es lo que más les atrae de Twitch como plataforma, teniendo en cuenta las cosas que otras plataformas de streaming no poseen?*

Los participantes mencionaron que la interfaz de Twitch es más práctica y sencilla de manejar. El participante #5 (viewer) mencionó que “Bueno creo que la interfaz es muy sencilla, además yo puse para que me lleguen notificaciones al correo para estar atento cuando el streamer empiece a transmitir, básicamente eso, me parece fácil de usar.” Dos participantes concordaron que Twitch es más flexible y accesible para los streamers en comparación con Facebook. El participante #6 (viewer) mencionó que la interacción con la audiencia es mejor en Twitch.

Los participantes #10 y #1(viewer) coincidieron en que una de las fortalezas que posee la plataforma es la calidad de streamers. “Twitch tiene bastantes contratos con algunas personas, entonces los mejores streamers están ahí, y como suelen jugar juntos a veces, prácticamente era como el único lugar donde podías ir a verlos”

4. *¿Qué percepción tienen de la plataforma? ¿Qué es Twitch para ustedes?*

Durante la sesión los participantes comentaron sobre su percepción hacia la plataforma. El participante #6 (viewer) mencionó que él percibe a Twitch como una plataforma múltiple donde no solo hay juegos sino otros temas como la ilustración. A diferencia del participante #5 (viewer) que indicó que percibe a Twitch como un medio de relajación “Twitch es básicamente eso, o si estoy en mi tiempo de almuerzo, cosas así optó por esa opción...”. Para otros de los participantes se trataba de una extensión de los creadores de contenido como lo menciona el participante #1: “Yo lo percibo más bien como una extensión de... no quiero decir extensión de YouTube sino de extensión del creador de contenidos” Por su lado, los participantes #7 (viewer) #8 (viewer) y #9 (viewer y streamer) concordaron que es una plataforma de entretenimiento.

5. *¿Te sientes parte de la comunidad cuando interactúas por medio de la plataforma Twitch con otros seguidores? ¿Por qué?*

Los participantes #8 (viewer) y #9 (streamer) mencionaron que la cantidad de *viewers* influye en la interacción, el participante #8 (viewer) mencionó: “Y también depende de la cantidad de *viewers* que llega a tener este streamer, porque si es uno que llega a tener un millón de *viewers*, obviamente no es que vas a hacer la diferencia”. Sin embargo, el participante #7 (viewer) mencionó la forma como el streamer hace sentir a los usuarios como parte de la comunidad sin necesidad de interactuar “muchas veces sí te sientes parte de la comunidad de ellos porque sientes que muchas veces sí compartes algo en común, más allá de si interactúas con ellos o no, sientes que estás compartiendo algo”.

El participante #9 (viewer y streamer) habló sobre las comunidades artísticas mencionando la comodidad de las mismas a diferencia de la comunidad gamer dentro la plataforma: “la comunidad de arte, he visto que la gente, aparte de apoyar al streamer lo hace porque le gusta lo que está haciendo y por eso lo está viendo, es más agradable, incluso si el streamer pide tips o algo, la gente le

dice “sí, sabes qué, esto es lo mejor para esto.””. La mayoría de los participantes concordaron con que se sienten conectados con el streamer, el participante #4 (streamer) mencionó sobre su comunidad y su conexión con la misma: “mi comunidad es súper rara, rara como yo” mencionando que es su forma de mantener una relación con su audiencia.

6. *¿Crees que el consumo de streamings en Twitch ha cambiado tu forma de relacionarte? ¿Por qué? Ej.: utilizar términos de la plataforma con otras personas, tu vestimenta o tu actitud.*

El participante #9 (streamer) mencionó que es muy tímido y que cuando realiza un stream se siente más en confianza con su audiencia, además mencionó que parte del léxico usado en Twitch lo ha llevado a su vida cotidiana: “Depende con la persona que estoy hablando, porque si sé que me puedo expresar de tal manera con esa persona, lo hago.”. Al igual que el participante #11 (viewer) que menciona que en efecto ha notado algunos cambios en su acento debido a que consume contenido de una streamer argentina. Sin embargo, el participante #11 menciona que no le pasa lo mismo que al participante #9 (viewer y streamer) en cuanto al léxico que se usa en Twitch llevado a su vida diaria.

