

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH – CATEGORÍA JUST CHATting

Elaborado por:

RICHARD JOSUE JIMÉNEZ MORA

GRADO

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

Licenciado en Periodismo

Guayaquil - Ecuador

Noviembre-2021



UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH – CATEGORÍA JUST CHATting

Elaborado por:

RICHARD JOSUE JIMÉNEZ MORA

GRADO

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

Licenciado en Periodismo

DOCENTE INVESTIGADOR

María Fernández Martínez

CO-INVESTIGADORES

Gabriela Giler y Paola Plúa

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’, propuesto y dirigido por la Docente Investigadora María Fernanda Martínez, acompañada de las Co-investigadoras Gabirela Giler y Paola Plúas, 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

La presente investigación aborda si lo digital y las plataformas sociales de streaming posibilitan nuevas formas de interacción entre las personas. Tuvo como objetivo explorar cómo se desarrollan las interacciones entre los streamers y sus comunidades al interior de la plataforma Twitch. Para ello se utilizó la técnica de observación participante a las transmisiones de dos streamers, uno nacional y otro internacional. Además, de un grupo focal para profundizar en las percepciones de los usuarios sobre la plataforma.

Algunos de los elementos analizados fueron su imagen, vestimenta, escenografía, el rol de su género, entre otros. No obstante, lo más destacable son las diferencias que hubo entre ambos streamers por su rol de género que abarcó lo demás. Por otra parte, el grupo focal permitió conocer que los usuarios encuentran gratificante ser tomados en cuenta por los streamers y la prioridad que tiene la personalidad sobre el contenido. En efecto, las nuevas plataformas, como Twitch, generan nuevos modos de interacción entre usuarios y crean comunidades propias.

Palabras claves: performance, interacción, comunidades online, Twitch

Abstract

This research addresses whether digital and social streaming platforms enable new forms of interaction between people. It aimed to explore how interactions between streamers and their communities develop within the Twitch platform. For this purpose, the technique of participant observation was used in the transmissions of two streamers, one national and one international. In addition, a focus group was used to deepen the users' perceptions of the platform.

Some of the elements analyzed were their image, clothing, scenography, gender role, among others. However, what is most noteworthy are the differences between both streamers in terms of their gender role, which encompassed the rest. On the other hand, the focus group revealed that users find it rewarding to be taken into account by the streamers and the priority given to personality over content. Indeed, new platforms, such as Twitch, generate new modes of interaction between users and create communities of their own.

Key words: performance, interaction, online communities, Twitch

Índice de contenidos

Introducción	10
Planteamiento del problema	11
Justificación	11
Antecedentes	12
La vida digital en pandemia	12
Industrias culturales	13
Plataformas de streaming	13
Twitch	14
Nuevas formas de interacción	15
Streaming y los streamers	16
Just Chatting	17
Marco teórico	17
Sociedad de la Información	17
Vida Digital	19
Identidad Virtual	20
Comunidades online	21
Performance	23
Psicología de la Emoción	24
Estado del arte	25
Preguntas de investigación	28
Objetivo general	28
Objetivos específicos	28
Metodología	29
Enfoque y tipo de estudio	29
Categorización	30
Unidad de análisis	31

	8
Transmisiones de los streamers	31
Muestra	31
Técnicas y herramientas	32
Consideraciones éticas	35
Resultados	38
Fichas de observación	38
Grupo focal	44
Discusión de los resultados	48
Conclusiones	51
Recomendaciones	54
Referencias bibliográficas	55
Anexos	60
Anexo 1: Fichas de observación	60
Anexo 2: Consentimientos informados para grupo focal	91
Anexo 3: Preguntas del grupo focal	119
Anexo 4: Transcripción grupo focal	121

Índice de tablas

Tabla 1		
	Categorías y subcategorías	30
Tabla 2		
	Perfil de los streamers seleccionados	31
Tabla 3		
	Diario de campo	32
Tabla 4		
	Cronograma de recolección de datos	35
Tabla 5		
	Consideraciones éticas	36
Tabla 6		
	Foto de los streamers observados	39
Tabla 7		
	Gifs de los streamers	41
Tabla 8		
	Vestimenta de los streamers	42
Tabla 9		
	Habitación de los streamers	43
Tabla 10		
	Salas del grupo focal	44

Introducción

La invención de la internet inauguró una nueva etapa en el desarrollo del ser humano. Su evolución, desde entonces, no se ha detenido y ha permitido la creación de herramientas que ahora son indispensables para todos. Entre ellas están las redes sociales y las varias plataformas de consumo de contenido que, además, han generado nuevas dinámicas en las interacciones sociales.

La plataforma de *streaming* Twitch es un ejemplo de ello y cómo el consumo de contenidos multimedia se adaptó al día a día de las personas. Sin embargo, “al principio, lo usaban fundamentalmente los *gamers*, aficionados a los videojuegos que transmitían sus partidas con toda una red de seguidores” (BBC, 2021, pág. 3). Ahora, el campo que abarca es mucho mayor y alberga más espacios que solo el de videojuegos.

A diferencia de los enfoques dirigidos al marketing y otros ámbitos, este nuevo contexto digital permite explorar otros campos como las interacciones sociales que se dan dentro y las dinámicas que surgen. Sin olvidar otros aspectos como las nuevas concepciones hacia el Ser, la identidad digital y el surgimiento de nuevas percepciones. Además, debido a la pandemia por la COVID 19, toma mucha más relevancia el acompañamiento que tienen los contextos digitales en la vida de las personas.

Esta investigación responde a un enfoque cualitativo y busca describir las interacciones entre dos *streamers*, de la categoría Just Chatting, y sus comunidades a través de las percepciones de la audiencia sobre el bienestar emocional.

Planteamiento del problema

La era digital se caracteriza por la gran cantidad de espacios para socializar entre personas. En estos espacios emergen nuevos grupos o comunidades que cuentan con diferentes modos de comunicarse y generan códigos propios. No obstante, la interacción se desarrolla distinto a lo *off line* por la atemporalidad que existe en lo virtual. Es decir, los procesos de socialización difieren de los establecidos en las relaciones interpersonales presenciales por la multiplicidad de identidades virtuales, los canales de comunicación y los códigos empleados.

En ese contexto cabe preguntarse 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. Por ejemplo, los mensajes, emoticones, vídeos, sonidos, respuestas en vivo, entre otras, que permiten la interacción entre los usuarios y sus espectadores. Es decir, estas comunidades conectan sus situaciones de forma más íntima, un vínculo compartiendo intereses y gustos con los streamers.

Justificación

El desarrollo de las tecnologías, en especial las que mantienen conexiones sociales, han sido la génesis de nuevos fenómenos. La interacción humana pasó de ser física a virtual y con cada nuevo desarrollo de plataformas, los modos de comunicarse han cambiado. En este último siglo, las plataformas de streaming se han convertido en una nueva opción de consumo e interacción entre personas.

La pandemia de la COVID-19 aceleró este fenómeno y aumentó el consumo de plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime, HBO y Twitch. Las personas, en este contexto usuarios, buscan contenido más apegado a sus intereses y que le permita tener una

relación bidireccional e interactuar al momento sin tener que realizar acciones como jugar videojuegos u otras actividades.

Por esta razón es relevante estudiar cómo los usuarios y nuevas audiencias interactúan con otros en la red, en este caso, con streamers de la plataforma Twitch. Además, es una característica del nuevo siglo y estudiarlo permite establecer las bases para futuras innovaciones. Por ende, la falta de estudios sobre este tipo de fenómeno hace que la investigación tome relevancia y se convierta en una puerta para nuevas investigaciones.

Además, la naturaleza de este estudio, cualitativo, permite interiorizar en la comunicación de las comunidades en línea de Twitch y la interacción que se desarrolla dentro, en especial, en las comunidades de la categoría Just Chatting.

Antecedentes

La vida digital en pandemia

El confinamiento obligatorio por la propagación de la COVID-19 intensificó el uso de la internet y las redes sociales. Según el informe de Hootsuite y We Are Social (2021), para enero del 2021 los usuarios de internet aumentaron un 7,3 % con relación al año pasado. Además, las redes sociales tuvieron un crecimiento del 13% y con una navegación diaria de casi siete horas.

En Ecuador, los usuarios con acceso a internet aumentaron de 13 millones a cerca de 14 millones en un año, así como los usuarios de redes sociales (Mentino, 2021). Por otro lado, según un estudio de la Universidad San Francisco de Quito (2021), 7 de cada 10 ecuatorianos utilizaron al menos una hora de su día para revisar sus redes sociales, mientras que 2 de esos 10 dedicaron más de tres horas a las redes sociales.

