



Universidad
Casa Grande



**Facultad de
Administración y
Ciencias Políticas**

**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y CIENCIAS POLÍTICAS**

**“STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE
INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA
TWITCH – CATEGORÍA SHOOTING
PRIMERA PERSONA”**

Elaborado por:

JEAN CARLO MALLARINO SANCHEZ

GRADO

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

Licenciado en Gestión y Negocios Internacionales

Guayaquil, Ecuador
Noviembre, 2021



**Facultad de
Administración y
Ciencias Políticas**

“STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH – CATEGORÍA SHOOTING PRIMERA PERSONA”

Elaborado por:

JEAN CARLO MALLARINO SANCHEZ

GRADO

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

Licenciado en Gestión y Negocios Internacionales

DOCENTE INVESTIGADOR

María Fernanda Martínez

CO-INVESTIGADOR

Gabriela Giler – Paola Plúa

Guayaquil, Ecuador

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’, propuesto y dirigido por la Docente Investigadora María Fernanda Martínez, acompañada de las Co-investigadoras Gabriela Giler y Paola Plúa, 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 de agosto a septiembre del 2021 en la plataforma Twitch. Las técnicas de investigación que usaron para recoger la investigación fueron la observación participante y el grupo focal.

Resumen

En el presente documento, se realizó el proceso de investigación sobre las nuevas formas de interacción social que existen entre las personas hoy en día. El objetivo de este estudio conocer cómo se desarrollan las interacciones entre los creadores de contenidos y sus comunidades dentro de la plataforma de Twitch. El enfoque del estudio fue cualitativo el método etnografía digital, las técnicas para la recolección de datos fueron la observación participante a dos streamers uno local y otro internacional, además de un grupo focal a consumidores de la plataforma. El estudio evidenció que el desempeño de cada uno de los streamers permite mayor visibilidad y conexión con sus audiencias, de esta manera se generan nuevas formas de interacción que se grafican por medio de emojis, gifts. La investigación demuestra que la plataforma Twitch genera nuevas formas de socialización entre creadores de contenido y sus comunidades.

Palabras claves: Interacción, comunidades online, plataformas streaming, Twitch, performance.

Abstract

In this document, the research process was carried out on the new forms of social interaction that exist between people today. The objective of this study is to know how the interactions between content creators and their communities develop within the Twitch platform. The focus of the study was qualitative, the digital ethnography method, the techniques for data collection were participant observation of two streamers, one local and the other international, as well as a focus group on platform consumers. The study showed that the performance of each of the streamers allows greater visibility and connection with their audiences, in this way they generate new forms of interaction that are graphed through emojis, gifts. Research shows that the Twitch platform generates new forms of socialization between content creators and their communities.

Keywords: Interaction, online communities, streaming platforms, Twitch, performance.

Tabla de contenido

Resumen	3
Abstract	4
Introducción	7
Planteamiento del problema	9
Antecedentes	10
Vida digital en pandemia	10
Industrias culturales: entretenimiento streaming	10
Plataformas streaming	12
Twitch	12
Streamer	13
Shooter Primera persona	13
Marco teórico	14
Sociedad de la información	14
Identidad virtual	16
Performance	17
Estado del arte	19
Preguntas de investigación	21
Diseño metodológico	21
Objetivo General	21
Objetivos Específicos	21
Metodología	22
Enfoque metodológico	22
Muestra	24
Unidades de análisis	25
Transmisiones de los streamers	25
Categorización	29
Consideraciones éticas	29
Resultados	31
Performance	31
Escenario	33
Interacción	35
Idioma	35
Emoticones	36

Discusión de resultados	45
Conclusión	51
Recomendaciones	52
Bibliografía	53

Índice de tablas

Tabla 1: <i>Perfil de los streamers seleccionados</i>	25
Tabla 2: <i>Diario de campo</i>	26
Tabla 3: Cronograma de recolección de datos	28
Tabla 4: Categorías y subcategorías	29
Tabla 5: Consideraciones éticas.....	30
Tabla 6: Vestimenta de los streamers	33
Tabla 7: Foto de los streamers observados	34
Tabla 8: <i>Gameplay</i>	35
Tabla 9: Emoticones utilizados por comunidades de ambos streamers	36
Tabla 10: Salas del grupo focal.....	38

Introducción

En la actualidad, el internet ha generado cambios en la cotidianidad de las personas, ya que da inicio a nuevas formas de comunicación, educación y comercialización. Además, mediante el uso de la red no existen fronteras para obtener cualquier tipo de información que necesiten los usuarios, porque se puede obtener de una forma eficaz y rápida.

Por otro lado, la sociedad está viviendo en una nueva época revolucionaria por la digitalización, en donde la manera de comunicarse e interactuar son afectadas por el uso de nuevas tecnologías. Así mismo, la apertura en los nuevos espacios digitales que se transformaron en la cotidianidad de las personas. Hay que mencionar que, la innovación en el lenguaje de los seres humanos fue adaptándose hacia las nuevas generaciones mediante construcciones sociales, y espacios de interacción.

En la llegada de la pandemia ocasionada por el COVID-19 y por su alta propagación, la población a nivel mundial estuvo obligada al confinamiento. Por lo que, el consumo en plataformas tecnológicas, redes sociales e internet llegó a su punto más alto. Además, la exploración en nuevas formas de entretenimiento y sitios web se convirtieron en una manera frecuente de socializar.

Los videojuegos, se convirtieron en el mayor consumo de la sociedad actual, porque están asociados con dinámicas tanto sociales como culturales. También, esto se convirtió en algo cotidiano para muchas personas. Por otro lado, el avance tecnológico permitió el desarrollo de nuevas narrativas digitales, ya que esto da la apertura a una nueva reinención de los videojuegos y sus percepciones.

La plataforma de streaming Twitch, se convirtió en el fenómeno social de mayor consumo y de reacción social entre personas. Además, se estableció en un escenario donde las personas dejaron de ser jugadores para convertirse en espectadores, y formar parte de estas nuevas comunidades. Por lo tanto, esto da una identidad virtual para todos los usuarios, en donde surgen diferentes tipos de percepciones que tiene cada sujeto. También, dejó de ser un espacio para gamers y dando apertura para otros espacios.

En la categoría shooting, en Call of Duty cuenta con una comunidad amplia tanto de jugadores como creadores de contenido. Además, el alcance de este juego en inicios de la pandemia fue alto, porque lleva al usuario hacia al extremo. También, el modo de Battle Royal, se caracteriza por la supervivencia y la táctica entre cada equipo, ya que es fundamental para ganar. Por otro lado, los espectadores de los streamers buscan la manera de mejorar y copiar sus técnicas al momento de jugar, la comunicación con el equipo, y la modificación de sus armas.

En la actualidad, no existen estudios previos que hablen sobre el consumo que se obtiene de esta plataforma. Por lo que, en esta investigación se trata de entender los diferentes aspectos de los consumidores. El poder descifrar el tipo de integración que existe entre los creadores de contenido y sus comunidades, qué tipos de elementos se utilizan para que esta correlación que existe entre cada uno de ellos.

Esta investigación, permitirá tener una percepción entre los viewers y los creadores de contenido y cómo son sus formas de interacción. Además, el enfoque cualitativo nos dará una visión más clara de cómo es el día a día entre ambas comunidades.

Planteamiento del problema

En la actualidad, la manera de socializar y comunicarse entre las personas obtuvo un gran cambio por la llegada del COVID-19. Así mismo, se estableció la era digital como una nueva forma de comunicación y la creación de comunidades online mediante el uso de la plataforma de streaming Twitch. Además, los usuarios pasaron de ser jugadores para convertirse en espectadores y dan nuevo giro al consumo de la industria del entretenimiento. Hay que mencionar, que no existen trabajos académicos que estudian los diferentes tipos de fenómenos que se desarrollan en los usuarios. Por otro lado, se está convirtiendo en una nueva manera de hacer negocios por la gran cantidad de audiencia que tienen este medio.

A partir de lo expuesto surge la inquietud si lo digital y las plataformas como Twitch posibilitan nuevas formas de interacción entre las personas. Principalmente, por ser un espacio virtual donde las comunidades tienen sus propios lenguajes y códigos al momento de interactuar. En dicha plataforma han evolucionado la forma en la cual se comunican, todo esto es por los mensajes, emoticones, vídeos, sonidos, respuestas en vivo, entre otras, que posibilitan una interacción entre los navegantes creando grupos sociales con un sentido de comunidad virtual.

Justificación

Con la llegada del COVID-19 al mundo todas las personas estuvieron obligadas al confinamiento por la alta propagación de este virus. Por otra parte, la situación emocional tuvo un gran efecto, porque la sociedad no se encontraba preparada para vivir esta nueva normalidad. Así mismo, se inició una nueva forma de socializar digitalmente por medio de plataformas streaming, en donde se puede interactuar entre diferentes usuarios. Por lo tanto, Twitch tuvo un gran auge de consumidores que buscaban formar parte de una comunidad digital para

mejorar su bienestar emocional, es relevante implementar un estudio cualitativo que ayude a conocer las formas de interacción de los usuarios de la plataforma.

Antecedentes

Vida digital en pandemia

La emergencia ocasionada por el brote del virus COVID-19 generó muchos cambios en la cotidianidad de los seres humanos. Por lo tanto, la sociedad fue forzada a la migración digital y virtual en la manera de trabajar, estudiar y socializar. (Expreso, 2020)

Por otro lado, las redes sociales fueron fundamentales espacios de interacción social, porque los individuos buscaron nuevas formas de comunicación debido al confinamiento. Además, el uso de redes tuvo un gran aumento en los hogares ecuatorianos. “El tráfico de internet en los hogares creció hasta 63 % en medio de la pandemia del COVID-19” (El Universo , 2020). Por lo que, muchas familias buscan tener interacción social de una manera digital.

Hay que mencionar, la intensificación en el uso de la red permite que existan mayores avances tecnológicos en la industria del entrenamiento, ya que se aplicaron maneras innovadoras en donde los usuarios podían acceder de manera gratuita o pagada dependiendo del agrado de cada uno. (Twitch, Twitch escuela de creadores , 2021)

Industrias culturales: entretenimiento streaming

A partir de los principios de Horkheimer y Adorno de industrias culturales según Zapett (2002) indica que estas son la mercantilización de las formas culturales producidas por el surgimiento de las industrias del espectáculo en Europa y Estados Unidos a fines del siglo XIX

y comienzos del XX, proporcionando una de las primeras descripciones sistemáticas de la mediatización de la cultura moderna.