7. *¿Qué elementos utilizas más para interactuar con los streamers durante las transmisiones? ¿Por qué? Ej.: Stickers, emojis, sonidos, chat, etc*

Los participantes #8 (viewer) y #9 (viewer y streamer) mencionaron que la mayoría de las veces se usan puntos del canal o recompensas para poder interactuar tanto en el chat como con el streamer. El participante #9 (viewer y streamer) mencionó lo siguiente: “yo sí participo bastante con los puntos del canal porque algunos streamers sí tienen unas tan chéveres”. Además, el participante #7 (viewer) destacó que lo que ha visto durante los streams, es el uso de emojis específicos del canal y a través de estos se interactúa con las personas en el *chat box*.

8. ¿Qué sientes cuando el streamer lee tu mensaje y te responde?

Según el participante #5 (viewer) mencionó que a pesar de que no interactúa mucho con el chat, en el caso hipotético que lo haga, se sentiría bien que un streamer que le agrada lo salude. El participante #6 mencionó la importancia de la interacción del streamer con la audiencia “obviamente es muy, muy importante la interacción entre el usuario y su público porque es gracias a él, que él está creciendo, gracias al público está donde está”

Sin embargo, se comentó que una de las maneras en el que el streamer note al usuario es a través de bits, moneda, recompensas: “los channel points como ya mencionaron permiten hacer como un resaltado a tu mensaje. Entonces el streamer puede ver”.

Discusión de resultados

En el siguiente apartado se realizará la interpretación de los resultados obtenidos durante la observación y el focus group. La información expuesta será contrastada con los conceptos más relevantes de esta investigación en referencia a la interacción y el performance y los principales hallazgos.

Durante la investigación se realizó una observación y análisis a 2 streamers (nacional e internacional) de la plataforma Twitch con el fin de conocer la existencia de interacción entre streamer y audiencia durante las transmisiones en vivo. Se analizaron cuatro streams de la categoría “Arte” a un artista nacional y cuatro streams a un artista internacional durante un mes, además de la participación voluntaria de consumidores de la plataforma Twitch dentro de una ronda de preguntas, *Focus group*.

Los resultados de estas herramientas de investigación, en relación a los hallazgos y análisis obtenidos dentro del tiempo de observación a los streamers dentro de la plataforma Twitch. Febres-Cordero y Anzola (2018) explica que estos medios de entretenimiento forman parte de una nueva

forma de establecer relaciones entre nuevos individuos. Esta afirmación es acertada ya que de acuerdo a lo observado la interacción dentro de una plataforma de transmisión en vivo puede establecer nuevas y diferentes formas de interacción con una audiencia digital.

Los streamers que se analizaron, tanto el nacional como el internacional, comparten varios aspectos en cuanto a la interacción con la audiencia y en los aspectos performáticos de la categoría “Arte” durante el stream. Durante el tiempo de análisis mostraron que ambos streamers mantienen una comunicación constante por medio del chat en vivo, utilizando elementos que ofrece la plataforma de forma predeterminada y en algunos casos personalizada tales como los *emotes*, *gifs*, etc. de esta manera se intensifica la conexión entre sus comunidades, las cuales se evidencian durante la interacción que se forma a través del *chat box*.

Entonces, a partir de este punto, se interpreta que ambos artistas coinciden en que la mecánica de la comunicación por medio del “chat box”, durante la transmisión, se basa en los temas que se estén tratando en el momento, ya sea artístico , profesional o temas casuales, debido a la intención del streamer en conectar con la audiencia de manera orgánica, es decir que tanto la audiencia como el streamer, se mantienen en una conversación fluida que desarrolla una conexión más personal y orgánica que se intensifica con la parte gráfica y estética del canal.

Como menciona Sibilia (2013) el performance maneja la construcción de una realidad mejorada al juicio de otros. Tomando en cuenta esta premisa, la creación de un ambiente o escenario sumado a la elaboración de la identidad del streamer a observar forma parte de elementos performáticos en los que todo se transforma en un espectáculo. Como prueba de esta afirmación, dentro del análisis de los perfiles de los artistas y sus transmisiones, se observó que ambos streamers mantienen una línea gráfica específica usando elementos representativos, ya sea con la cromática o estilo de ilustración, con la que desarrollaron una identidad gráfica consistente.

Sin embargo, el aspecto performático en cuanto a la exhibición personal del streamer a su audiencia por medio de una cámara, característica representativa de la plataforma, no se presentó en el artista nacional “AndresAmatG” debido a que, de acuerdo a las explicaciones en su canal, prefiere que su audiencia se enfoque más en su proceso artístico, no obstante, su representación gráfica, como una caricatura ilustrada en su estilo propio se mantiene presente en su perfil.