Industrias culturales

Para Theodor Adorno (1981) las industrias culturales son los procedimientos o técnicas de reproducción industrial que estandarizan obras culturales. Según el autor, el estándar surge de las necesidades del consumidor y que, a través de la manipulación, estos bienes son aceptados sin resistencia alguna. Como lo explica la UNESCO (s.f.):

Todos estos conceptos y enfoques comparten un núcleo común: la creatividad que da origen a los bienes y servicios de estas industrias. Todos coinciden en vincular dimensiones abstractas, como la cultura y el arte, con otras tan concretas como la industria, la economía o el mercado, y las articulan, de una manera u otra, con la propiedad intelectual y el derecho de autor, en especial (parr. 3).

Así mismo, algunos de los sectores que constituyen la industria cultural son la prensa escrita, la radio, el cine y la televisión (Adorno, 1981). No obstante, actualmente las nuevas tecnologías, entre ellas el internet y el streaming, figuran como un nuevo sector en las industrias culturales. Principalmente, porque la internet “altera de manera radical el modelo económico de producción y distribución de la cultura” y también ha quitado a los intermediarios en muchas actividades (DiMaggio, 2014).

El *streaming* ha modificado a grandes industrias como la musical o la del cine por la creación de plataformas como Spotify o Netflix, respectivamente. En ese sentido, Twitch tiene un papel fundamental en el cambio, principalmente, de la industria de los videojuegos, entre otras, por la libertad que tiene el usuario de elegir cómo se quiere presentar y qué desea consumir sin recurrir al producto original.

Plataformas de streaming

La tecnología del *streaming* surge como respuesta a las nuevas dinámicas sociales y su necesidad de contenidos rápidos y siempre disponibles. Por su parte, las plataformas de

streaming “son soluciones de alojamiento de videos que permiten a los usuarios cargar y transmitir contenido a su audiencia” (Dacast, 2021).

La industria tradicional de cine, música, videojuegos, entre otras, empezaron a integrarse al mundo del *streaming* por el peligro de extinguirse. Actualmente existen decenas de plataformas que brindan el servicio. Por ejemplo, en lo audiovisual, está Netflix, HBO Max, Disney +, Amazon Prime Video, Roku TV, entre otras. En la música está Spotify, Apple Music, Google Play Music, Deezer, entre otras (Xataka, 2019).

En el campo de los videojuegos, plataformas como Twitch han tenido un crecimiento exponencial. No obstante, otras como PlayStation Plus, PlayStation Now, Xbox Game Pass, EA Access, Nintendo Switch Online, entre otras, son servicios ofrecidos por empresas tradicionales de videojuegos para integrarse al *streaming* (Xataka, 2019).

Twitch

Twitch es una plataforma de streaming creada por Justin. Tv en 2011 y, posteriormente, comprada por Amazon en 2014 (El País, 2014). En un inicio, fue concebida como un espacio para los *gamers* y sus comunidades. No obstante, su crecimiento también estuvo acompañado de la ampliación de las temáticas que transmiten como, por ejemplo, música, talk shows, deportes, conversaciones, eventos, entre muchas otras (Twitch, 2021).

Luego de crear una cuenta en la plataforma, los usuarios pueden explorar todas las opciones, entre ellas, los videojuegos, la música, los Esports o las creaciones de los *streamers*. Con el tiempo se empieza a seguir canales afines y para integrarse a la comunidad del creador de contenido se puede suscribir a Twitch por cinco dólares mensuales. Sin embargo, también se puede apoyar con dinero durante las transmisiones de los *streamers* con la donación de suscripciones o comprar las insignias del chat, *bits*, para ser visible para el creador de contenido.

Previo a la pandemia de la COVID-19, la plataforma tuvo un promedio de casi un millón doscientos mil espectadores en diciembre de 2019 y, actualmente, duplica esa cifra con cerca de tres millones cien mil espectadores (Twitch Tracker, 2021). Según la consultora Mentinno (2021), Twitch se posicionó entre las doce aplicaciones más descargadas de Ecuador, luego de *Apps* como WhatsApp, Tik Tok e Instagram. Además, registra cerca de 190 mil usuarios de la plataforma y 2 millones de *gamers* en el país.

Sus principales categorías son Just Chatting, Gaming, Música, Podcast and Talk Shows, entre otras. No obstante, en la categoría de *gaming*, cada título de videojuegos puede contar como una subcategoría, por ejemplo, *GTA*, *Minecraft* o *League of Legends*.

Nuevas formas de interacción

La comunicación es una forma de interacción y los seres humanos han inventado diferentes tecnologías para socializar con su entorno. Además, para Marta Rizo García (2008) la comunicación es conceptualizada como un sistema de mensajes entre dos o más personas por medios personalizados y mediante códigos fijados.

El nuevo contexto tecnológico como indica García (2008) provoca que “vivamos una suerte de revolución sociocultural que permite la creación y consolidación de nuevas modalidades de comunicación y, por tanto, de interacción” Sin embargo, también existe una transición de lo que se entiende y busca como interacción. Es decir, con el avance socioeconómico y el aumento de la oferta de servicios, así como lo indica Benito (2017) “todo tiene que ser más rápido, más fácil, más cómodo para el usuario, hasta que los dispositivos se conviertan en una parte más de nosotros mismos”.

Ahora, la innovación en las nuevas formas de interacción busca eficiencia, facilidad y comodidad para simplificar las tareas de los usuarios. Ejemplos de ellos son el uso de la voz más allá de parlantes, sino como auriculares portables, ligeros y que puedan asistir durante el

día. Por otro lado, está la solución de necesidades con solo un botón como los Amazon Dash Buttons que ordenan los productos que faltan en la alacena con solo un botón (Benito, 2017).

En el caso de la interacción en las plataformas *streaming*, como Twitch, la adaptabilidad del sitio a diferentes formatos, el fácil uso de las herramientas para interactuar dentro de la plataforma y la usabilidad de la misma la hacen parte de las nuevas formas de interacción.

Streaming y los streamers

El *streaming* es una tecnología y modo multimedia que permite consumir video y audio en distintos dispositivos conectados a Internet (Avast Academy, 2021). Estas transmisiones, que también pueden ser en vivo, tienen origen en los medios de comunicación tradicionales como, por ejemplo, los programas de radio o televisión emitidos en vivo.

No obstante, en el contexto de la era digital, el *streaming* se integró a otros ámbitos como los videojuegos. Según Sánchez (2019), los videos de juegos que inicialmente eran subidos a YouTube tuvieron un aumento significativo de visitas creando una nueva tendencia, los *gamers*. Posteriormente, con la creación de Twitch se abrió una nueva plataforma para que los *gamers* transmitan sus partidas en vivo y, ante el aumento de popularidad, migraron y empezó la tendencia de los *streamers*.

Durante este proceso, plataformas como YouTube se fueron integrando al *streaming*, sin embargo, Castañón (2021) indica “los grandes youtubers prefieren hacer su contenido en directo a través de Twitch, en lugar de la propia plataforma”. Esto se debe, principalmente, a que Twitch permite generar ingresos por diferentes vías, tiene más herramientas para las transmisiones en vivo y crea una audiencia más comprometida.

Según la consultora Mentino (2021), en Ecuador hay 190 mil usuarios registrados en Twitch y cerca de dos millones de *gamers* en la plataforma. De esta última cifra no significa

que todos tengan una comunidad o que hagan streaming, sino que cumplen con la condición de gustar de los videojuegos y tener cuenta en la plataforma.

Just Chatting

La plataforma de *streaming* Twitch no solo es utilizada para transmitir sesiones de juegos, sino también para interactuar con la audiencia, en especial por el chat. La categoría Just Chatting es un espacio no necesariamente *gamer* que sirve como un modo donde tanto el *streamer* como su audiencia conversan sobre algún tema o solo están comentando alguna actividad del creador de contenido.

Según Twitch Tracker (2021), en el mundo esta categoría creció más de 250 mil espectadores desde enero de 2019. Esto representa el 12% de usuarios y del tiempo que invierten, superando juegos como *Grand Theft Auto V* (10.5%) y *League of Legends* (7.5%).

Marco teórico

Sociedad de la Información

La “sociedad informacional” definida por Manuel Castells (1999) hace referencia al nuevo modelo de generación, procesamiento y transmisión de la información gracias a los avances tecnológicos. Además, consideró que las nuevas tecnologías “está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado” y que introdujeron una nueva relación entre el Estado, la sociedad y la economía.

Por otro lado, destacó la importancia de que la información deje de ser centralizada para pasar a un “círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos” (Castells, 1999). En ese sentido, Castells explica:

Tan pronto como se difundieron las nuevas tecnologías de la información y se las apropiaron diferentes países, distintas culturas, diversas organizaciones y metas

heterogéneas, explotaron en toda clase de aplicaciones y usos, que retroalimentaron la innovación tecnológica, acelerando la velocidad y ampliando el alcance del cambio tecnológico, y diversificando sus fuentes (p. 32).