El surgimiento de las nuevas tecnologías a inicios del siglo XX, permitió atender las demandas de la sociedad en relación al entretenimiento abriéndole paso a medios como cine, radio y televisión. La necesidad de entretenimiento crecía día a día y las organizaciones no escatimaban en invertir en innovación (Mateus, 2014). La sociedad continúa suplicando nuevos medios y plataformas que faciliten su entretenimiento, trabajo y comunicación. Es por eso que el término de industrias culturales ha renacido como consecuencia de las nuevas tecnologías. Para Cruz y otros autores (2020) señala que la cultura puede ser expresada en la forma de vivir y las costumbres que tiene todo individuo, esto se establece a través de aspectos sociales, económicos y tecnológicos, por lo que la creatividad da paso al desarrollo de plataformas para satisfacer las necesidades de los consumidores Cruz, Charro, Velazquez, & Villalta (2020).

Años atrás se creía que los únicos generadores de contenido en la industria del entretenimiento eran las grandes industrias, sin embargo, gracias a la conectividad consecuencia de la era digital en que vivimos han surgido nuevos espacios como las plataformas streaming, que permite la creación de contenidos a cualquier persona que cuente con acceso a internet, es así que en la industria de videojuegos aparecen nuevos espacios como Twitch. (Rodríguez Uscátegui, 2019).

Se establecen como industrias culturales a los tipos de entretenimiento para los usuarios, que se comercializan mediante bienes y servicios. Según Cruz-Barrionuevo (2020), págs. 43-55), define que la cultura puede ser expresada en la forma de vivir y la costumbres que tiene todo individuo. Además, esto se establece por medio de aspectos sociales, económicos y tecnológicos, por lo que la creatividad da un nuevo rumbo al desarrollo de plataformas para satisfacer las necesidades de los consumidores, con un mayor enfoque en el

uso del internet. Por otra parte, el streaming obtuvo un gran progreso en mediante la creación de nuevas plataformas como Twitch, que permitió que la industria de videojuegos tenga un gran auge, ya que cada usuario tenía la libertad de poder escoger lo que quería consumir. (Galán, 2021)

Plataformas streaming

El streaming inició como una nueva tecnología, que permite a los usuarios recibir contenido online mediante el uso de la red. Por otra parte, se establecieron en la industria musical como Spotify, Apple music, y Amazon music que permiten tener una reproducción continua sin necesidad de descargar el contenido. Por ejemplo “los servicios de audio en streaming ofrecen prácticamente los mismos catálogos de música, por lo que la única manera de diferenciarse para destacar y resultar atractivo al usuario sería añadiendo contenidos propios” (López, 2020).

En la industria de videojuegos, la plataforma Twitch obtuvo un gran crecimiento exponencial en los últimos años, porque ofrece contenido con los diferentes tipos de consolas como PlayStation, Xbox, Nintendo y PC lo que da lugar a que las empresas creadoras de estas consolas puedan desarrollar un mejor servicio para sus consumidores. (Galán, 2021)

Twitch

El lanzamiento oficial de la plataforma Twitch, se realizó el 6 de junio del 2011 y su actual propietario es Amazon. Además, esta plataforma permite llevar a cabo transmisiones en vivo de diferentes tipos de categorías como eventos, video grupales, conversaciones, música, temas creativos y videojuegos que tienen la mayor parte de consumidores. (Twitch, Twitch escuela de creadores, 2021)

La plataforma permite que cualquier persona pueda acceder sin ninguna restricción. También, fue creada para que los gamers puedan tener su propio espacio en crear sus comunidades con diferentes tipos de contenidos y tener la opción de recibir donaciones. Por otro lado, en el inicio de la pandemia Twitch tuvo un gran aumento exponencial, ya que se ubicaba entre los primeros puestos de descargas por usuarios y actualmente tiene 16,6 millones de espectadores. (Clement, 2021)

Streamer

Los streamers, son individuos que se encargan de realizar transmisiones en vivo creando diferentes tipos de contenidos. Además, esto incluye diversos géneros en los cuales se encuentran, los videojuegos, conversaciones, tutoriales y entre otros. Por otro lado, se están convirtiendo en las nuevas celebridades para muchos jóvenes hoy en día, ya que poseen grandes comunidades y son influyentes sociales. (Galán, 2021).

Según diario Expreso (2020) en Ecuador pese a la crisis económica causa por la pandemia muchos jóvenes ecuatorianos optaron por ganar dinero de una manera segura y desde la comodidad de sus hogares, por lo cual empezaron una vida como streamers y la creación de sus comunidades lo que permitiría que estos jóvenes puedan obtener ingresos mientras hacen lo que disfrutan.

Shooter Primera persona

Actualmente la plataforma Twitch tiene la categoría de Shooter en primera persona, que en este caso será Call Of Duty Warzone, en donde cuenta con 13 millones de suscriptores y 58.8 millones de seguidores. También, en esta categoría es un Battle Royal un nuevo modo de juego caótico donde los usuarios pueden decidir dónde caer con su escuadrón y poder enfrentarse a otros usuarios para poder sobrevivir (Twitch, Call Of Duty Warzone , 2021)

Por otro lado, la táctica cumple un papel fundamental en la decisión que cada equipo va a tomar, ya que de esto depende el poder ganar la partida. Además, muchos de los usuarios buscan ubicarse en un ranking alto, para poder tener la oportunidad de jugar con torneos dependiendo el nivel de cada jugador. (Activision, 2021)

Hay que mencionar, que los creadores de contenidos de este juego dan sus mejores tips, ya que en su gran mayoría son para poder modificar armas, tener un mejor estilo de juego, y mejor comunicación con tu equipo. También, en esta categoría realiza torneos de confraternidad entre diferentes streamers para motivar a su comunidad a seguir mejorando día a día, y que el juego cada vez llegue a ser más competitivo. (Activision, 2021)

Marco teórico

Sociedad de la información

El término de sociedad informacional que menciona Manuel Castells (1997) hace referencia al nuevo surgimiento de la información por medio de los nuevos avances tecnológicos mediante el uso de la red. Además, el autor explica las repercusiones en la economía, y cómo la sociedad se está acercando hacia una nueva revolución tecnológica. Por otro lado, al implantarse este nuevo sistema se da la apertura a la creación de plataformas y diferentes modelos de consumo online (Castells, 1990)

Otro rasgo a notar, es el concepto sobre la cultura de la virtualidad en tiempos y espacios, en donde Castells (1990) manifiesta lo siguiente:

La mezcla de tiempos en los medios, dentro del mismo canal de comunicación ya elección del espectador/interactuar, crea un collage temporal, donde no sólo se mezclan

los géneros, sino que sus tiempos se hacen sincrónicos en un horizonte plano, sin principio, sin final, sin secuencia. (pág. 534)

A partir de esto se da lugar a una relación de símbolos, sonidos e imágenes que se manifiestan por medio del flujo de espacios. Por otro lado, la representación de espacio y tiempo forman parte de un proceso social. “El espacio como el tiempo han sido transformados bajo el efecto combinado del paradigma de la tecnología de la información” (Castells, 1990)

Vida digital

Los nuevos avances tecnológicos permitieron que en la actualidad la manera de vivir se dirija a la digitalización. Además, se da lugar para la creación de nuevas plataformas y espacios de interrelación por medio del uso de la red. Según Castells (1990) las culturas de la información están siendo cambiadas por el nuevo auge de las plataformas streaming, porque esto forma parte de un sistema tecnológico actual que se proyecta a un alto crecimiento (Castells, 1990)

Mediante el uso del internet se estableció la revolución tecnológica de la información, que permitió una innovación en recolección de datos por medio de trabajos académicos, proyectos científicos, entre otros. Por otro lado, la formación de comunidades online que buscan una manera de socializar por medio del uso de la red, en donde cada una tiene un interés propio dependiendo de lo que busca consumir. (Catalán & Ángeles , 2008)

A través de la participación en medios digitales, da lugar a que diferentes personas puedan utilizar estos espacios para navegar, y obtener cualquier tipo de información siendo esta específica o general según su requerimiento como Lasen & Héctor (2016) que mencionan lo siguiente:

Las situaciones, prácticas, encuentros, y a veces encontronazos, entre las personas y las tecnologías, revelan cómo se constituyen una suerte de actores y acciones híbridos, acciones en red y también sujetos en red, facilitados por las mediaciones tecnológicas de intercambios, expresiones, acciones y actuaciones. (pág. 15)

Hay que mencionar, que mediante este contexto las plataformas streaming están formando parte de la vida cotidiana de los seres humanos, porque se convirtieron en espacios de nuevas culturas de digitalización.

Identidad virtual

La construcción de una identidad virtual depende mucho de los aspectos sociales, culturales, y psicológicos de cada individuo conforme se adapte a cada circunstancia. Además, la identidad virtual, para Turkle, (1997) es la interrelación entre lo social y tecnológico en la entrada de un sujeto hacia nuevos espacios virtuales. También, menciona que en el entorno virtual las personas pueden sentirse identificados con los diferentes tipos de personalidades que pueden existir. Además, los diferentes espacios en donde se pueden crear ilusiones basadas en nuestros pensamientos que pueden llegar a envolvernos en estas simulaciones (Turkle, 1997)

Por otra parte, las identidades por medio del uso de redes sociales son los nuevos mecanismos de comunicación. También, estos son escenarios virtuales en donde existe una mayor socialización entre diferentes usuarios que dan base para la construcción de autoestima de cada uno de ellos al momento de seleccionar sus contactos según la preferencia de cada individuo. Como lo explica Jiménez & Núñez (2008):

Los medios de comunicación difunden representaciones configurándose como un punto básico en la construcción de identidades, estableciendo finalmente un nosotros y un

ellos, en conexión con los roles sociales y en dependencia del contexto político y económico, convertidos en objeto de pugna. (pág. 35)

Por lo tanto, los integrantes que forman parte de estas comunidades virtuales no mantienen perfiles que sean correspondientes a sus identidades reales, ya que solo basan la creación de su usuario que tenga semejanza con un grupo en específico.