A diferencia del streamer internacional “SenseiDani” quien mantuvo su cámara encendida durante todo el tiempo de observación, generando una conexión más personal con la audiencia, debido a que la misma se pudo observar sus expresiones, ante las conversaciones que se mantuvieron en el momento del stream y mostrando parte de su escenario diseñado con su línea gráfica personal, para que la estética del stream sea más profesional.

Estas representaciones y construcciones de sí mismos como un personaje artístico en una plataforma de streaming se vincula con las características del desarrollo de la identidad virtual que, de acuerdo a la explicación de Muros (2011), señala que estas construcciones se forman a partir de las circunstancias en las que se presenten los individuos, en este caso dentro de la plataforma de Twitch donde para generar una conexión con una audiencia específica, las audiencias de la categoría “Arte”, es necesario la elaboración de un personaje que vaya acorde a esas necesidades.

Así como se expuso en los resultados de las observaciones a los streamers nacional e internacional, la identidad virtual se puede expresar de diferentes formas ya sea a través de una cámara o un micrófono, porque el objetivo es permanecer y construir una comunidad virtual basada en la interacción de un personaje elaborado a la conveniencia, con el que se establezca una conexión orgánica con los usuarios que consumen y disfrutan de un contenido en común.

Tomando esta idea, de acuerdo al análisis de los participantes voluntarios dentro de la sesión de preguntas en *Focus group*, las comunidades virtuales que se forman de manera positiva dentro de

un canal favorito, se basan en el tipo de interacción y relación que mantenga el streamer con la audiencia.

Según Ruiperez y Ontalba (2002) estas comunidades se forman a partir de los intereses en común de los internautas sobre un tema en específico. Por lo que, varios participantes mencionaron la importancia de la convivencia digital en el *chat box*, donde a través de la interacción grupal, se establece si una comunidad es positiva o negativa dentro del canal. Sin embargo, se ha demostrado en los resultados del focus group que, en los streams más populares resulta complicado interactuar con el streamer debido a la magnitud de la audiencia que observa la transmisión; pero a pesar de estas afirmaciones, los participantes expresan que les gustaría que el streamer los salude o establezca algún tipo de interacción personal con ellos.

Sin embargo, aunque esto no suceda, sigue siendo un canal que se disfruta observar debido a lo antes mencionado, elementos performáticos, calidad de contenido y las relaciones con las comunidades virtuales que se forman en el chat box. Así lo menciona el participante #7 “muchas veces sí te sientes parte de la comunidad de ellos porque sientes que muchas veces sí compartes algo en común, más allá de si interactúas con ellos o no, sientes que estás compartiendo algo” lo que se interpreta que además de formar parte del stream como un observador, la experiencia de compartir un interés en común motiva a la audiencia a mantenerse en el canal.

A diferencia de los canales más pequeños, los participantes expresaron que la interacción con el streamer es más accesible y personalizada debido a que el número de audiencia no es lo suficientemente grande como para que sus mensajes dentro del chat box se ignoren debido a la magnitud de la audiencia, sin embargo, se mantiene que la interacción en el chat box con las comunidades establecidas, es importante para permanecer en la transmisión más tiempo.

En este sentido, se consideran acertadas las afirmaciones de Moreno y Suárez (2010) donde explican que a través de las comunidades virtuales, concepto que surgió a partir de la “Sociedad red”,

las personas se sienten en proximidad cuando se mantienen en constante interacción superando el tiempo y espacio con el fin de pertenecer a un colectivo , ya que durante la investigación se obtuvo como resultado que la audiencia se siente parte de una comunidad cuando interactúa y conecta con usuarios durante una transmisión. Esto indica que el desarrollo de las comunidades digitales, es importante para el crecimiento del canal del streamer y por ende determinará su éxito.

Conclusiones

El presente estudio tuvo como objetivo comprobar si es posible la interacción y construcción de relaciones digitales dentro de la plataforma Twitch, por lo que, una vez analizado las discusiones de resultados, se procede a exponer las conclusiones finales de la investigación a través del focus group y del análisis y observación de los streamers en la categoría “Arte”.

Con el surgimiento de las nuevas formas de comunicación (TIC), que se basan en la interacción entre los consumidores digitales a través de los medios virtuales, estos se han posicionado dentro del mercado del entretenimiento en vivo debido a las experiencias que ofrecen de manera constante, interactiva e inmediata, razón por la cual resulta atractiva al momento de generar una audiencia orgánica y participativa.