Así como otros modelos de producción y modos de desarrollo, Castells, a través del modelo informacional, propone que en esta era la productividad está estrechamente asociada a la tecnología de la generación de conocimiento, el procesamiento de la información y la comunicación de símbolos. (Castells, 1999, p. 43) Además, indica que este nuevo modelo de desarrollo está constituido por el surgimiento de un nuevo paradigma tecnológico basado en la información.

Otros autores defienden a la sociedad red como “un tipo de sociedad que organiza sus relaciones en redes digitales, que van sustituyendo a las tradicionales redes de comunicación cara a cara” (Crespi y Cañabate, 2006; citado por Peñalva, 2017, p. 203). Esta nueva sociedad es posible gracias a la revolución tecnológica que produjo el nacimiento de la denominada sociedad de la información. “Una sociedad que se puede definir por todas las actividades de recepción, generación, gestión y uso de datos que en ella se producen a través de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)” (Peñalva, 2017, p. 203).

Ahora muchas de las actividades están mediadas por las nuevas tecnologías, entre ellas el aprendizaje y la autorrealización. El conocimiento empezó a estar al alcance de muchas personas y la generación del mismo se puede esparcir globalmente. Además, se modificaron las relaciones sociales y otros procesos de interacción.

Por otro lado, Kruguer (2006, citado por Tobón et al., 2015) plantea que la sociedad de la información es distinta a la del conocimiento. En ese sentido, la sociedad red “son las comunidades que se dedican a interconectar información por medios tecnológicos, la cual se procesará, almacenará y transmitirá sin inconvenientes de tiempo, distancia, volumen” (p.

23). Así mismo, la sociedad de la información realiza procesos tecnológicos y difunden información (Martín, 2007; citado por Tobón et al., 2015).

Lo que diferencia a la sociedad del conocimiento de las sociedades antes mencionadas es que, en el caso de la red, “trasciende las tecnologías, se puede dar a través de diferentes medios y aborda los problemas del contexto” (Tobón, 2015). A su vez, a diferencia de la sociedad de la información, la del conocimiento prioriza la comprensión y creación del conocimiento para resolver problemas.

Vida Digital

Los desarrollos tecnológicos han dado paso a la digitalización de la vida y la apertura de nuevos espacios y plataformas, como Twitch, donde esta se desarrolla. Para Castells (1999) estas nuevas formas de interrelación informática — a modo de red— crecen exponencialmente y generan canales de comunicación que “dan forma a la vida a la vez que ésta les da forma a ellas”.

Por otra parte, para Lévy (2007) esta red es el ciberespacio y se refiere al enlace múltiple que existe entre varios ordenadores, la información que albergan y, sobre todo, los seres humanos que navegan por él. Desde ambas perspectivas, la tecnología y las nuevas formas de comunicación han modificado los patrones convencionales de la vida de las personas. Uno de los procesos más importantes, según Lévy, es la transformación de los modos de cultura por las técnicas de la información y comunicación. (p. 8)

Por lo tanto, este nuevo contexto permite identificar que espacios como el de las plataformas *streaming*, entre otras, modifican la vida de las personas y con ellas la cultura. De un modo en que la vida pasa a digitalizarse y participa de la cibercultura. La vida digital es vista como una forma continua de relación que mantiene conectados a los individuos y a las comunidades (Gómez, 2007) Además, otros autores plantean que la digitalización de la

vida, o ciertos aspectos de ella, logran estimular servicios y erradica limitaciones físicas (Pallete, 2016; citado por Sánchez, 2019). Además, considera que interrelaciona aspectos complejos del ser humano con la tecnología y lleva a pensar en el impacto psicosocial de internet y las redes sociales en la vida cotidiana (Sánchez, 2016, p. 82).

Identidad Virtual

La identidad es un elemento intrínseco del ser humano que le permite diferenciarse de los demás. Para Turkle (1999) la identidad consiste en un equilibrio entre la persona y el personaje, sin embargo, en los entornos virtuales plantea la posibilidad de crear múltiples identidades. Esto debido a que el computador — y ahora los teléfonos inteligentes— “ofrecen nuevos modelos de mente y un nuevo medio en el que proyectar nuestras ideas y fantasías”.

Además, la interacción de diferentes identidades virtuales permite la construcción de comunidades. La participación — al ser virtual— es global y permite el intercambio diario y hasta íntimo. Como lo explica Turkle (1999):

En la construcción de la identidad en la cultura de la simulación, las experiencias sobre el Internet figuran de forma prominente, aunque estas experiencias solo se pueden comprender como parte de un contexto más amplio. Es la erosión de las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el Yo unitario y el Yo múltiple (p. 16).

Es decir, las multiplicidades de personajes muestran la progresiva pérdida de diferencias entre lo real y lo virtual. Los integrantes de las emergentes comunidades virtuales, entonces, son personajes o perfiles que no necesariamente corresponden a una identidad real, sino a uno creado a semejanza del grupo.

Por otro lado, Para Haro (2020) la identidad en lo digital es el resultado de las huellas que se dejan al utilizar herramientas digitales como las redes sociales y demás que

permanecen en los perfiles. Sin embargo, respecto al planteamiento que hace Turkle, sobre la multiplicidad de identidades, Haro añade la posibilidad de perfiles falsos. Principalmente, porque en lo virtual se puede controlar lo que el resto de usuarios ven y hasta se puede reiniciar perfiles y adaptarlos a conveniencia.

En ese sentido, Fernández (2016) plantea que los avatares o la identidad electrónica es una característica de las redes y los juegos de simulación. Además, “se construye a base de compartir preferencias, emociones, ideologías, posturas a favor o en contra de ideas o situaciones, opiniones sobre uno mismo o terceros, etc.” (p.56), mismas que se guardan en los perfiles.

No obstante, la identidad virtual también se construye a través de los diferentes formatos que existen. Según Fernández (2016), los formatos albergan diferentes modalidades de discurso. Por ejemplo, hay limitadas como Twitter, animadas con gifs como Vine o instantáneos como Instagram (p. 56).

Entonces, la convergencia de las preferencias, los formatos y el uso de herramientas en la internet van estructurando la identidad de un usuario en la virtualidad. Además, plantea a los suscriptores de un perfil — en el formato que sea— como un elemento discursivo más que suma a la creación de la identidad virtual.

Comunidades online

Para Robert Nisbet (1984; citado por Siles González, 2005) las comunidades están más allá de los roles que el orden social les da a los seres humanos. Tiene un origen de pertenencia, como el de la familia, y que se expresa en otros ámbitos como el deportivo, religioso, ideológico y demás. En ese sentido, la comunidad se contrapone a la sociedad porque desarrolla vínculos más estrechos entre las personas que solo un orden (Williams, 1983; citado por Siles, 2005).

En el campo de lo virtual, Siles (2005) explica que su definición ha cambiado a partir de los nuevos desarrollos tecnológicos y su aplicación en diferentes ámbitos. Además, plantea la discusión de la óptica real y actual de la virtualidad. En la perspectiva de lo real, no se considera a lo virtual como algo primordial, sino como una copia o espejismo de la realidad. Por otro lado, en el segundo enfoque lo virtual es un complemento de lo real a través de una falsa proximidad. Es decir, la virtualidad trata de corregir las imperfecciones de lo real y así potenciarla (p. 61)

Ambas posiciones plantean un conflicto de cómo abordar la virtualidad, en especial, cuando se trata de las comunidades. Las redes sociales y otras plataformas emulan la forma de interacción entre personas, como indica la primera posición. No obstante, también permiten extender las posibilidades de comunicación entre personas en todo el mundo, como plantea la segunda mirada de lo virtual.

Otros autores consideran que la ‘comunidad en línea’ es un término genérico que se puede utilizar a cualquier grupo de usuarios que esté en Internet (Matzat, 2004; citado por Agostoni et al., 2019). Sin embargo, Agostini et al. (2019) propone que las comunidades virtuales, además de ser el conjunto de personas que interactúan, estos tienen un lenguaje, formas de interactuar y protocolos propios. También extiende el concepto a lo off-line ya que “las comunidades virtuales son la mente de los miembros y también se desarrollan con los dispositivos apagados” (Agostini, 2019).

Desde la perspectiva de Vallespin (2009) la Internet no tiene límites físicos y permite ser un punto de encuentro entre personas. Esto permite la creación de comunidades que se comunican “para dotar de una mayor consistencia, pertinencia y durabilidad a vínculos intensos — de amistad, sentimentales, de afinidades— que antes por separación geográfica u otras razones se perdían en el devenir de la vida” (p. 90).

Performance

La performatividad tiene distintas aplicaciones en diferentes ámbitos, sin embargo, su definición no difiere entre autores. Para Sibilía (2013) el *performance* está en el campo de lo artístico y se refiere a manifestaciones no convencionales, al menos del arte convencional como la danza, el teatro o la música. Además, es la interrupción de lo cotidiano para introducir un espectáculo. Lo considera como “una acción practicada por alguien que considera estar realizando una *performance*, y cuyo público así lo vivencia” (p. 6).