En la creación de avatares, se convierte muchas veces para los usuarios de juegos una forma de caracterización. Según Chávez (2012) lo siguiente:

Pocos casos se convierte en una válvula de escape para todo aquel que entre con carencias o precise descargar frustraciones. En algunas situaciones el mismo creador confunde “sus identidades” y permite que la identidad creada se introduzca al mundo real desplegando ciertas acciones que traspasan los límites de la legalidad. (pág. 162)

Por medio de estas representaciones se puede demostrar el *second life* que permite tener una vida virtual que represente lo deseado y que cumpla con las fantasías de cada uno de ellos.

Otra manera de establecer una identidad virtual, es mediante herramientas laborales, plataformas académicas, sitios web especializados, etc. También, hay que mencionar que estos formatos son otro tipo de modalidad.

Performance

El performance se vincula a las acciones artísticas en diferentes aspectos, que implica diferentes recursos entre uno de ellos es la interacción. Según Sibilia (2013) menciona sobre los medios interactivos de comunicación que utilizan las persona para obtener miradas ajenas

para poder ser alguien. Además, esta definición también parte sobre cómo consiste el desenvolvimiento de un individuo frente a su público. Sibilia (2013) menciona lo siguiente:

Cuando se habla de *Performance*, se puede estar haciendo referencia al desempeño profesional de una determinada persona, por ejemplo, aludiendo a la pericia capaz de rendirle una buena actuación en áreas como los negocios, los deportes o hasta en la espectacularización de la vida cotidiana. (pág. 7)

También, hace mención sobre el performance existencial en donde explica que no solo se trata de llegar a un buen estado de ánimo sino en crear una atmósfera cultural. Así mismo, el performance de “exhibirse al máximo” que es la autopromoción de la vida cotidiana que hoy en día es una de las estrategias más usadas para poder atraer público.

Por otro lado, en el campo de redes sociales como por ejemplo los diferentes tipos de creadores de contenidos que son usuarios de Twitch, Tik Tok o Instagram mantienen grandes repercusiones por sus comunidades. Hay que mencionar, que esta es la forma de como un individuo en específico busca ser influyente en la vida de otros participantes.

De igual modo, la reinención de contenido es parte fundamental de todo creador, ya que busca crear una experiencia emocional entre él y sus usuarios, porque así puede nacer una interrelación entre ellos y aumentar su comunidad.

Comunidades Virtuales

Las comunidades online son un grupo de individuos que concuerdan con un mismo valor, e intereses comunes. Además, utilizan diferentes herramientas de comunicación que pueden ser tanto sincrónicas como asincrónicas. Por lo tanto, en este espacio se crean procesos de aprendizaje y desarrollo de los diferentes ambientes que podrían existir. (Mateus, 2014)

Por otro lado, las comunidades online dan a conocer los nuevos tipos de comportamientos que existen en los individuos y cómo esto influye en su vida cotidiana como en su manera de pensar, actuar y sentirse. Según Merihinius & Osório (2009) hace mención a las diferentes categorías de comunidades que pueden llegar a existir como el grupo de personas que puede estar temporalmente en un medio digital común dependiendo el tipo de interés que tengan sobre el mismo (Merihinius & Osório, 2009)

La colectividad en la red no tiene límites geográficos, porque se rompen estas barreras y las nuevas tecnologías de la red permiten que estas comunidades virtuales puedan existir. Por otro lado, los participantes tienen diferentes tipos de identidades que pueden permitir que exista un tipo de vínculo entre ellos en la medida de su participación en el espacio en donde se encuentren sus interacciones. Además, se menciona que existe la evolución en las comunidades en función de los objetivos que puede llegar a tener cada miembro. (Chávez, 2012)

Existe una microsegmentación entre las diferentes comunidades que son usuarias de la plataforma de Twitch que permite direccionarse hacia la categoría con la que se sientan más identificados. Además, es importante poder realizar un análisis de cómo se van formando las identidades virtuales de cada individuo en particular.

Estado del arte

En la actualidad existen investigaciones en las que se mencionan las interacciones que pueden existir y los tipos de aprendizaje online. Martínez (2019) en su estudio realizado *la interacción de los jóvenes con noticias y publicidad online* tiene como objetivo reconocer las diferentes características que obtienen los jóvenes adultos al momento que interactúan por medio del interés en noticias online. Hay que mencionar que, este trabajo de investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se realizaron grupos de discusión online sobre noticias a nivel

nacional para poder analizar las diferentes reacciones obtenidas mediante el uso de esta mecánica, al finalizar se hizo una recolección de datos de cada participante a través de cuestionarios. En el resultado se obtuvo que el consumo de medios digitales es una fuente primaria para acceder a noticias e influye positivamente en el aprendizaje de los jóvenes adultos (Martínez, 2019).

Por medio de los nuevos avances tecnológicos se da apertura a nuevas formas de navegar en la red, y al desarrollo de nuevas plataformas entre uno de ellos se puede mencionar el streaming. Por lo tanto, esto permite realizar una exploración y consultar diferentes estudios sobre el desarrollo de nuevas interacciones sociales mediante el uso de la red.

Sáenz (2020) en su investigación sobre análisis de sentimiento en tiempo real de mensajes de Twitch con algoritmos de clasificación menciona como esta plataforma de streaming se ha convertido en una mejora para la integración pública entre personas, en donde su objetivo se establece en la proyección de sentimientos entre streamers y sus comunidades. Además, el enfoque de esta investigación es cualitativo, ya que, por medio de entrevistas da a conocer y analizar cuáles son las diferentes percepciones que tiene cada audiencia con el creador de contenido de su preferencia. También, basado en su análisis en personas de 18 a 25 años de edad, se identificó que la categoría de shooting cuenta con un espacio de aprendizaje en estilos de juego y comunicación.

Por otro lado, el autor menciona como los streamers influyen en la audiencia, ya que la motivan a perfeccionar su estilo de juego. Se debe de agregar que, al momento de hacer un en vivo el streamer es capaz de transmitir su estado de ánimo a la audiencia, y a su vez ver las reacciones que pueden llegar a tener.

En la investigación realizada por Guijarro (2018) análisis cuantitativo sobre E-Sports menciona que este trabajo tiene como objetivo ver cómo la realidad virtual obtuvo un gran crecimiento en la industria de los videojuegos, ya que causó un nuevo impacto en formas de comunicación online y generar ganancias económicas a jugadores. Así mismo, el enfoque que utilizó este autor es cuantitativo, porque realizó un análisis en variables de sponsors, premios, y mercado de juegos.

Hay que mencionar, que cada streamer gana el respeto de su comunidad por medio de su calidad de juego y participaciones en torneos importantes, y esto permite que a través del chat reciban apoyo y donaciones a su canal. También, permite que su comunidad pueda extenderse y obtener una mayor cantidad de suscriptores a su canal.

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 on line?

Diseño metodológico

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 la plataforma Twitch en la categoría shooting primera persona Call Of Duty Warzone

- 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 shooting primera persona Call Of Duty Warzone
- Conocer las percepciones de los usuarios en la plataforma Twitch en relación a las interacciones y performance del streamer/creador en la categoría shooting primera persona Call Of Duty Warzone

Metodología

Enfoque metodológico

La metodología de la presente investigación es de corte cualitativo, se establece en la extracción de datos y tener una interpretación a profundidad de los diferentes significados a obtener. Además, entre la característica de este enfoque está la inmersión en la vida del sujeto de estudio y cómo son sus tipos de comportamientos, sus preferencias y su manera de socializar. (Casilimas, 1996)

Por otro lado, según Casilimas menciona que “las estrategias metodológicas especializadas para el abordaje cualitativo de la realidad social, nos referimos a: el análisis de conversación, el análisis de textos, los estudios cualitativos de caso y las historias de vida” (1996, pág. 27). Por lo tanto, basados en las comunidades que son parte de la plataforma de streaming Twitch se manifiesta en cómo el desarrollo de las misma y los tipos de dinámicas sociales que realizan en este medio.

También, en el uso de este enfoque está en la recolección de información por medio del muestreo, en este sentido el análisis de datos nos permitirá ajustar nuestra pregunta de

investigación para entender cómo se forman los espacios de interacción entre los streamers y sus comunidades.

Método

El método en esta investigación es etnográfico digital, porque se realizó una observación del sujeto en donde tendremos la participación a medida que se vaya desarrollando el espacio de interacción. Por lo tanto, el investigador tendrá que formar parte de la plataforma de streaming Twitch, y descubrir los diferentes tipos de transmisiones en base a la selección que se ha realizado. (Cauas, 2015)

Por medio de la etnografía digital se puede analizar a los diferentes tipos de comunidades y streamers que forman parte de esta plataforma. También, que tipo de relación existe entre ambos y como se establece su interacción. Según Pink (2019) menciona lo siguiente:

Cuando la etnografía pasa a ser digital, ciertos aspectos de la definición dependen de cómo reconozcamos que los medios digitales se convierten en parte de una etnografía que implica contacto directo y sostenido con los agentes humanos, en el contexto de su vida diaria. (pág. 32)

En el uso de las nuevas tecnologías como en las plataformas de streaming, se presentan las nuevas formas de interacción social en entornos virtuales creados por usuarios. Además, el poder observar la realidad que viven los usuarios que forman parte de comunidades.

Tipo de estudio

El tipo de estudio fue exploratorio y descriptivo visual, porque se puede determinar los diferentes eventos de un fenómeno determinado. Por otro lado, al momento de realizar un estudio exploratorio se obtendrán diferentes perspectivas y temáticas desconocidas que dan paso a la creación de nuevos estudios. “Al explorar debemos estar abiertos a obtener el mayor número de variables para ir descartando a medida que nos vamos adentrando en la investigación, aquellos que podrían resultar menos importantes” (Morales N., 2015). Así mismo, entre las características que sobre este tipo de estudio se encuentra el análisis de datos, y estadísticas en el consumo de la plataforma Twitch.

La investigación descriptiva permite tener una descripción de las diferentes costumbres, actitudes y situaciones que forman parte de la vida cotidiana del sujeto. Además, cómo se correlacionan las diferentes variables que en este caso son los creadores de contenidos y sus comunidades. (Morales F, 2012)

Muestra

El tipo de muestra es no probabilístico, porque no se obtiene una cantidad exacta de nuestros sujetos de investigación. Sin embargo, puede ocurrir, aunque sea más improbable, que una muestra no probabilística, no presente mucho sesgo y en consecuencia sea representativa” (Argibay, 2009).