Entonces, al analizar los canales y transmisiones en vivo de los streamers/artistas, nacional e internacional, en relación a las características performáticas, se concluye que estos mantienen algunas similitudes estéticas, ya sea línea gráfica, el uso de elementos personalizados, además del mismo contenido artístico. Sin embargo, cabe destacar que el streamer nacional “AndresAmatG” no cumple con la exposición de su persona delante de una cámara, lo cual es importante, porque las características performáticas basadas en los objetivos específicos de esta investigación, es la observación de la persona y sus aspectos físicos, además del escenario donde se desarrolla el stream y otros elementos ya mencionados; esto forma parte del tipo de desarrollo de identidad digital que los artistas buscan construir para formar una comunidad positiva.

Dicho esto, la necesidad de la construcción de identidad virtual artística, ya sea de manera física (por medio de una cámara), que es el caso del streamer "SenseiDani" o personificada (a través de una caricatura) el cual usa el streamer "AndresAmatG", tiene como objetivo proporcionar contenido específico en sus canales y crear un vínculo con la audiencia. Este tipo de interacción, se desea obtener por parte de las comunidades que participan durante las transmisiones que se forman a través de herramientas que ofrece la plataforma.

La herramienta llamada *chat box* es un medio de comunicación directo dentro de la plataforma Twitch, donde la audiencia se puede relacionar e interactuar tanto con el streamer como con los mismos espectadores durante la transmisión en vivo, esto se evidenció al momento del análisis de las transmisiones, donde a pesar de que el streamer nacional AndresAmatG no usaba una cámara, la comunicación con su audiencia/ comunidad no representa un problema.

En este sentido, se considera que el uso de elementos dentro de la herramienta mencionada, como emojis, bits, suscripciones, etc. generan una interacción participativa y fluida en el canal que en consecuencia forma una comunidad creciente lo cual es un aspecto importante para el éxito del artista.

Posteriormente, se ha llegado a la conclusión, que debido a la naturaleza de la plataforma, los streamers artistas usan este medio como un canal de comunicación y exposición de su arte, para de esta manera, generar una relación con una comunidad nueva pero netamente consumidora de este contenido artístico, de este modo crecer y extender su comunidad en un medio digital más amplio, ya que a partir de la interacción social con un medio de comunicación digital netamente en vivo, es posible el desarrollo de una relación directa con un usuario digital, que en este caso, aplica al streamer de la categoría "Arte" en Twitch. Esto se refiere a que las comunidades digitales en efecto pueden desarrollar nuevas formas de sociabilidad a partir de la interacción y creación de un espacio virtual en relación a los intereses en común.

Recomendaciones

Se recomienda que en futuras investigaciones, en base a los resultados sobre la interacción en plataformas digitales y el desarrollo de comunidades virtuales a partir de la construcción de identidad virtual, que se analice con mayor detenimiento el uso de los elementos que ofrece la plataforma Twitch, para aumentar la interacción entre los streamers y sus comunidades virtuales, tales como los emotes, bits, recompensas, etc. donde se genera una participación motivada por estos medios gráficos interactivos de tal manera que beneficie a la comprensión de los medios de interacción entre usuarios digitales en los próximos estudios.

En última instancia, dado que la investigación se basa en la observación y análisis de los comportamientos de la audiencia en relación al streamer durante una transmisión, sería interesante y de aporte significativo, que se realice un ejercicio que involucre a la observación de las redes sociales de los streamers con el fin de comprender más a fondo las relaciones que se desarrollan entre los usuarios como parte de una comunidad y la formación del artista como un personaje público.