No obstante, la performatividad ha tenido sus ligeros cambios a lo largo de la historia y con la inclusión de nuevas formas de expresión. Como lo explica Sibilía (2013):

Así, hoy, 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. De hecho, es en ese último y curioso campo donde ocurren algunas de las *performances* que despiertan más interés en el mundo contemporáneo. (p. 6)

Otro campo que se puede añadir es la creación de contenido en plataformas virtuales como YouTube, Tik Tok o Twitch.

Por otro lado, Franco (2014) aborda el *performance* desde una visión académica por ser un estudio interdisciplinario que abarca las ciencias sociales, las artes y las humanidades. Además, se apoya en Goffman (2001, citado por Franco, 2014) al definirlo como “la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes” (p. 6).

Psicología de la Emoción

Las emociones son reacciones que todos los seres humanos experimentan: tristeza, alegría, temor, enojo. Son conocidas por todos, pero, aun así, no dejan de tener complejidad. Generalmente la experiencia de que surja una emoción involucra un conjunto de actitudes, recuerdos y creencias sobre el mundo, para Fernández y Jiménez (2013), su comprensión ha evolucionado dependiendo de las condiciones espacio-temporales que se las mire. Además, las definen como “un proceso que nos prepara para adaptarnos y responder al entorno” (p. 17). Así mismo, aclaran que no se puede observar, sino que se refleja en el comportamiento.

Por otro lado, Izard (1977) las consideró fenómenos neuropsicológicos que son el resultado de la selección natural. Además, también tiene otras funciones como la interacción social, los estados afectivos o la conducta pro social. Por ejemplo, la felicidad promueve vínculos interpersonales, sin embargo, emociones como la ira pueden generar confrontación (p. 7).

Ahora las emociones son más visibles ante el público por los medios tecnológicos e incluso para los autores (Küster & Kappas, 2014) existen dos cuestiones teóricas que marcan el debate en torno a las emociones en la esfera online. Por un lado, se discute cómo las emociones afloran y, por otro, cómo pueden medirse en Internet. Lasén (2014) coincide en que las plataformas digitales y las redes sociales son el medio por el cual las emociones fluyen. Esto conlleva a considerar al Internet más que un medio de comunicación, sino como un espacio de experiencias y de subjetividades (p. 20)

En el entorno digital existen códigos e íconos específicos que permiten a la audiencia dar una ligera expresión de agrado hacia un contenido que haya sido compartido por otra persona, por ejemplo, en la red social Facebook “y su único botón «Me gusta», sin embargo, hay cierta limitante que impidiendo al usuario manifestar emociones o sentimientos negativos (desagrado, enfado, pena, etc.) con la misma facilidad” (Wahl-Jorgensen, 2013).

Esta nueva interacción emocional de las redes sociales va más allá, con un botón de gustar, ha generado de pasar a una esfera íntima, emocional y personal del individuo hacia una gran esfera pública. También se recalca que en lugar de estar vinculado a una sensación interna que reacciona tácitamente a un estímulo externo, ‘gustar’ se ha convertido ahora en una acción racional que connota una conexión externa entre un individuo, un elemento discursivo y una instancia social (Peyton, 2014).

Es relevante analizar cómo las emociones humanas pasaron de ser discretas y directas cara a cara, a ser expuesto a un público a través de estas redes sociales. En concreto, este desarrollo tecnológico nos prepara para adaptarnos y responder al entorno de la comunicación, por ende, las emociones son cada vez más transversales ante la sociedad permitiendo fortalecer las relaciones humanas con el apoyo de la tecnología.

Estado del arte

Existen investigaciones que cubren temas similares como la interacción y el aprendizaje colaborativo. Marta-Lazo et al. (2018) en su estudio titulado *Uso de Twitter en los MOOC: Nuevas formas de interacción juvenil y su influencia en el aprendizaje* (España) tuvo como objetivo analizar las razones por las cuales Twitter genera retroalimentación entre estudiantes universitarios. Su trabajo de enfoque cuantitativo funcionó, en primer lugar, desarrollando una conversación en línea sobre temas generales que le permitiera analizar las interacciones y, posteriormente, se recogieron datos a partir de un cuestionario en línea. Como resultado comprobaron que recibir retroalimentación vía Twitter influye positivamente en el aprendizaje, mientras que por otras vías pasivas no había mejoramiento.

La exploración de las relaciones en estos nuevos contextos en línea no es nueva. Sin embargo, el avance de la tecnología permite el desarrollo de nuevas plataformas y conceptos para navegar en internet, entre ellos, el *streaming*. Esta particularidad conlleva la necesidad

de consultar literatura que haya explorado el desarrollo de las interacciones, en especial, en el ámbito emocional.

Reesha Ganshi, et al. (2021) abordó las conversaciones sobre salud mental que hay entre los streamers norteamericanos de la plataforma Twitch y sus audiencias. Para ello definió conceptos base como *Streaming*, *Motivaciones para ver streamings* y *Estigmas sobre la salud mental*. Su enfoque cualitativo le permitió, a través de entrevistas, conocer la percepción de la audiencia sobre la salud mental en este contexto. Respecto a las emociones, esta fue una de las categorías que tomó en cuenta para establecer la base de su análisis.

Las entrevistas a personas de entre 18 a 39 años de edad arrojaron resultados como la identificación de la categoría Just Chatting como espacio ideal de diálogo. Además, el chat como otra forma de comunicación. También identificó que según como esté concebido el canal del streamer, las conversaciones varían. Es decir, dependiendo del tipo de canal y su contenido el grado de profundidad varía.

Así mismo, las motivaciones de la audiencia — como el entretenimiento, conocer más del juego o el streamer, entre otras— permitía o no la apertura de temas personales. No obstante, también se analizó la interacción fuera del canal a través de redes sociales demostrando que la audiencia complementa esta percepción con el contenido que maneja su streamer en sus redes.

Otros resultados se refieren a las prácticas que tienen los *streamers* y que fomentan la apertura de su audiencia. Por ejemplo, el ánimo que muestra el gamer durante las transmisiones en vivo, los invitados y la calidad de ellos, el que pause su actividad solo para fijarse en lo que dice su audiencia a través del chat o de las donaciones. Por otro lado, desde la audiencia también hay respuestas como las donaciones o suscripciones para poder interactuar con el streamer o las confesiones en el chat — como notas suicidas o el sinceramiento de emociones—.

Además, se mostró que los streamers ganan el respeto de sus audiencias cuando están abiertos a discutir temas más personales, más aún cuando responde a las historias de otros. Sin embargo, esto se asocia al tipo de canal y contenido que maneje el gamer. Por eso hacen hincapié en que según lo que la audiencia siga, será o no más propenso a demostrar sus emociones con el resto.

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?

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 Just Chatting.
- 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 Just Chatting.
- Conocer las percepciones de los usuarios en la plataforma Twitch en relación a las interacciones y performance del streamer/creador en la categoría Just Chatting.

Metodología

Enfoque y tipo de estudio

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo por posibilitar profundizar el conocimiento de la dinámica social, sus prácticas y en su contexto (Mason, 2006, como se citó en Vasilachis, 2006) como las comunidades en la plataforma Twitch. Además, este enfoque prioriza la inmersión en la vida diaria del objeto de estudio y lo considera como fuente de datos primarios, en especial, de sus palabras y comportamientos. También permite evitar las generalizaciones a través de la profundización de rasgos distintivos del objeto de estudio. Sin embargo, el enfoque se caracteriza, principalmente, por ser interpretativo, inductivo y reflexivo (Vasilachis, 2006).

Por otro lado, la investigación es de corte etnográfico digital o ‘netnográfico’ que, según Meneses Cabrera (2014), busca “construir el enfoque más pertinente para aplicar a la investigación en el ciberespacio” por la presencia de las comunidades de streamers en entornos virtuales. Además, pretende comprender la realidad de estas comunidades y se caracteriza por la recolección de datos a través de la observación (Hammersley y Atkinson, 1994, como se citó en Vasilachis, 2006).

Los objetos de estudio pueden verse modificados o caracterizados por ciertos elementos que, en la investigación, toman el nombre de categorías. Para Hernández et. al (2014) las categorías son “una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse” (p. 105). Además, son aplicables a personas, fenómenos, objetos y otros seres vivos.

Definir las categorías es necesario para que la investigación pueda ser comprendida desde la intención del investigador y también pueda ser comparada con otros estudios

similares. Además, indican al investigador lo que debe observar y registrar. (Reynolds, 1986, p. 52; citado por Hernández et al., 2014, p. 120).

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 1

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

Unidad de análisis

Para Vasilachis et al. (2006) la unidad de análisis es “el sujeto u objeto sobre el cual se estudian los diversos temas” (p. 87) y se analizan las variables antes definidas. También pueden ser organizaciones, comunidades, documentos escritos, programas, etc.