Por otro lado, la muestra no probabilística es considerada por las condiciones del sujeto que están pueden ser disponibilidad, tipos de convivencias y el acceso a las comunidades online. Así mismo, para Scharager “es el muestreo de unidades de análisis, ya que sabemos que en estos estudios puede ser cambiante, sino que además debemos decidir respecto a qué actividades vamos a observar, en qué momento vamos a recolectar los datos” (2001, pág. 3).

Unidades de análisis

En la unidad de análisis, se busca seleccionar a la muestra para entender las diferentes maneras en la que se organizan, cómo se estructuran sus comunidades, y los eventos más representativos que se marcaron en un transcurso de tiempo específico para poder identificar los tipos de identidades de cada comunidad. (Duran, 2012)

Los sujetos de estudio seleccionados son dos streamers de la categoría Call Of Duty Warzone en Twitch, uno es a nivel local, otro a nivel internacional. En el presente estudio se entiende como streamer de la categoría Call Of Duty Warzone, a un usuario reconocido en la plataforma Twitch.

Tabla 1: Perfil de los streamers seleccionados

Alcance	Nombre y foto de perfil	Enlace de perfil	Seguidores
Internacional (España)	 FlexZ 317.9 k seguidores	https://www.twitch.tv/search?term=flex	317.9 k
Nacional (Ecuador)	 VengalaV 1.8 k seguidores	https://www.twitch.tv/vengalav	1.8 k

Fuente: Elaboración propia

Transmisiones de los streamers

Se analizó cuatro 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.

Técnica y herramientas de investigación

Las investigaciones cualitativas cuentan con técnicas de recolección de datos para descubrir las diferentes percepciones de los participantes y procesarlas de mejor manera (Hernández et al., 2014). Se realizó una observación participante elemento fundamental del corte etnográfico. No solo se limita a la observación, sino que “intervienen distintas técnicas y métodos, vinculados tanto con formas de observación, modalidades de interacción, como tipos de entrevistas” (Vasilachis, 2006, p. 124).

Tabla 2: Diario de campo

DIARIO DE CAMPO		
Observación de transmisión en la plataforma Twitch		
Nombre del Streamer:		
Fecha:		
Lugar:		
Tema:		
Objetivo:		
Hora de inicio de la transmisión:		
Elementos Performáticos y de interacción	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Configuración de transmisión		
Línea Gráfica		
Elementos tecnológicos (Computadora, micrófono, etc)		
Vestimenta		
Escenografía		
Diseño de Pantalla		
Pantalla de Chat		

Comando de chat personalizado		
Contenido del chat		
Características sociodemográficas		
Representación de su imagen		
Personalización de la transmisión		
Elementos de la Bio		
Auspicios		
Gifs		
Reloj		
Lenguaje Utilizado		
Tienda		
Efectos especiales		
Distribución de objetos		
Intención del espacio		
Tipo de habitación		
Performance por género		
Música		
Donativos		
Otros:		

Fuente: *María Fernanda Martínez y Paola Plúa*

Los grupos focalizados, es una manera de poder segmentar la información para que sea más específica, porque mediante esta técnica se puede percibir su manera de vivir y cómo es su comportamiento día a día. Para Hamui-Sutton menciona que “la técnica de grupos focales en el campo de la medicina y en general en el de salud ha demostrado, por su sensibilidad para indagar conocimientos, normas y valores de determinados grupos, ser una fuente de información” (2013, pág. 59). Los criterios de homogeneidad fueron que los participantes sean usuarios de Twitch y mayores de 18 años de edad.

El cuestionario del grupo focal tenía 15 preguntas abiertas que se plantearon a partir de los objetivos de investigación que contribuyeron para recoger información referente a la interacción, performance de los streamer (ver anexos)

Tabla 3: 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	x	x			
Selección de los streamers a estudiar		x	x		
Elaboración de guía para Grupo Focal				x	
Elaboración de guía del Diario de campo			x		
Selección de participantes en Grupo Focal				x	
Implementación de periodo de observación				x	x
Implementación de grupo focal					x

Fuente: María Fernanda Martínez y Paola Plúa

Categorización

Una vez realizada la observación y grupo focal ambos procedimientos requeridos para recolección fueron sometidos a un análisis por categorías. Para la categorización de resultados de este estudio se consideró diferentes aspectos, en relación a los objetivos de investigación como se muestra en esta tabla de Categorías y Subcategorías. Las principales categorías se basan en dos ámbitos: Elementos Performáticos e Interacción, con sus respectivas subcategorías. En la siguiente tabla, se encontrarán descritos las definiciones por categoría y las subcategorías.

Tabla 4: Categorías y subcategorías

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA
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
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 ● Tipo de Juego ● Temática de la transmisión en vivo

Fuente: *María Fernanda Martínez y Paola Plúa*

Consideraciones éticas

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

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. 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.

Tabla 5: Consideraciones éticas

CONSIDERACIONES ÉTICAS	
Respeto	Tanto los participantes como el investigador reconocen ser distintos y que cumplen roles específicos para la investigación. Ninguno puede interferir en la labor del otro y se guían por las indicaciones generales delineadas por el investigador.
Seguridad	Se procura salvaguardar el bienestar físico y emocional de los participantes. No se corren riesgos ni se pedirá que se realicen acciones perjudiciales.
Privacidad	El desarrollo de la participación y la información obtenida se maneja bajo estricto cuidado para no exponer datos sensibles.

Consentimiento informado	Los participantes estarán informados de los pormenores de la investigación, además de firmar su aceptación. También tendrán la libertad de abandonar la investigación cuando lo consideren pertinente por alguna afectación que se perciba.
Anonimato	Las identidades de los participantes serán resguardadas para no revelar información sensible. Solo se trabaja con los datos obtenidos de su participación.

Fuente: Association of Internet Researchers

Resultados

Performance

El streamer nacional con el nombre de VengalaV en sus cuatro transmisiones realizaba un segmento de video con duración de 60 segundos donde mostro su estilo de juego. La foto perfil de VengalaV es su foto como caricatura, muestra contenido a partir de la segunda temporada de Call Of Duty Warzone, además menciona que lo sigan en sus otras redes Instagram, TikTok, y Discord

Vengala en sus trasmisiones mostraba las nuevas zonas del mapa de Warzone, en el mismo se visualizan edificaciones grandes y pequeñas. También, mostraba que dentro de ellas estaban puertas de color rojo donde se pueden encontrar armas como fusiles de asaltos o subfusiles que al momento de dispararlas hacían más daño al enemigo a diferencia de las armas normales que se encontraba en otras localidades del mapa.

El al momento de dirigirse a su audiencia utilizaba el término “mi gentita”. En su espacio tenía elementos como luces led con diferentes colores siendo estos rojos, morado, azul, y violeta. También, mantenía un poster de su serie animada favorita y audífonos con micrófono incorporado.

Por otro lado, el streamer internacional se nombraba dentro de la plataforma Twitch FlexZ, el presentaba en su biografía el calendario con fechas especiales donde se realizarán torneos. En sus transmisiones invitan a los nuevos usuarios a observar sus directos para que puedan imitar su estilo de juego.-También, al ingresar a su perfil se presenta como pro player y creador de contenido, y forma parte del grupo de activision que son los diseñadores del juego, porque por medio de él dan a conocer los mejores torneos en donde participan los pros players de todo el mundo, en sus transmisiones se puede observar el uso de micrófono estático, mouse, teclado con luces leds incorporadas y audífonos, su habitación cuenta con una repisa con figuras de comics japonés y el logo de su canal en la pared con luces neón combinada de color anaranjado claro y oscuro.

Vestuario

La vestimenta que utiliza el streamer nacional, era ropa suelta, las camisetas utilizadas por el eran de cuello redondo y cuello en v, en colores llanos 4 días por semana y 1 vez por semana utilizaba abrigos de colores oscuros siendo estos negros, o conchevino. Por otro lado, se pudo observar que en los 5 días de la semana mezclaba el color de su ropa con las luces que tiene en su habitación. Además, siempre identificaba cada día con un color diferente. Por ejemplo, en sus transmisiones hacia la siguiente mención “gentita hoy es jueves azul de esperanza porque se está acabando la semana”. Hay que mencionar, en sus camisetas no se refleja logotipo alguno,

La vestimenta del streamer internacional se presentaba con camisetas de cuello redondo de color negro que tenía en la parte derecha de su pecho el logotipo de su canal y las utilizaba 4 veces por semana. Además, en los días en donde no utilizaba su camiseta usaba el jersey del Real Madrid, porque se identificaba un fan ese equipo. Además, cada vez que este equipo tenía partidos de Champions League o Liga española usaba esta camiseta para demostrar su apoyo hacia ellos.

Tabla 6: Vestimenta de los streamers


Nacional	 A streamer with a beard and long hair, wearing a dark t-shirt, sitting in a black gaming chair with blue and red LED lights in the background.	 A streamer with a beard and long hair, wearing a dark t-shirt, sitting in a black gaming chair with blue and red LED lights in the background.	 A streamer with a beard and long hair, wearing a dark t-shirt, sitting in a black gaming chair with blue and red LED lights in the background.
Internacional	 A streamer with glasses and a beard, wearing a white shirt, sitting in a black gaming chair with blue and red LED lights in the background.	 A streamer with glasses and a beard, wearing a dark t-shirt, sitting in a black gaming chair with blue and red LED lights in the background.	 A streamer with glasses and a beard, wearing a dark t-shirt with a logo, sitting in a black gaming chair with blue and red LED lights in the background.

Fuente: Elaboración propia

Escenario

Se pudo observar que tenía silla con forma de asiento de vehículo de color negro y con un respaldar grande, en la parte de atrás tenía luces led de color azul y rojo. Las paredes de su habitación eran color blanco con un cuadro grande de forma rectangular y dentro del mismo tenía una pintura de su serie animada favorita.

Tabla 7: Foto de los streamers observados

Nacional	Internacional
	

Fuente: *Elaboración propia*

Por otro lado, mencionaba a su comunidad que le gustaría realizar varios cambios en su habitación, porque buscaba agregar más material entre ellos cuadros, figuras de personajes de series animas como Naruto, Rick & Morty, Dragon ball, y Los Vengadores. Mencionaba que a finalizar el año imprimiría el logo de su canal y lo ubicaría cerca de la puerta que está en la parte de atrás de su silla. También, se refirió en cambiar su silla con forma de asiento vehículo de color negro, porque estaba desgastada. Sin embargo, se observó que en sus transmisiones en vivo realizaba encuestas en su chat a sus seguidores para escoger el color de su próxima silla y dando como opciones de colores como azul, negro, rojo, y blanco.