Bibliografía

- Bauce, Córdova, & Avila. (2018). Operacionalización de variables. *Rafael Rangel*, 42. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2020/05/1096354/operacionalizacion-de-variables.pdf>
- Castaño. (2002, January). *Introducción a la metodología de investigación cualitativa*. Researchgate. https://www.researchgate.net/publication/39219263_Introduccion_a_la_metodologia_de_investigacion_cualitativa
- Castaño. (2021, August 11). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14, 5-39. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Ephesos Software. Ver a los artistas trabajar en tiempo real en estos 4 canales de contracción. <https://es.ephesossoftware.com/articles/creative/watch-artists-work-in-real-time-on-these-4-twitch-channels.html>
- El Portal de la Comunicación. (2021, April 16). *Streamer y audiencia: ¿cómo interactúan en Twitch?* Icom. <https://incom.uab.cat/portalcon/streamer-i-audiencia-com-interactuen-a-twitch/?lang=es>
- Enciclopedia Económica. (2019). *Muestreo no probabilístico*. Enciclopedia Económica. <https://enciclopediaeconomica.com/muestreo-no-probabilistico/>
- Espinoza. (2019, September 2). Las variables y su operacionalización en la investigación educativa. Segunda parte. *Conrado*, 15. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000400171
- Febres-Cordero, & Anzola. (2019, November 28). Las relaciones sociales derivadas del uso de las tecnologías en los procesos educativos virtuales. *Educere*, 23, 27-37. <https://www.redalyc.org/journal/356/35657597003/html/>
- Ferrantelli, L. (2021). Vendió su primera startup en eBay para crear el sitio del momento: la historia del creador de Twitch. *iproup*: <https://www.iproup.com/innovacion/23759-twitch-la-historia-de-su-fundador-justin-kan>
- Flecher. (2021, April). El éxito de Twitch. *FLECHER*. <https://flecher.co/blog/el-exito-de-twitch/>

García. (2021, April 4). *YouTube vs Twitch: Comparativa entre las dos plataformas de vídeo*. citefast. <https://www.adslzone.net/reportajes/tv-streaming/youtube-vs-twitch/>

Giones, & Serrat. (2010, June). La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. *Bid*, 24. <https://bid.ub.edu/24/giones2.htm>

González. (2017, August 2). *La interacción en el camino hacia una comunicología*. Scielo. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2411-99702017000200007

Gómez. (2021, June 14). Nos vamos de exposiciones de arte en Twitch. *Nokton Magazine*. <https://noktonmagazine.com/nos-vamos-de-exposiciones-de-arte-en-twitch/>

Herrera. (n.d.). LAS REDES SOCIALES: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN. *Reflexiones*, 91, 121-128. <https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

Internet y la sociedad red. (1999). . https://commons.cc/antropi/wp-content/uploads/2013/02/castells_intro.pdf

Jociles, M. (2017). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista Colombiana de Antropología*, 54,121-150

Ipsos. (2021, April 30). *El entretenimiento por streaming: el rey de la pandemia*. <https://www.ipsos.com/es-es/el-entretenimiento-por-streaming-el-rey-de-la-pandemia>

La Rosa. (2016, June 14). Una mirada a la interacción en las redes sociales. *Unife*, 24, 51-57. https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2016_1/Amaro.LaRosa.pdf

La Sociedad del Espectáculo. (1967). . <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf>

La vida en la pantalla (1st ed.). (1997). Paidós.

Latto. (2020, January 23). ¿Qué es el streaming y cómo funciona? *AVG*. <https://www.avg.com/es/signal/what-is-streaming>

Lebrún. (2014). Industrias culturales, industrias creativas, industrias de contenidos. *CONSENSUS* 1, 2, 45-57. https://oibc.oei.es/uploads/attachments/69/Industrias_Culturales__Creativas_y_de_Contenidos_-_Ana_Mar%C3%ADa_Aspillaga.pdf

León. (2021, May 25). *Gracias a la pandemia, Twitch creció hasta un 40%*. Atomix. <https://atomix.vg/gracias-a-la-pandemia-twitch-crecio-hasta-un-40/>

Martinez. (2021, February 3). *Aprende animación con estos streamers en Twitch*. GO GO CATRINA. <https://gogocatrina.com/animacion/aprende-animacion-con-estos-streamers-en-twitch/>

MDO. (2020, March 26). ¿Qué es un streamer? *Madridiario*. <https://www.madridiario.es/noticia/477373/recomendamos/que-es-un-streamer.html>

Medina. (2021, March 18). *Arte y pandemia: ¿ha supuesto la crisis sanitaria un revulsivo para la creatividad o un duro golpe?* vogue. <https://www.vogue.es/living/galerias/arte-pandemia-crisis-sanitaria-revulsivo-creatividad>

Moreno, & Suárez. (2010). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis. *Espéculo*.
<http://www.ucm.es/info/especulo/numero43/covirtual.html>

Muros. (2021, August 11). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *REIFOP*, 14, 49-56. <http://www.aufop.com> – Consultada en fecha (dd-mm-aa):)

Méndez, Rocío, & Aguilar. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método ya sus aplicaciones. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 41, 67-96.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31639397004>