Los individuos seleccionados para el estudio son dos streamers de la plataforma Twitch, elegidos de forma intencional. Sin embargo, la elección cuenta con ciertos parámetros como la cantidad de seguidores, una comunidad grande y una pequeña, y que sean de habla hispana. Además, uno de ellos deberá ser nacional y, cumpliendo con el criterio de homogeneidad, ambos tendrán que pertenecer a la categoría Just Chatting.

Tabla 2

Perfil de los streamers seleccionados

Alcance	Nombre y foto de perfil	Enlace de perfil	Seguidores
Internacional (España)	 Reborn_Live 1.6 M seguidores	https://www.twitch.tv/reborn_live	1.6 millones
Nacional (Ecuador)	 iskralanducci 1.7 k seguidores	https://www.twitch.tv/iskralanducci	1.7 mil

Fuente: *Elaboración propia.*

Transmisiones de los streamers

El estudio analizará la primera hora de *streaming* de los creadores de contenido seleccionados durante 4 semanas en el periodo entre el 1 de agosto al 30 de septiembre del 2021.

Muestra

Las investigaciones cualitativas tienen objetos de estudio reducidos para tener una mejor comprensión de ellos. Este tipo de estudios tienen una muestra intencional o basada en

criterios que se “dirigen a analizar un reducido número de unidades de análisis” (Vasilachis et al., 2006). Esta investigación tiene una muestra no probabilística y por conveniencia que , según Hernández et al. (2014), es la selección de participantes típicos sin que estos tengan una representación estadística relevante.

Como criterios de homogeneidad, los sujetos seleccionados tenían que ser streamers activos de la plataforma Twitch y ser hispanohablantes. Por otro lado, como criterios de homogeneidad, uno de los streamer debía ser ecuatoriano y con pocos seguidores en la plataforma, mientras que el otro debía ser internacional y tener una gran cantidad de seguidores.

Técnicas y herramientas

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). La observación es una forma de ellas y busca más que mirar a los sujetos o fenómenos que pasan alrededor.

Esta investigación utiliza la observación participante como un 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). Además, el investigador es responsable de lo que se observa o no, pero con un registro riguroso que servirá para el desarrollo del estudio.

Tabla 3

Diario de campo

DIARIO DE CAMPO

Observación de transmisión categoría Just Chatting 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*

Por otro lado, los grupos focales también son una forma de obtener información porque permite “un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos” (Hamui-Sutton, et al., 2012). Los criterios de homogeneidad fueron que los participantes sean usuarios de Twitch y mayores de 18 años de edad.

El grupo focal contó con un cuestionario de 15 preguntas abiertas. A partir de los objetivos de investigación se definieron variables que ayuden a la recopilación de

información sobre la interacción, el performance y la percepción sobre la plataforma. ([Ver anexo 3](#))

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	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

Consideraciones éticas

Las consideraciones éticas en lo digital no varían mucho de las tradicionales. Para Márquez (2014) la ética en lo digital representa una constante problemática en los países de habla hispana por la ausencia de un marco que regule las investigaciones. No obstante, instituciones como la Association of Internet Researchers (2019) han publicado guías que no distan de los principios tradicionales como el respeto a la persona, seguridad, privacidad, el consentimiento informado y el anonimato.

La información del grupo focal estará avalada por una carta de consentimiento informado firmado por los participantes. 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. ([Ver anexo 2](#))

Tabla 5

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

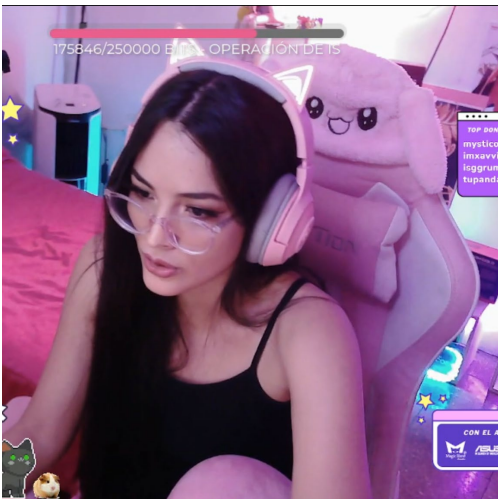

La recolección de información a través de las fichas de observación ([ver anexo 1](#)) y el análisis del grupo focal brindó los elementos necesarios para responder a los objetivos de esta investigación. Por un lado, se aborda la interacción de los streamers con su audiencia y el *performance* que hacen en sus transmisiones; y por el otro, se conoce las percepciones de los usuarios sobre la plataforma.

Fichas de observación

Respecto a la primera, se observó la pantalla del chat de ambos streamers. En el caso de la nacional ([iskralanducci](#)) el chat siempre estuvo abierto a todos los usuarios y se visualizaban emojis variados y los mensajes de sus espectadores. Por otro lado, el internacional ([Reborn Live](#)) solo en una de las cuatro sesiones de observación tuvo el chat sin restricciones. En el resto de ocasiones el chat solamente era para suscriptores y, además, tenían emojis e insignias personalizadas del streamer.

Tabla 6

Foto de los streamers observados

Nacional	Internacional
	

Fuente: Elaboración propia

También se observó los comandos personalizados. En el chat de la nacional se compartía un enlace donde estarían los comandos específicos. Además, de forma automática y cada cierto tiempo, se escribían chistes y se promocionaba su tienda MagicStore. El streamer internacional compartía sus redes sociales, tenía mensajes automáticos anunciando a los nuevos suscriptores del canal y aparecía un enlace de su auspiciante, NordVPN, para que los espectadores tengan descuentos.

En el contenido del chat, los espectadores de la streamer nacional interactuaron con los distintos temas que surgieron durante las sesiones de observación. Por ejemplo, recomendaciones de videos de terror, las mejores canciones de las princesas de Disney, su nuevo servidor de Minecraft, anécdotas en La Bahía de Guayaquil, entre otras. En todas las sesiones con el streamer internacional sus espectadores pedían saludos. Además, interactuaban con él con distintos temas como la muerte del niño *youtuber* Tomii11, el contrato del streamer con Twitch, problemas con su servidor en Discord y asuntos relacionados a su rol en el videojuego Grand Theft Auto (GTA).

La streamer nacional habló de sus experiencias de compras en la Bahía, en especial de pantalones. Por otro lado, la audiencia del streamer internacional era española y latinoamericana. Esto lo llevó a tratar temas no vinculados a su país, pero sí de otros como Perú y México como la muerte del niño *youtuber* Tomii11 y el temblor que sufrió México en esos días.

Respecto a la representación de su imagen, la streamer nacional se mostró sonriente y con un lenguaje coloquial, a pesar de algunos problemas técnicos de la transmisión. El streamer internacional se muestra como una persona abierta, atenta, bilingüe y que intenta generar confianza.

En sus biografías, la streamer nacional se describió como ‘Gatubela’, embajadora de la marca ASUS y CEO de su emprendimiento. Mientras, el steamer internacional solamente brindó información de sus redes sociales, sus auspiciantes, tablas y reglas de chat.

Los streamers pueden recibir donaciones. En el caso de la nacional, recibió donativos cada 15 o 20 minutos. Sin embargo, al streamer internacional sí le hacían donaciones más seguidas y estaban acompañadas de mensajes con anécdotas o comentarios a lo que estaba hablando como información de la escala del temblor en México y detalles sobre el niño *youtuber* Tomii11. Además, entre las herramientas que brinda Twitch están los Gifs. En cada donación de bits o suscripciones, aparecían gifs que hacían referencia a personajes de anime en las transmisiones de la streamer nacional. De igual modo, en las donaciones o suscripciones del streamer internacional aparecían gifs, pero de camisas blancas con corbata negra.

Tabla 7

Gifs de los streamers

Gifs de la streamer nacional	Gifs del streamer internacional
	

Fuente: Elaboración propia

La streamer nacional publicitaba su tienda ‘MagicStore’ de objetos y figuras geek. El streamer internacional no tiene tienda.

Otra herramienta utilizada por los streamers es la musicalización de las transmisiones. La streamer nacional inicia con música ambiental y, dependiendo de la intención del stream, va cambiando a música de terror, de películas de Disney o remixes de reggaeton. Por otro parte, el streamer internacional musicalizaba sus transmisiones con música de los años 70, 80 y 90 como, por ejemplo, la canción ‘Daddy Cool’ de Boney M. del año 1976.







Asimismo, se observó los elementos performáticos de los streamers. La streamer nacional tenía configurada su transmisión en 616p y a 60 cuadros por segundo. Además, tenía programado un tiempo de espera previo al inicio del streaming. Por otro lado, el internacional tenía la calidad de su streaming a 1080p y a 60 cuadros por segundo y, también, tenía una cortina con su logo y música de fondo previo a su aparición.