La habitación del streamer internacional con nombre FlexZ contaba con figuras de comics japones como Dragon Ball Z, Naruto, One Piece, Funkos de Spider-man, y Pokémon, cuenta con una silla con forma de asiento de vehículo de color negro con respaldar. En la parte derecha de su cama en la pared tiene una bandera del Real Madrid, el color de las paredes de su habitación es de color blanco. En la parte de atrás cerca de la vitrina donde tiene sus figuras de acción en el lado derecho tiene el impreso el logo de su canal con luces led de color anaranjado claro y oscuro. Por otro lado, mencionaba que a inicios del siguiente año haría una

remodelación y ubicaría luces leds y tendría impreso el logo del equipo que pertenece y lo ubicaría del lado izquierdo de la puerta de su habitación.

Tabla 8: Gameplay

Nacional	Internacional
	

Fuente: Elaboración propia

Interacción

Idioma

En relación con la forma en la que se expresa el streamer nacional, se pudo observar que se denotaba de una forma alegre y jocosa con su comunidad. También, se dio a notar que al ser un streamer perteneciente a la ciudad de Guayaquil, utilizaba jerga propia de esta ciudad. Por ejemplo, decía “gentita guayaco que se respeta come pastel”. Por otro lado, se dirigía hacia su comunidad con las siguientes palabras “ñañitos”, “chiquis”, “mijos”, y “mi gente”. A partir del uso de estas palabras se daba a notar como su chat mantenida mayores interacciones con él y de la misma manera empezaba a recibir donaciones. Así mismo, al momento de recibir donaciones se expresa hacia su comunidad con las siguientes palabras “gracias mi gentita bella y hermosa”. Se dio a notar que al referirse así hacia ellos existía más reacciones en su chat.

Por otro lado, el streamer internacional con el nombre de FlexZ al momento de comunicarse con su comunidad demostró lo siguiente, al inicio de cada transmisión no

expresaba nada, pero después de que pasen los primeros diez minutos se dirigía hacia su comunidad, y en su pantalla proyectaba diferentes memes dando inicio a una conversación. Además, al ser de nacionalidad española su acento en las palabras de decía causaban reacciones en su chat. Las palabras con las que se dirigía hacia su comunidad eran las siguientes, “tu”, “pillar”, y “tío”. En el momento que las mencionaba se reflejaba mayor interacción por sus seguidores en el chat de su transmisión. Se daba a notar que su comunidad se interesaba en su partida, porque en el chat preguntaban qué tipo de arma utilizaría.

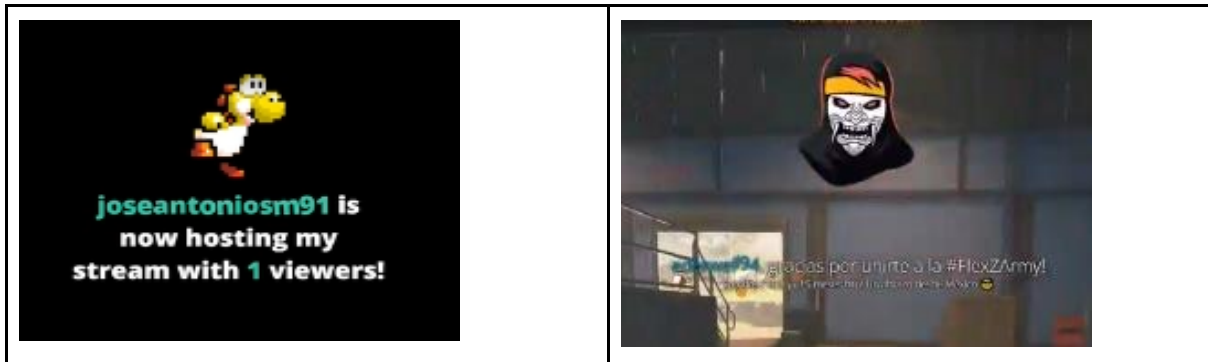
Emoticones

Los emoticones que son utilizados en todas las cuatro transmisiones observadas del streamer nacional e internacional, se dio a notar que el momento que se encuentran en una partida y acontecen situaciones como una victoria, una pérdida o un movimiento especial en el chat de tanto del streamer nacional e internacional, se dio a notar que sus comunidades utilizaban emojis creados por ellos entre estos estaban emoticones de asombro, felicidad y tristeza.

En la observación realizada se pudo notar que existen beneficios especiales para los usuarios que están suscritos al canal de cada streamer, porque podían utilizar los gifts, emoticones y emojis creados por ellos a diferencia de los que nos estaban suscritos.

Tabla 9: Emoticones utilizados por comunidades de ambos streamers

Nacional	Internacional
----------	---------------



Fuente: Elaboración propia

En cuanto, al streamer nacional se pudo observar que en su chat que el uso de sus emoticones, gifts y emojis creados por el no contaban con ninguna restricción, porque habilito su uso para todos lo que visualicen su transmisión. A diferencia de la observación del streamer internacional, en donde se mostraba que los usuarios que podían tener este beneficio son los que están suscritos a su canal. Se puede señalar que tanto el streamer nacional como el internacional compartían el consumo del mismo juego Call Of Duty – Warzone, pero su contenido se mostraba diferente, porque el streamer nacional hacía mención sobre de la primera temporada del video juego y hacia comparaciones de edificaciones que antes se encontraban en el centro del mapa y se cambiaron hacia los extremos del mapa. Por otro lado, el streamer internacional hacía mención a los fusiles y subfusiles que hacen mayor daño a los enemigos y los accesorios que ayudarían a que sean mejor como mira laser, empuñaduras y cargadores con mayor capacidad. Se pudo notar que al momento en donde ambos streamers realizaban estas menciones ambos chats empezaban a reaccionar con preguntas, consejos y tácticas recomendadas al momento de jugar.

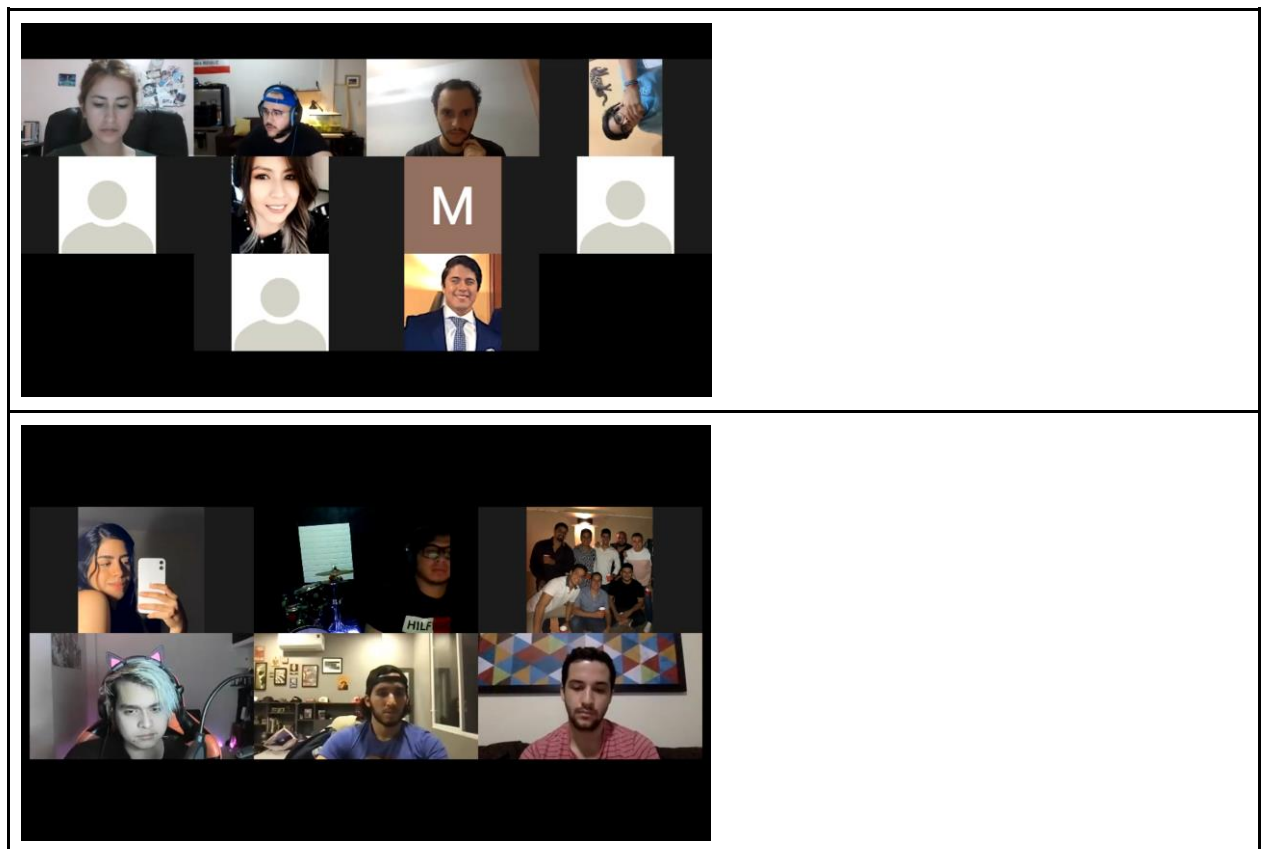
Grupo focal

Por medio del grupo focal, se logró determinar que 8 de los 10 participantes manifestaron el uso de la plataforma con mayor continuidad a partir del comienzo de la

pandemia causa por el covid-19. Además, mencionaron que antes utilizaban otras plataformas de streaming entre ellos YouTube, Facebook y Beam, para poder ver los gameplay de diferentes video juegos.

Por otro lado, manifestaron que ahora pueden ver cual quiere tipo contenido a cualquier hora en Twitch sin la necesidad de esperar una programación, ya que esto se convirtió en su manera preferida para consumir streaming. También, exponían que el uso de esta plataforma desde la primera vez que se convertían en usuarios era muy fácil, empezando por el buscador, porque podían encontrar cualquier tipo de contenido. Hay que mencionar, que a los participantes les gustaba que esta plataforma era compatible con cualquier tipo de dispositivo Android o IOS, porque podían utilizarla en cualquier lugar en donde se encontraran.