Ontalba, & Ruipérez. (2002). *Contenidos en comunidades virtuales: análisis de las herramientas y servicios de información* [Master's thesis].
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/331/1/12883.pdf>

Osorio. (2017). *Industrias Culturales: Definiciones, valor, y caracterización*. Metropolitan Studies.
https://www.researchgate.net/publication/318827291_Industrias_Culturales_Definiciones_valor_y_caracterizacion

Ostos, M. (2021). *Nueva característica gratuita en Twitch busca fomentar la interacción entre audiencia y streamers*. Merca20: <https://www.merca20.com/nueva-caracteristica-gratuita-en-twitch-busca-fomentar-la-interaccion-entre-audiencia-y-streamers/>

Otzen, & Manterola2,. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *scielo*, 35, 227-232. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Pastor. (2021, January 18). El Arte del Performance. *Culturamas*.
<https://www.culturamas.es/2011/01/18/el-arte-del-performance/>

Peralta. (2009, March 10). Etnografía y métodos etnográficos. *Revista Colombiana de Humanidades*, 74, 33-52. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=515551760003>

Piedras. (2020, July 3). Transformación Digital en tiempos de pandemia. *Forbes*.
<https://www.forbes.com.mx/transformacion-digital-en-tiempos-de-pandemia/>

Poor, A.(2019).¿Qué es el streaming y cómo funciona?.
 AVAST:<https://www.avast.com/es-es/c-what-is-streaming#gref>

Relaño. (2011, April). *Consumidores digitales, un nuevo interlocutor*. Mercasa.
https://www.mercasa.es/media/publicaciones/189/1312738055_1302797728_pag_044-051_Relano.pdf

Renilla. (2018, October 4). *Focus group, workshop y grupos de discusión. ¿Son lo mismo? ¿En qué se diferencian?* Redbilty. <https://www.redbilty.com/tecnicas-de-investigacion-cualitativa/>

Rock Content. (2019, August 5). ¿Qué es la Sociedad de la Información y cómo se estructura? *Rock Content*. <https://rockcontent.com/es/blog/sociedad-de-la-informacion/>

Rodríguez. (2019). *El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos* [Master's thesis]. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/46694>

Ruipérez, Ontalba (2002). *Contenidos en comunidades virtuales: análisis de las herramientas y servicios de información* Universitat Oberta de Catalunya. <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/331/1/12883.pdf>

Serrano. (2013, November). Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. *Historia y Comunicación Social*, 18, 353-364.

Sibilia. (2020, September 20). El artista como espectáculo: autenticidad y performance en la sociedad mediática. *Dixit*, 18, 4-19. <https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/360>

Sánchez, Gonzales, & Sánchez. (2012, August 15). La Sociedad de la Información: Génesis, Iniciativas, Concepto y su Relación con Las TIC. *UIS Ingenierías*, 1, 113-128. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=553756873001>

Sánchez. (2021, February 3). ¿Cómo ha afectado la pandemia a plataformas de streaming? precio. <https://precio.com/tarifas-television/articulos/como-ha-afectado-la-pandemia-a-plataformas-de-streaming/>

Talius. (2021, March 30). *Los streamers que nos hicieron más llevadera la cuarentena*. <https://talius.tech/los-streamers-que-nos-hicieron-mas-llevadera-la-cuarentena/>

Tarullo. (2013, August). *El estudio de la interacción en las redes sociales: una propuesta metodológica*. Academia. https://www.academia.edu/10177551/El_estudio_de_la_interacci%C3%B3n_en_las_redes_sociales_una_propuesta_metodol%C3%B3gica

Trujillo. (2017). *Estudio Exploratorio sobre el Uso y Consumo dentro de Redes Sociales y la construcción de perfil online de Tweens Guayaquileños* [Master's thesis]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1350/1/Tesis1536TRUe.pdf>

Torres , R.(2005).Sociedad de la información / Sociedad del conocimiento., p2 *Vida digital: nuevos medios, sociedad y transformaciones* (1st ed.). (2013). San Luis: Ediciones. https://inta.gob.ar/sites/default/files/script-tmp-libro_vida_digital.pdf

Villanueva. (2014, June 15). Tres momentos en el diseño de espacios de interacción digital. *Scielo*, 18. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33232014000100003

Yanez. (2018, January 16). *Método descriptivo: características, etapas y ejemplos*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/metodo-descriptivo/>

Zurita. (2019). *El "engagement" y las nuevas narrativas en el diseño de la comunicación digital* [Master's thesis]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7043906>