Respecto a la tecnología utilizada por los streamers, la nacional utilizaba su celular, un micrófono condensador con brazo extensor y, en una de sus transmisiones, se veía su teclado y *mouse* de la computadora. En ciertas ocasiones utilizó unos audífonos con forma de orejas de gato. Por otro lado, el streamer internacional también utilizó un micrófono condensador de marca Hyperx Cloud Stinger y una pantalla verde. El encuadre de la cámara no permitió ver ningún elemento de su computadora.

En todas sus transmisiones la streamer nacional utilizó blusas negras o rosadas y pantalones holgados, a veces, con patrones de dibujos animados como ‘La vida Moderna de Rokko’. Por otra parte, el streamer internacional visitó con camisetas oscuras y con algún tipo de estampado como, por ejemplo, la bandera de Estados Unidos, el logo de Levi’s o el logo de la NASA. En una ocasión utilizó una gorra de Marvel.

Tabla 8

Vestimenta de los streamers

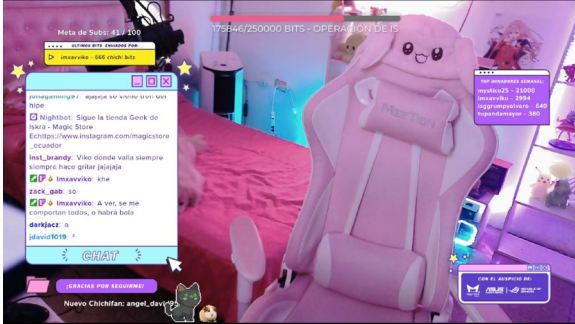

Nacional			
Internacional			

Fuente: *Elaboración propia*

La escenografía varió entre ambos streamers. Por un lado, la nacional transmitía desde su habitación, mientras que el internacional tenía una habitación virtual. En la habitación de la nacional, se pudo observar su silla gamer rosada con blanco, la cama con diferentes sábanas de colores y estampados según la sesión de observación. También, junto a su cama, tenía repisas blancas con diferentes cosas como tazas, figuras y peluches de la cultura geek. Por otro lado, el streamer internacional utilizó una pantalla verde para sobreponer una habitación virtual. Esta habitación tenía una cama con sábanas blancas, al lado tenía un escritorio con varios monitores y, entre la cama y el escritorio, había una escalera para subir. También se pudo ver su silla gamer de marca Mars Gaming.

Tabla 9

Habitación de los streamers

Nacional	Internacional
	

Fuente: Elaboración propia

El diseño de sus pantallas también fueron distintas. En el caso de la nacional, el chat siempre estaba ubicado en la parte izquierda de la pantalla, por debajo de una barra con una meta de donaciones. También se observó la presencia de las marcas que auspician a la streamer en la parte inferior derecha de la pantalla y un recuadro morado con los usuarios que más le han donado. En el caso del internacional, en la pantalla solamente aparecía el streamer y los gifs y mensajes de los espectadores que le donaban bits o se suscriben.

La streamer nacional utilizó un lenguaje local, con jerga ecuatoriana como *lámpara*, *chévere* y hasta insultos locales. Por otra parte, el internacional hablaba en español e inglés, sin embargo, siempre intentó utilizar un lenguaje que tanto su comunidad española como latinoamericana le puedan entender.

Cada streamer tuvo su performance según su género. Por ejemplo, la nacional se mostró como una mujer con movimientos femeninos, tono de voz suave, que cuida de su piel y también se maquilla. En cambio, el internacional se mostró como un hombre con voz grave, que a veces grita, de poca expresión, pero que intenta ser espontáneo.

Un elemento que no estuvo previsto, pero surgió durante la observación fue el acompañamiento de mascotas. En uno de los streamings de la nacional apareció una perra

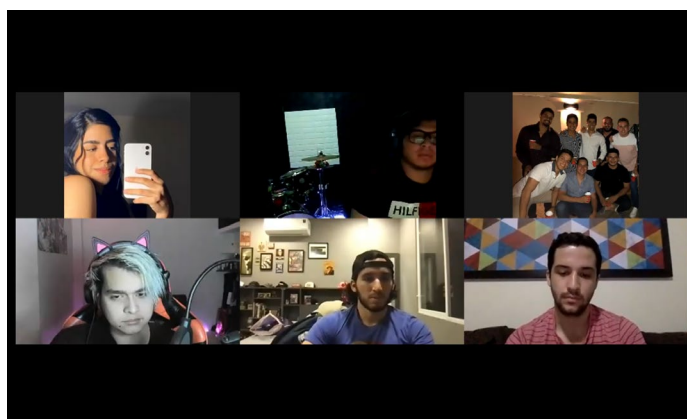
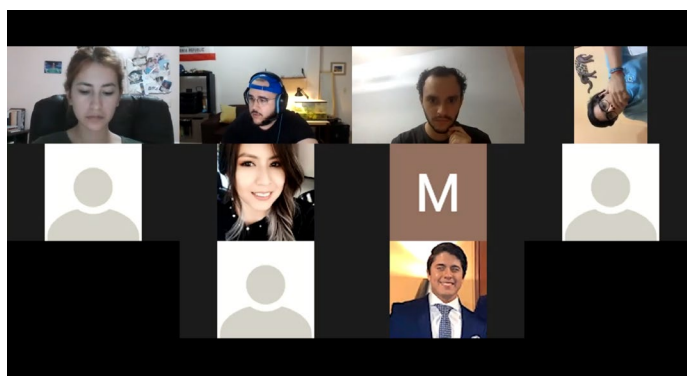
hembra de raza pequeña y color blanco. En esa transmisión, estuvo acostada en la cama de la streamer por unos casi 10 minutos. Por otro lado, el internacional no tenía ninguna mascota.

Otro elemento no previsto, fueron los invitados al streaming. En el caso de la streamer nacional, en el directo que estaba reaccionando a videos de terror, la acompañó una amiga vestida de forma similar, con blusa de mangas cortas y un pantalón de dormir. Asimismo, el streamer internacional tuvo como invitado al *youtuber* y streamer elRubius. Su aparición no fue física, sino a través del chat de voz del juego Fall Guys.

Grupo focal

Tabla 10

Salas del grupo focal



Fuente: Elaboración propia

También se les consultó sobre los elementos que diferencian a Twitch del resto de plataformas. El “Participante # 3” (27 años, streamer) destacó que la plataforma:

Tiene mejores herramientas, mejor interfaz amigable, es más fácil donar y ganar seguidores. Aparte, los beneficios que tienen como streamer son bastantes grandes y el porcentaje que te quita Twitch en el dinero es mejor que el que te quita Facebook.
(p. 4)

De la misma manera, el “Participante # 8” (23 años, espectador) hizo hincapié en que “YouTube o en Facebook no tienes emotes personalizados para cada streamer. Ahora en Twitch tienes emotes para seguidores, o sea, solo por seguirlos tienes emotes, bueno, si es que el streamer los pone, y también por suscriptor”. Además, indicó que eso permite una mejor interacción y “te da hasta gusto gastar plata”. Otros, como el “Participante # 11” (22 años, streamer), destacaron la posibilidad de utilizar música sin derechos de autor en la plataforma y, el “Participante # 3” (27 años, streamer), la posibilidad de transmitir directamente desde las consolas de videojuegos como PlayStation. Por otro lado, el “Participante # 5” (24 años, espectador) indicó que “la interfaz es muy sencilla, además yo puse para que me lleguen notificaciones al correo de las personas que sigo comienzan hacer streamer, básicamente eso, me parece fácil de usar”.

Otra consulta que se les hizo a los participantes fue sobre sus preferencias al momento de ver una transmisión. Es decir, si valoraban el performance del streamer más que el contenido o viceversa. El “Participante # 7” (27 años, espectador), mencionó que “a mí me gusta bastante cuando se siente que el streamer dice, o sea, es él mismo, cuando se siente que dice las cosas directamente y no se las guarda”. Asimismo, el “Participante # 10” (25 años, espectador) compartió que:

Lo que yo más disfruto es, tal cual, el streamer. Lo que yo más veo es a Auron e Ibai y ellos son tan grandes que no tienen que fingir nada. Son quienes son y hacen lo que quieran hacer. Uno los ve más por lo que dicen o lo que hace (...). (p. 15)

No obstante, el “Participante # 9” (23 años, streamer) mencionó que no importa si el streamer es un mal jugador, “pero si sabe conectar y te saca sonrisas y todo... Yo lo sigo sinceramente”. El “Participante # 9” (23 años, espectador) añadió que lo importante es “que hable sin tener un límite o una vergüenza, que sea el mismo” y que “me conecto con la personalidad, a mi el fondo no me importa”. También la “Participante # 7” (27 años, espectador) destacó que:

(...) cada streamer tiene su forma de hacerte sentir parte de su comunidad, porque habrá con alguno que te identifiques con su forma de ser, otro que te identifiques con los intereses que él tiene, ya sea de comida o su forma de pensar. Entonces, cada uno tiene su esencia y muchas veces sí te sientes parte de la comunidad de ellos (...). (p. 8)

A los participantes también se les consultó sobre las dinámicas que tiene un streamer con su comunidad y cómo esto ayuda fortalecerla. El “Participante # 4” (23 años, streamer) comentó que las extensiones amplían las actividades que se puede realizar con su comunidad, por ejemplo, “una de ellas se llama Dixper, que por ejemplo, acumulan puntos y con eso les doy unas cajas, que sirven para trollearme dentro de los juegos, desactivar botones cosas así (...)”. El “Participante # 6” (28 años, streamer), añadió que al ser en vivo las transmisiones de Twitch se permite un intercambio directo entre los streamers y sus comunidades.