Tabla 10: *Salas del grupo focal*



Fuente: *Elaboración propia*

Los participantes del grupo focal afirmaban que la socialización entre los creadores de contenidos y sus comunidades eran muy atractivas para todos los usuarios. Además, se sentían muy identificados, porque podían entablar conversaciones de diferente índole, porque siempre encontraban respuestas sobre lo que preguntaban o el tema que se entablaba. También, varios participantes concordaron que Twitch se convirtió en su nueva forma para pasar el tiempo, porque disfrutaban de lo que están consumiendo y forman parte de un espacio.

Por otra parte, los participantes del grupo focal mencionaban que son usuarios de otras plataformas de interacción social entre ellas Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter y manifestaban que estas herramientas cumplen una función relevante para un streamer, ya que permite que en los momentos donde no se realizan las transmisiones pueden comentarle a su comunidad sobre eventos, sorteos, lanzamientos, e incluso si el streamer puede comentar si se realizara un en vivo.

Varios participantes, concordaron que las plataformas como YouTube y Facebook forman parte del mundo del streaming, ya que estas han realizado contratos con streamers famosos. también, mencionar que la forma de interactuar en los chats tiene mucha diferencia con la plataforma Twitch, y daban como ejemplo el chat de reacciones entre los creadores de contenidos y sus comunidades, porque mencionaban que las herramientas no eran tan amigables con los usuarios. Además, la sinterización al momento de realizar donaciones era muy complicada. Por otra parte, mencionaron que los suscriptores no tienen algo que los diferencia con los otros usuarios, porque hacían la comparación que en Twitch cada suscriptor tenía la opción de utilizar gifs o emotes creados por el streamer en comparación con YouTube y Facebook que no contaban con esta opción.

Otra perspectiva mencionada por los participantes del grupo focal que fue mencionada es la forma de interactuar, porque hicieron una comparación sobre la ventaja de ser suscriptor

y ser seguidor. En la que expresaban que, si existe una gran satisfacción al momento de enviar donaciones, ya que entre los privilegios de ser suscriptores el mensaje pueda ser leído por tu streamer en la transmisión en vivo y de esta manera iniciar un tema de conversación en donde toda la comunidad pueda ser participe.

Mencionaron que existe una gran diferencia en las donaciones que recibe un streamer con comunidades pequeñas a diferencia de un streamer que mantiene una comunidad muy extensa de espectadores. Sin embargo, mencionaban que los streamers pequeños siempre estaban atentos y dispuestos a responder a lo que comentaban en su chat, ya que ellos preferían que su comunidad pueda crecer mucho más. Además, los participantes del grupo focal mencionaban que estas reacciones entre los streamers pequeños y sus comunidades permite que cada seguidor pueda tener un sentido de pertenencia, porque se sienten que forman parte de este espacio.

En cuanto a, las donaciones que realizaban a los streamer grandes mencionaban que muchas veces se convertían en algo adictivo, porque siempre el mensaje sale en la pantalla del en vivo, y esto permite que el chat pueda reaccionar de a el tema que expuesto por la persona que realiza una donación en ese momento. Además, mencionaron que la mayoría de veces en la que hacen donaciones graban mini clips en el momento exacto en donde el streamer hace mención a su comentario, porque aprovechan para subirlo a sus redes sociales y etiquetan al streamer para que también pueda publicarlo en sus redes. Esto permite que se puedan sentirse a gusto porque están formando parte de su comunidad.

Los participantes del grupo focal hicieron mención sobre los diferentes tipos de dinámicas que tiene cada streamer al momento se socializar con su comunidad, ya que con esto llegan a fortalecerla y generan una fidelización con sus espectadores. Entre las activas menciona por el grupo exponían en los streamers con una amplia comunidad de seguidores

realizaban sorteos grandes, en donde regalaban computadores gamers, teclados, juegos de estrenos, gifts cards en tiendas virtuales entre otras. Sin embargo, mencionaron que por parte de los streamers con comunidades pequeñas los sorteos no eran muy seguidos y los premios que ofrecían eran simples, porque regalaban gorras, camisetas, llaveros y en el caso de los espectadores que consumen video juegos regalaban pases de batalla.

Entre otras menciones por los participantes del grupo focal, concordaron que muchos streamers para el fortalecimiento de su comunidad tiene la modalidad de que en la medida que cada subscriptor haga donaciones en diferentes transmisiones que tengan, se crea una tabla acumulativa de puntos que permite que puedan ser beneficiarios a premios.

También, exponían que los streamer con comunidades grandes realizaban eventos online para que sus seguidores y suscriptores puedan sentirse más a gusto y puedan tener más espacios de socialización. Entre los 8 de los 10 participantes comentaban que la mayoría de veces que hacen mención a un evento siempre les gusta formar parte, porque tienen una relación más directa con el streamer y con los demás usuarios de su comunidad. Además, concordaban que es estos espacios siempre se mostraba como el streamer observaba aleatoriamente a los que estaban participando para su forma en la que jugaban y que este momento que ellos tenían los hacían sentir a gusto, porque tenía ese momento en donde el resto de los espectadores podían observarlos.

Por otro lado, el ‘‘Participante # 8’’ y el ‘‘Participante #10’’ concordaron que existen streamers ‘tóxicos ‘con comunidades ‘tóxicas’, ya que esto se podía evidenciar en su chat en la forma en que el creador de contenido se expresaba en sus transmisiones, porque muchas veces utilizaban palabras de doble sentido o muchas veces insultaban. Sin embargo, lo mencionado por los participantes les gustaba que el creador de contenido que seguían se ‘malcriado ‘.

También, añadieron que muchas veces a las diferentes comunidades les gustaba hacer bromas a sus streamer en todas las transmisiones, pero concordaron que en este espacio tanto como el creador de contenido y su comunidad se sienten a gusto. Además, agregaron que mucho streamers les gustan que le hagan bromas, porque de esta manera su transmisión llega a ser mucho más llamativa para todos sus espectadores.

Otro aspecto que dieron a notar, es cuando los streamers cometen equivocaciones en sus transmisiones, algunos espectadores que reaccionan mal a lo que está ocurriendo y muchas veces los critican. Sin embargo, comentaban que existe una gran diferencia con entre los nuevos seguidores y los antiguos, ya que los que tiene mayor tiempo en esta comunidad siempre están dispuesto a alentar a su streamer sin importar los errores que ellos comentan.

Por otra parte, mencionaban que algunas comunidades no eran muy sociables o no aceptaban a los seguidores que entraban por primera vez. Además, concordaron que muchas veces cuando mencionaban algo en el chat no recibían respuesta alguna de personas que formaban parte de esta comunidad del streamer. Luego de comentar estar se dio a notar una perspectiva general que tienen cada uno de los participantes al momento de observar a su creador de contenido, pero definieron que sin importar que una comunidad no los acepte les gusta estar presentes en las transmisiones de sus streamers, porque al instante en donde ingresan a la plataforma es una ocasión especial, porque van a disfrutar de un contenido en espacial.

Cuando se introdujo el tema sobre las categorías que son de mayor consumo por los participantes de grupo focal 9 de los 10 mencionaron que consumen gaming y just chatting. Además, comentaron que al momento de entrar a la plataforma de Twitch siempre buscan contenido que les permita pasar un tiempo agradable. Entre los participantes quedaron de acuerdo que lo más atractivo en un canal de Twitch no es el streamer, sino que buscan el su

tipo de contenido, ya que eso permite ver si es un creador de contenido con una comunidad grande o pequeña.

Sin embargo, el “Participante # 11” mencionaba lo siguiente “yo creo que conecto más con la personalidad del streamer, ya sea porque es parecida a la mía, o la de él mismo, porque siento más la conexión”. Así mismo, el participante “Participante # 8” menciona que,

“Yo creo que igual hay muchos streamers que pueden tener un set-up chévere o llamativo, que tenga luces y cosas, pero entras, escribes, saludas, y no te responden ni nada, o sea, no es que te va a llevar a ningún lado. Puede jugar bien y todo, pero si va a estar ahí solo jugando para ti y no para tus viewers, entonces no, así no es pues”.

Entre estos participantes existieron diferentes perspectivas en la manera que ellos buscan diversas categorías a consumir, porque comentaron cuales son los intereses más comunes que tiene cada uno de ellos. Además, mencionaba que para un streamer no basta tan solo con tener buenos materiales visuales sino la importancia que le den a su comunidad para que esta pueda sentirse identificada con él y que a su vez pueda crecer poco a poco. También, acotaron que la participación que le dan a cada miembro es importante, porque da a notar a cada seguidor que tendría el mismo nivel de participación a igual de los que son pertenecientes a esa comunidad.

Por otra parte, en el grupo focal se mencionó si al momento de consumir streaming por medio de la plataforma Twitch transformo su manera de relacionarse, ya que por causa de la pandemia la cotidianidad de las personas obtuvo una gran transformación en la manera de socializar, en donde el “Participante # 8” menciona lo siguiente:

“Sí. O sea, sí, la verdad. También por esto de la pandemia, mucha gente estuvo encerrada en su casa tanto tiempo y se metió a Twitch. Y por este encierro se crearon muchas comunidades y amistades, se podría decir también. Sí, es eso. La pandemia ayudó mucho a que esto crezca.”

Los participantes del grupo focal hicieron mención que a pesar de ser consumidores frecuentes de la plataforma Twitch. Esto siempre les da un tema de conversación en su vida cotidiana, ya que en sus círculos sociales siempre están presentes temas acordes con los videojuegos, en donde pueden comentar lo que observan por medio de los creadores de contenidos que observan.

De la misma manera el “Participante # 11” menciona que “yo sigo a una argentina que juega Call of Duty y como que a veces se me quedan pegadas ciertas maneritas de hablar, y a veces con mis amigos se me sale”. Esto forma parte de la vida cotidiana de cada espectador, ya que entre los participantes se mencionaba que las frases más empleadas por sus streamers las utilizaban en su vida cotidiana.

Por medio de lo mencionado por los participantes del grupo focal, se dio a notar que efectivamente si existe una transformación en la manera de comunicarse a partir de su consumo en la plataforma Twitch, ya que esto fue influyente en sus vidas cotidianas por medio de palabras o gameplays observado por cada uno de ellos.

En relación sobre si la plataforma permite la construcción de nuevas relaciones de interacción tanto de los creadores de contenidos con sus comunidades. Los participantes del grupo focal mencionaron que la manera en relacionarse con personas de la misma comunidad es tener la misma atracción por algo. Además, el “Participante # 8” menciona lo siguiente:

“Yo digo que sí porque por algo, o sea, si es como que viewers - streamer o viewer - viewer, por algo están en ese mismo stream viendo el mismo contenido, porque tienen los mismos gustos, y puedes por ahí comenzar y relacionarte. Con el streamer, obviamente, porque tú decidiste verlo y te gusta. La relación ya depende de lo que vayas a hacer en el chat y la persona también del stream, porque si es un streamer, por ejemplo, pro player, que no es tanta la interacción en el chat, sino más enfocado en el juego, ya sabes que por ahí no va, pero puedes hacer amigos en el chat, obviamente.”

Los participantes hacían mención entre las diferencias de relacionarse con una comunidad de streamers grandes y pequeños. En el caso de la categoría gaming con streamers que cuentan con comunidades grandes siempre buscan los mejores consejos que les pueda permitir tener un mayor aprendizaje del juego el caso de la categoría gaming. Además, esto da a lugar al intercambio de información entre los seguidores del canal y las diferentes opiniones que pueden llegar a tener cada uno de ellos.

Sin embargo, por el lado de streamers que cuenta con comunidades pequeñas la relación entre los espectadores y sus creadores de contenido es mucho más cercana porque los temas siempre pueden ser varios. Además, los participantes mencionaban que una transmisión de un streamer pequeño se pueden llegar a hablar temas relacionados con lo política, deportes, memes en redes sociales, entre otros. Por lo tanto, se dio a notar con estas perspectivas que los participantes si mantiene relaciones de interacción en la plataforma de Twitch.

Discusión de resultados

En el siguiente apartado se contrastan los resultados obtenidos en la investigación con el marco conceptual del estudio.

En los espacios virtuales tales como la plataforma de streaming Twitch, se realizan diferentes tipos de interacciones y relaciones que dan la apertura a la creación de nuevas comunidades virtuales, ya que por medio de creador de contenido de referencia se establece el intercambio de información con sus espectadores. Además, lo mencionado por Merihinius & Osório (2009), señalan que por medio del nuevo uso de tecnologías se puede establecer el traspaso de información entre diferentes individuos.

Por otro lado, las interacciones que están establecidas por medio del chat de esta plataforma, en la que se comunica el creador de contenido con sus espectadores se grafica a través de gifts, emoticones y emojis, ya que a favor de esto se puede transmitir los diferentes sentimientos que puede llegar a tener cada individuo que forma parte de estos espacios. Según lo mencionado por según Jiménes & Núñez (2008), porque a través de esto permite que el individuo pueda crear su propia identidad virtual, y de esta manera poder vivir el yo virtual que este espacio de interacción social online.

Sibila (2013) menciona que cada individuo tiene un desenvolvimiento único que define a través de su forma de expresarse, ya que esta puede establecerse por medio de su apariencia o imágenes demostraban su forma de ser. Además, en la plataforma de streaming Twitch cada streamer desarrolla su performance por medio del uso de elementos tanto virtuales como físicos, ya que esto forma parte del show que se muestra hacia sus comunidades en cada transmisión que realizan, esto permite que su audiencia se sienta más atraída por el espectáculo que se está mostrando en ese momento, y su nivel de espectadores que podría llegar a tener es más alto, porque atraen a usuarios nuevos a que formen parte de su comunidad.

Según Sibilia (2013) mencionada que el desenvolvimiento de cada individuo al momento de poner su espectáculo en escena se rige por sus elementos performaticos que utiliza. Por medio de la observación a cada streamer se da a notar que en cada transmisión que realizan, emplean materiales que permiten que en su espectáculo sea más vistoso. Por lo tanto, los

espectadores con mayor antigüedad son muy influyentes en estas transmisiones, porque siempre es tan dispuestos a invitar a que otros usuarios se unan para que puedan formar parte de la comunidad. Por lo que, esto permite que cada streamer puedan tener una mayor expansión de espectadores, y que en la demostración de su performance se desarrolle de una manera impecable.

Con relación a, las interacciones frecuentes entre los consumidores de esta plataforma con los creadores de contenido, permiten que sea cree un sentido de pertenencia por cada comunidad, según Martínez (2019), menciona que el aprendizaje en estos espacios siempre esta presente, porque los streamers en sus transmisiones siempre mencionaban cuales era las ventajas que las nuevas actualizaciones del juego y sus modificaciones en cada armento que utilizaban.

La integración de los usuarios en estos espacios proporciona a que puedan expresar sus sentimientos tanto como streamers y sus espectadores. Por ejemplo, en las transmisiones del creador de contenido nacional e internacional, muchas veces se conversaban sobre temas referentes a su sentir por las temporadas nuevas que estaban por venir, porque esto causaba mucha emoción o suspenso. Según Sáenz (2020), establece que la plataforma de streaming Twitch es un espacio integración publica para cada individuo, ya que su objetivo es el aprendizaje y la comunicación.

Además, se puede mencionar que el streamer internacional mantenía un contrato con los creadores de este videojuego, y en sus transmisiones pedía a su comunidad su apoyo como creador, ya que esto generaba ingresos para él. Sin embargo, esto motivaba a su audiencia a ser mejores jugadores para tener la oportunidad de formar parte del pro gaming. Según Guijarro (2018), mencionaba que las nuevas industrias buscan tener representantes de sus marcas que inviten a que el mercado de video juegos tenga un mayor crecimiento, por medio de torneos competitivos, y auspicios a jugadores profesionales.

Por otro lado, al momento que se ambos streamers realizaban sus transmisiones daban a conocer las nuevas skins que se salían en la tienda del juego, ya que muchas veces se sentía identificados. Por ejemplo, el streamer nacional utilizaba mucho la skin de scream, porque se sentía identificado. Además, que es un está skin es basada en una película muy conocida. Por lo tanto, cuando lo comentaba con sus seguidores, se sentían identificado con él, e igualmente la utilizaban. Según Sibilia (2013), mencionaba que el aludir una apariencia forma parte del show de un individuo al momento de su presentación.

En relación con, el aprendizaje de cada usuario en la plataforma de Twitch, se obtuvo con la observación de ambos streamers en su manera en recomendar la comunicación que debe tener cada equipo al momento de jugar es muy fundamente. Además, los consejos otorgados por ellos permitían que sus seguidores lo utilicen al momento con sus equipos al momento de jugar. Según Castells (1990), menciona que el canal de comunicación que existe entre el espectador y el consumidor permite el traspaso de información por medio de diferentes sonidos o imágenes.

Por otra parte, en estos espacios virtuales las comunidades de ambos streamers se sentían identificados con la personalidad de cada uno de ellos. Por ejemplo, en el caso del streamer nacional muchos de sus seguidores son guayaquileños, y en el momento en que él se expresaba con utilizando palabras muy conocidas en la jerga guayaquileña, la interacciones en su chat eran muy continuas. Según Turkle (1997), establece que el entorno virtual donde se encuentra cada individuo es dependiendo de su entorno cultural y social, ya que cada consumidor se adapta a circunstancia a la que está formando parte en un momento en específico.

Acerca de, la integración de las comunidades de ambos streamers dio a notar que en su gran mayoría son jóvenes. Por ejemplo, el streamer internacional en sus transmisiones cuando perdía o hacia algo especial siempre mencionaba memes que están famosos que circulan en

redes sociales. Por lo tanto, sus seguidores se sentina muy a gusto con esto, porque empezaban a reaccionar rápidamente en su chat. Según Martínez (2019), en estudio menciona que los jóvenes adultos reaccionan a las tendencias sociales que se encuentran en ese momento.

En la siguiente investigación sobre las nuevas formas de interacción por medio de la plataforma de streaming Twitch, dio a notar diferentes aspectos entre ellos la interrelación social entre los creadores de contenidos con sus audiencias y el performance que mantenía en sus transmisiones. También, observar cómo es la percepción de los consumidores de esta plataforma, y que permite que se puedan sentirse identificados con cada streamer.

Acorde con lo mencionado por Castells (1990) sobre la vida digital en la formación de espacios por donde los individuos pueden interrelacionarse por medio del uso de la red. Además, en las nuevas culturas de información permiten que exista una transición hacia las nuevas formas de comunicarse mediante el uso de plataformas streaming como Twitch.

Cada streamer que forma parte de la observación de campo demostró la manera en la que se desenvolvía al momento de realizar su transmisión. Por otra parte, el streamer nacional, se mostraba como mucha entusiasmo y confianza frente a su comunidad, porque esto permitía que su audiencia se sienta a gusto con él, ya que esto propiciaba mayores reacciones de parte de sus espectadores. Sin embargo, el streamer internacional se mostraba su carácter mesurado, ya que al momento de comunicarse con su comunidad eran temas muy específicos en los que mencionaba los futuros eventos importantes en los que iba a participar con su equipo, y los posibles auspicios que llegaría.

No obstante, entre las diferencias que más se daban a notar entre ellos fueron evidentes, a partir de su manera de vestirse, su forma de hablar, los tipos de materiales tecnológicos utilizados por ellos, y la ambientación de luces que tenía en sus habitaciones donde realizaban sus transmisiones. Por ejemplo, en la manera en la que se expresaba el streamer nacional era muy jocosa y divertida, por el uso de su jerga guayaquileña que permitía que su audiencia

pueda tener mayores reacciones en su chat, pero a comparación con el streamer internacional se expresaba con su jerga española, pero no siempre era graciosa, y aun así sus suscriptores comentaban en su chat. Por medio de lo mencionado por Sibilia (2013) sobre el performance en que mantiene individuo al momento de realizar una presentación a través de expresiones o el uso de materiales permite que su show se más atractivo por la audiencia.