Otra perspectiva la dio el “Participante #11” (22 años, streamer) al mencionar que “ya toca pagar para poder interactuar, pero me refería a los streamers grandes porque ya la única forma de que él vea tu mensaje”. Además, comparó con streamers más pequeños y concluyó que en comunidades más pequeñas sí leen los mensajes del chat y que “si tú das una donación

es, que sé yo, para apoyar al streamer y no tanto para que se vea tu mensaje”. Por otra parte, el “Participante # 9” (23 años, streamer) indicó que “a mí la verdad el que sea grande o pequeño el streamer, no tienes idea cómo me alegra que lea mi mensaje”.

Sin embargo, la conversación terminó por describir a algunas comunidades, como la de *gaming*, como ‘tóxicas’. El “Participante # 8” (28 años, streamer) explicó que hay usuarios le gustan los streamers tóxicos, es decir, “les gusta que el streamer sea malcriado”. En ese mismo sentido, el “Participante # 9” (23 años años, streamer) añadió que:

(...) hay bastantes personas que cuando el streamer comete algún error, y al menos yo he visto streamers que no son tan tóxicos con su comunidad, en seguida la gente le dice ‘que vales esto, que vales lo otro, para eso me voy a ver a otro’. (p. 10)

También completó su respuesta con su experiencia de cómo otras comunidades, como la de artes, es mucho más comprensiva e intenta alentar al streamer. Además, dio el ejemplo de que comunidades como la de AuronPlay o Ibai son tóxicas.

Por otro lado, también surgió los conflictos que puede generar un nuevo integrante a la comunidad. Por ejemplo, el “Participante # 8” (28 años, streamer) comentó que también hay toxicidad “por esa persona nueva o por las personas que ya están ahí y no quieren a alguien nuevo en la comunidad”. También indicó que:

Es verdad, te ignoran. Cuando tienes tiempo lanzas tus mensajes y etiquetas, o respondes un mensaje a alguien. Ahí vas generando esa interacción con ellos y con el streamer y te vas metiendo poco a poco. Incluso, depende de qué tan fiel seas y te van a tomar en cuenta. (p. 11)

Luego de conversar sobre la plataforma, se consultó sobre la percepción general que tienen los participantes de Twitch. El “Participante # 7” (27 años, espectador) definió a la plataforma como un lugar de distracción y con un contenido “diferente”. Asimismo, el

“Participante # 9” (23 años, streamer) añadió que “cuando me aburro de YouTube, voy enseguida a Twitch a ver qué encuentro, si algún streamer de mis favoritos está streameando”.

El “Participante # 1” (24 años, espectador) indicó que Twitch es “una plataforma especializada en eso o sea es para hacer streaming, ya sea videojuegos”. No obstante, el “Participante # 6” (28 años, espectador) explicó que al inicio fue de *gaming*, pero que con el tiempo:

(...) se volvió más que eso porque tiene múltiples cosas que puedes hacer, por ejemplo, Just Chatting... un pocotón de cosas, ósea no solo se centra en jugar. Por ejemplo, yo trabajo en impresión 3D cuando no quiero jugar, lo que hago es un directo pintando y la gente está ahí. (p. 12)

Es decir, el abanico de posibilidades en la plataforma es grande no solo por la variedad de contenido, sino por la apertura para cualquier actividad que quiera ser compartida. Además, el “Participante # 10” (28 años, espectador) añadió que es un espacio para compartir contacto directo con los streamers.

Discusión de los resultados

En el siguiente apartado se desarrollará un análisis comparativo entre los resultados obtenidos en las técnicas de investigación y las bases teóricas referidas, teniendo como punto principal de discusión los objetivos de investigación definidos. El cual abarca explorar cómo se desarrollan las interacciones entre los streamers y sus comunidades al interior de la plataforma Twitch; y la percepción de los usuarios sobre la plataforma.

En las comunidades virtuales, como las de Twitch, se genera interacción a través de herramientas como el chat. Este intercambio de información con sus streamers se enmarca en la sociedad informacional, originalmente definida por Castells (1999), pero que Martín (2017; citado por Tobón, 2015) la plantea como las comunidades en red que intercambian

información mediante la tecnología. Además, hay otras formas de interacción como los emojis, gifs o emotes que intentan expresar reacciones, emociones o ideas y que configuran lo que Fernández (2016) conceptualiza como avatares que son parte de una identidad electrónica.

Estos avatares se enmarcan en la interacción usuarios digitales más que con personas. Los intercambios entre las comunidades y sus streamer, ya sea como conversación, texto, gif o emoji por el chat, están dentro de un modo de la vida digital que Gómez (2007) definió como la forma continua de interrelación entre individuos y, por ende, comunidades.

Respecto al performance, hay elementos como la vestimenta, la decoración de la habitación, los elementos físicos y virtuales utilizados para la transmisión, entre otros, que permiten, primero, expresar la esencia del streamer y, segundo, captar la atención de los espectadores. Sin embargo, lo que se puede observar en línea no necesariamente debe ser la vida privada del streamer, o de cualquier usuario. Estos avatares, anteriormente mencionados, también conlleva a pensar en la identidad virtual de estos usuarios que para Turkle (1999) buscan un equilibrio entre la vida real y el personaje en red. No obstante, las características propias de las plataformas permiten las múltiples identidades.

Además, el desarrollo de una identidad digital también responde a lo que Sibilía (2013) definió como la interrupción de lo cotidiano para introducir un espectáculo. Estos elementos también se vieron reflejados en la decoración de las habitaciones, el vocabulario utilizado y la imagen proyectada. Para la Real Academia Española (s.f.) un espectáculo es una función pública celebrada en un lugar como un circo, teatro u otro lugar. Asimismo, puede ser el ofrecimiento de un acto para contemplar, atraer el ánimo y mover el ánimo.

Sin embargo, el que los streamer muestren un espectáculo, para Haro (2020) esta multiplicidad de identidades también implica la falsedad de las mismas. Del mismo modo, tiene una implicación poco explorada como el bienestar emocional. Si bien es cierto, autores

como Izard (1977) consideran a las emociones como fenómenos naturales que tienen el objetivo la interacción social y la búsqueda de promover vínculos emocionales, su manifestación pasó de una esfera personal e íntima a una pública y de constante estímulo (Peyton, 2014). Es decir, se puede cuestionar qué tan sano es para los streamers someterse a un espectáculo en sus transmisiones, en especial al referirse al bienestar emocional. Esto, sin duda, también se puede convertir en una arista a investigar.

Por otro lado, al abordar las percepciones de los usuarios, se denota que para la mayoría de ellos es gratificante sentirse parte de una comunidad. Principalmente porque funciona, como lo describe Peyton (2014), como un estímulo externo que apela a los sentimientos de pertenencia, aceptación y al ‘gustar’ fuera de la esfera íntima.

Para Robert Nisbet (1984; citado por Siles González, 2005) la formación de las comunidades virtuales no tienen el mismo rol que la sociedad física, por así decirlo, sino de origen, como de familia. Además, las comunidades virtuales, como las de Twitch, tienen una esencia similar a otras en otros ámbitos como el deportivo o el religioso.

Asimismo, hay una valoración especial al compromiso, solidaridad y la fidelidad con el streamer como lo plantea el mismo autor. Por otro lado, en estas comunidades los usuarios encuentran complementariedad con cosas o situaciones que no tienen o faltan en la vida real. Las comunidades de artistas gráficos o plásticos en Twitch comparten técnicas y experiencias para prevenir que sus pares no fallen de igual manera. Esto como un ejemplo de lo que Siles (2005) piensa sobre la virtualidad e intento de ser una copia de la realidad, pero que a su vez funciona como una forma de corregir las imperfecciones de esa realidad.

Otro ámbito son las herramientas que permiten la interacción dentro de las comunidades online. Se pueden asociar a lo que Agostini (2019) propone sobre los lenguajes, protocolos y formas de interactuar que las comunidades tienen para comunicarse. En Twitch,

las comunidades utilizan los diferentes canales para interactuar como el chat, los emojis, los emotes y lo que algunas extensiones pueden ofrecer.