Con relación a, la confianza que mantenía cada streamer con su comunidad en el caso del nacional mencionaba muchas veces que tiene una relación sentimental que a su vez siempre la invitaba a participar en las transmisiones o muchas veces pedía que mande saludos para todos los espectadores que estaban conectados en ese momento. Al contrario, del streamer internacional nunca daba a conocer su vida personal o si mantenía alguna relación sentimental con alguien. Según lo mencionado por Sáenz (2020) expreso que los creadores de contenidos buscaban mantener lazo de confianza con sus comunidades, y esto se establecía por medio de la exhibición de su vida personal, ya que esto permita que los espectadores se puedan sentirse más identificados con cada creador de contenido por su nivel de confianza hacia ellos.

En cuanto a, la participación de los usuarios en la plataforma, en su gran mayoría mencionaron que sentían muy a gusto al momento que el creador de contenidos pueda leer en vivo sus mensajes y que pueda entablar temas de conversación con sus comunidades y sientan que forman parte de ese espacio de interacción. Al mismo tiempo, manifestaron que el streamer es que tiene vinculados a los usuarios al contenido del que se está hablando en ese momento sin importar si es relevante para ellos o no. Según lo mencionado por Catalán & Ángeles, (2008), la interacción virtual en diferentes usuarios se puede establecer por medio de emociones, ya que a través del uso de emoticones se puede reflejar los diferentes sentidos de ánimo que puede tener un espectador, en donde estos pueden ser expresar su felicidad, tristeza o asombro sin la necesidad manifestarlo por medio de palabras.

Según lo mencionado por Martínez (2019) los espacios de virtuales se transformaron en la forma de comunicarse de las personas, en donde se establece el intercambio de información, y siendo este su fuente primera de indagación sobre un tema en específico. Además, por medio de la misma se los individuos logran tener aprendizaje sobre lo que estaban observando.

La interrelación social que existe entre los creadores de contenidos y su audiencia cuenta con un rol fundamental, porque son influyentes en la vida cotidiana de cada individuo. Además, las palabras utilizadas por cada uno de ellos son referentes que, utilizando sus espectadores al momento de comunicarse con su entorno social, ya que por medio del consumo de esta plataforma existe una transformación de la manera de comunicarse de cada uno de ellos.

En relación a los resultados obtenidos, se puede establecer que las nuevas tecnologías permiten que existan innovadoras formas de comunicación entre los seres humanos. También, por medio de estos resultados se observa que día a día incrementa las cantidades de comunidades online que buscan un espacio de interacción constante para sentirse aceptados en estos espacios sociales.

Conclusión

El estudio realizado demostró que existen espacios de socialización entre los creadores de contenidos y sus comunidades que influye en la cotidianidad de los individuos. Además, el consumo habitual de esta plataforma permite que los consumidores puedan sentirse a gusto de poder interactuar desde cualquier sitio en donde se encuentren, y de la misma manera sintonizar el contenido de su preferencia. También, la sencillez del interfaz de esta plataforma permite a los usuarios que entran por primera vez o que son parte de Twitch puedan formar y participar de diferentes comunidades.

Por otro lado, la identidad virtual que se crean tanto en los usuarios como en los streamers, es dependiente de los entornos sociales en los que vive cada uno de ellos. Además, existe una interrelación entre lo tecnológico y social, las personas pueden sentirse identificadas con las múltiples personalidades que pueden crear dentro de esta vida digital.

Hay que mencionar, que influye los tipos de armas que utiliza un pro player que este caso lo encontramos en nuestra unidad de análisis con el streamer intencional, ya que la gran mayoría de sus seguidores siempre utilizan lo recomendado por él, porque esto los hace sentir identificados para llegar a ser mejores jugadores.

En conclusión, la plataforma Twitch se convirtió en el espacio para personas que buscan socializar virtualmente de esta forma buscan ser parte de una comunidad y consolidan una relación con sus streamer y miembros de la comunidad.

Recomendaciones

Para futuras líneas de investigación se debe considerar estudios que estén direccionados a la identidad virtual de los miembros de las diferentes comunidades al interior de la plataforma Twitch. Además, es importante también contar con un Software que ayude registrar y procesar información de esta manera no se pierden datos en los procesos de recolección y resultados.

Bibliografía

- Argibay, J. (2009). *Muestra en investigación cuantitativa*. Obtenido de <http://dspace.uces.edu.ar:8180/xmlui/handle/123456789/719>
- Casilimas, C. (1996). *Investigación cualitativa*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2815/1/Investigaci%C3%B3n%20cualitativa.pdf>
- Castells, M. (1990). *La era de información: economía, sociedad y cultura* (Vol. 1). Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uADgOfONJgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Castells,+M.+\(1990\).+La+era+de+la+informaci%C3%B3n.+Econom%C3%ADa,+sociedad+y+cultura.+La+sociedad+red.+\(Vol.+Vol.+I\).&ots=bCBwvXGKGE&sig=0SElqx0qXKsdzS537udVXeg6Vds#v=onepage&q=Cast](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=uADgOfONJgC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Castells,+M.+(1990).+La+era+de+la+informaci%C3%B3n.+Econom%C3%ADa,+sociedad+y+cultura.+La+sociedad+red.+(Vol.+Vol.+I).&ots=bCBwvXGKGE&sig=0SElqx0qXKsdzS537udVXeg6Vds#v=onepage&q=Cast)
- Catalán, R., & Ángeles, M. (2008). *Las emociones en el aprendizaje online*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/71040072.pdf>
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoques y tipo de investigación*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/l-Variables.pdf?1425133203=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf&Expires=1626405037&Signature=OlVTFkk6~EYFnHneML4kWOGUoUCWF1eeSG5jG8DGWYQ6PmnPzfzpeCWsLcAYI5A6fbkjq03
- Chávez, A. (2012). *Identidad virtual vs identidad real*. Obtenido de https://repositorio.lasalle.mx/bitstream/handle/lasalle/541/N%C3%BAm.19_P.161-164.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Clement, J. (Mayo de 2021). *Statista número de streamers activos*. Obtenido de <https://www.statista.com/statistics/746173/monthly-active-streamers-on-twitch/>
- Cruz, B., Charro, L., Velazquez, V., & Villalta, A. (2020). Las industrias culturales como desarrollo económico y creativo. *Ciencias Economicas y Empresariales*.
- Cruz-Barrionuevo, V. A. (2020). *Las industrias culturales como desarrollo económico y creativo*. Obtenido de <https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1578/2988>
- Duran, M. (2012). *El estudio de caso en la investigación cualitativa*. Obtenido de <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/rna/article/view/477/372>
- El Universo. (Junio de 2020). *El universo*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/06/23/nota/7881924/internet-fijo-servicio-operadoras-demanda-cuarentena-covid-19/>
- Expreso. (Junio de 2020). *Jugar y ganar dinero es posible*. Obtenido de <https://www.expreso.ec/ciencia-y-tecnologia/streamer-jugar-ganar-dinero-posible-13567.html>
- Galán, E. (Marzo de 2021). *Streamers nuevas estrellas de Internet*. Obtenido de https://www.ondacero.es/programas/mas-de-uno/audios-podcast/que-sabemos/que-son-streamers-nuevas-estrellas-internet_20210208602129f5745fb40001ad0682.html
- Guijarro, Á. (2018). *Análisis cuantitativo sobre los E-Sports*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/85807>
- Hamuni-Sutton, A. (2013). *La técnica de grupo focales*. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n5/v2n5a9.pdf>
- Jiménes, A., & Núñez, S. (2008). *Apuntes sobre identidad virtual de género*. Obtenido de <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/8997>

- Kawulich, B. (2005). *La observación participante como método de recolección de datos*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/handle/123456789/2715>
- Lasen, A., & Héctor, P. (2016). *La cultura digital*. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Amparo-Lasen/publication/305446340_La_cultura_digital/links/578f6af008ae35e97c42731e/La-cultura-digital.pdf
- López, L. (2020). *Evolución de las plataformas streaming*. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/152759/L%20%20Evoluci%20de%20las%20plataformas%20de%20streaming%20de%20audio%20en%20Espa%20%20a..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, M. (2019). La interacción de los jóvenes adultos con las noticias y la publicidad online. *Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*.
- Mateus, A. (2014). La comunicación en las teorías de las comunicaciones El cruzar del siglo XX y la revolución de las tecnologías. *Historia y Comunicación Social*.
- Merihinos, M., & Osório, A. (2009). *Las comunidades virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36812381004.pdf>
- Morales, F. (2012). *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa*. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?cluster=16790676618787032771&hl=es&as_sdt=2005&sciodt=0,5#d=gs_cit&u=%2Fscholar%3Fq%3Dinfo%3Awww5CiWx3BOKJ%3Ascholar.google.com%2F%26output%3Dcite%26scirp%3D0%26scfhb%3D1%26hl%3Des
- Morales, N. (2015). *Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-exploratoria>
- Pink, S. (2019). *Etnografía digital*. (E. Morata, Ed.) Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vpojEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=etnograf%C3%ADa+digital&ots=iGUjepNu9_&sig=lxleTXdxS326Rjyv_huCGrVBVYc#v=onepage&q=etnograf%C3%ADa%20digital&f=false
- Rodríguez Uscátegui, M. (2019). El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos.
- Sáenz, R. (2020). *Análisis de sentimiento en tiempo real de mensajes de Twitch con algoritmos de clasificación*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10609/124106>
- Scharager, J. (2001). *Muestreo no probabilístico*. (Pontificia Universidad Católica de Chile, Escuela de Psicología,) Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31715755/muestreo.pdf?1376397424=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMetodologia_de_la_Investigacion_Escuela.pdf&Expires=1626450877&Signature=JdTKr6gwfpOrEhQbh2Rvwoe90PxR4ylsUAHhgA5mgasfO3S~bankAEp1r7HS
- Scolari, C. A. (2019). *Scolari, CA, Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes*. *Revista latina de comunicación social*. Obtenido de https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/42536/scolari_rlcs_educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sibilia, P. (2013). *El artista como espectáculo: autenticidad y performance en la sociedad mediática*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5533804>
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla de la construcción de la identidad en la era de internet*. Obtenido de [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/10790-1-24285-1-10-20110307%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/10790-1-24285-1-10-20110307%20(3).pdf)

- Twitch. (2021). *Call Of Duty Warzone*. Obtenido de <https://www.twitch.tv/directory/game/Call%20of%20Duty%3A%20Warzone>
- Twitch. (2021). *Twitch escuela de creadores*. Obtenido de <https://www.twitch.tv/creatorcamp/es-mx/connect-and-engage/mix-it-up/>
- Zapett, A. (2002). Teoría de la industria cultural. *Contexto*.