La interacción entre los streamers y sus comunidades, además de fortalecer el vínculo, también se termina convirtiendo en un espacio idóneo para expresarse y ser escuchado. De alguna manera, los personajes o identidades virtuales que los streamer adoptan, responden a un arquetipo que coincide con, en la mayoría de casos, con las expectativas de los usuarios. Es decir, como una lectura subtextual, esta relación streamer-comunidad también ratifica, empodera o debilita las emociones de ambos sujetos. Para Lasén (2014) son precisamente estos espacios y plataformas virtuales las que se convierten en vehículos para que las emociones fluyan, convirtiendo a estos espacios en vivenciales y subjetivos.

Esta relación de la teoría con los resultados permite ver con mayor claridad la importancia de explorar estas nuevas plataformas. Los resultados sugieren que, en efecto, hay nuevos modos de interactuar en la internet y nuevas asociaciones. Además, de la búsqueda constante de los usuarios por sentirse aceptados e integrados a comunidades con intereses y gustos comunes.

Conclusiones

En efecto, las nuevas plataformas como Twitch generan nuevas formas de interacción y de asociación, en este caso, entre usuarios. La exploración de estos nuevos modos permitió encontrar diferencias en el performance y la interacción de los streamers con su audiencia en la categoría Just Chatting. Además, se pudo establecer generalidades sobre cómo los espectadores y comunidades perciben la plataforma.

El tipo de interacción varía según el sujeto estudiado. Es decir, la interacción fue bidireccional, personal y gratificante con la streamer nacional de pocos seguidores a comparación del internacional. Este último, en cambio, tuvo una interacción

mayoritariamente unidireccional y en casos específicos, como las donaciones y las suscripciones, se volvió bidireccional. Por lo cual, no se vuelve gratificante, aunque algunos participantes del grupo focal sí lo sienten así a pesar de la escasa interacción.

En las transmisiones en vivo los streamers fueron opuestos, no solo por su género, sino por su forma de desenvolverse en las transmisiones. La streamer nacional se mostró como una mujer abierta al diálogo y con iniciativa para compartir con su comunidad. También mantuvo una continuidad con su personaje o identidad virtual, así como en su representación y lugar o estudio de trabajo, en este caso, su habitación. Del mismo modo, tuvo una interacción fluida con su comunidad por ser ecuatoriana como ella y estar en el mismo contexto.

Por otro lado, en sus transmisiones el streamer internacional representó un hombre poco expresivo, pero con la intención de soltarse y generar confianza con su audiencia. Sin embargo, la comunidad del streamer, en especial la que tiene tiempo siguiéndolo, ya lo identifica como tal y se siente a gusto con ese desenvolvimiento. La interacción con su comunidad no fue fluida por la variedad de temas que surgen en una comunidad muy heterogénea. A diferencia de tener una comunidad que comparte el mismo contexto que el streamer, una audiencia tan variada dificulta la continuidad de temáticas y la profundización de ellas.

Respecto a los elementos performáticos, el género de cada streamer también marcó diferencias. La escenografía de la streamer nacional era su propia habitación y mantuvo elementos como figuras, peluches, objetos y colores acorde a su gusto. A diferencia de esa apertura, el streamer internacional no tuvo la intención de mostrar su espacio personal. Sino que utilizó recursos gráficos para virtualizar una habitación que lo único que expresaba era la importancia de streamear para él. En este último caso, además de lo observado, también se

puede concluir que este streamer mantiene una distancia marcada entre su personaje y su vida privada al, dentro de lo posible, evitar mostrar su contexto real.

Otro elemento performático diferenciador fue la vestimenta, una vez más, debido a su género. Ninguno de los streamer tuvo una vestimenta extravagante o que llame la atención. Por lo contrario, tanto la nacional como el internacional, vistieron de forma casual y, en el caso de la nacional, variando solo un color entre transmisiones, el rosado. Es decir, cada streamer asumió la expectativa de rol de su género tanto en su vestimenta como en su escenografía.

La representación de imagen, en el caso de la streamer nacional, se notó en su apertura ante su comunidad. No tuvo ningún problema al mencionar información personal como su familia o sus amistades. No obstante, también por lo antes mencionado, el internacional no hizo referencia alguna a su vida personal durante las transmisiones.

Respecto a las percepciones de los usuarios de la plataforma, el grupo focal permitió establecer los elementos que ellos más valoran de la interacción, el performance y de la plataforma. La mayoría coincidió en que es gratificante que el streamer lea sus mensajes, más aún cuando hay un intercambio prolongado o participación directa como invitaciones a participar de alguna actividad del streaming.

Asimismo, al abordar el performance, la mayoría de los participantes del grupo focal coincidieron en que el streamer es un ancla para los usuarios y que, según su desenvolvimiento, los mantiene conectados. Del mismo modo, aunque el contenido no sea de su gusto, solo por la personalidad y performance del streamer, se quedan consumiendo el streaming. Es decir, los usuarios valoran más la personalidad y performance del streamer que el contenido como tal. Sin embargo, surge una excepción cuando se quiere consumir contenido de valor. En ese caso, aceptan que lo ideal es buscar a expertos en esos temas.

Respecto a la plataforma, el grupo focal coincidió en que las herramientas y la interfaz de Twitch son un elemento atractivo y diferenciador a comparación de otras plataformas. Entre ellas están las extensiones, las donaciones y los emotes personalizados.

En efecto, en plataformas como Twitch se generan nuevas formas de interactuar entre usuarios. Principalmente facilitado por herramientas como el chat, los emojis, los emotes y las extensiones que posibilitan más formas de interacción. Del mismo modo, este ambiente genera sus propias formas de entenderse, comunicarse, formar e integrar comunidades.

También se destaca la importancia que tiene la interacción para el usuario y las comunidades. En especial, porque fortalecen los vínculos y refuerza ámbitos poco estudiados en este contexto como el bienestar emocional.

Recomendaciones

Las nuevas formas de interacción, precisamente por ser novedosas, están sujetas a una amplia visión de aristas para investigar. Para futuras inmersiones en el tema, se sugiere abordar con mayor profundidad los roles de género que los streamers tienen como un elemento performático más. También se puede ahondar en la identidad digital que cada streamer, y los espectadores, adoptan en la plataforma y cómo esto se diferencia del mundo real. Además, se puede apoyar con las herramientas estadísticas que Twitch tiene de los streamers.

Referencias bibliográficas

Adorno, T. (1981). La industria cultural. *Dialéctica de la Ilustración*. Ediciones Akal S.A.

<https://acortar.link/OENJs>

Agostini, S., Mechant, P. (2019) Towards a Definition of Virtual Community. *Signo y Pensamento* 38(74).

Álvarez, J. (27 de enero de 2021). Digital Report 2021: El Informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y mobile. <https://wearesocial.com/es/blog/2021/01/digital-report-2021-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile>

Avast Academy (s.f.). *¿Qué es el streaming y cómo funciona?*. <https://www.avast.com/es-es/c-what-is-streaming>

Benito, F. (5 de febrero de 2017). *Las nuevas formas de usar la tecnología: el futuro de la interacción ya está aquí*. El Español.

https://www.elespanol.com/omicron/tecnologia/20170205/nuevas-formas-usar-tecnologia-futuro-interaccion/191481561_0.html

Canal OpenMind. (25 de marzo de 2014). *Paul DiMaggio on the Internet 's influence on culture - Ch@nge* [Archivo de video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qi4UjqSCu1w>

Carlos, J (2 de febrero de 2021). Qué es Twitch y qué hay detrás de sus millonarias audiencias. *BBC*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-55826329>

Castañón, N. (7 de enero de 2021). *Twitch es la nueva televisión: por qué todos quieren ser 'streamers'*. El Español.

https://www.elespanol.com/omicron/software/20210106/twitch-nueva-television-quieren-streamers/548696081_0.html

Castells, M. (1990). La sociedad red. *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. (6a ed., Vol. I.). Editorial Siglo XXI. <https://acortar.link/gLFR1>

Chóliz, M (2005) *Psicología de la emoción: el proceso emocional*

<https://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>

El País (26 de agosto de 2014). *Amazon compra la web de videojuegos Twitch por 735 millones de euros.*

https://elpais.com/economia/2014/08/26/actualidad/1409043776_719283.html#:~:text=El%20presidente%20de%20Amazon%2C%20Jeff,unos%20735%20millones%20de%20euros

Fernández-Abascal, E., Jiménez B., et al. (2013) *Psicología de la Emoción*. Editorial universitaria Ramón Areces. <https://www.cerasa.es/media/areces/files/book-attachment-2986.pdf>

Gandhi R., Cook CL., LaMastra N., Uttarapong J. and Wohn DY (2021) *An Exploration of Mental Health Discussions in Live Streaming Gaming Communities*. *Front. Psychol.* 12:575653. doi: 10.3389/fpsyg.2021.575653

Gómez, H. (2007) Jóvenes y la vida digital: De hacer vida (pos) moderna. *EntreTextos*.

Haro, J. (2020). *Ciudadanía e Identidad digital*. Ministerio de Educación y Formación Profesional de España. <https://acortar.link/qRy71>

Hernández R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*.

Interamericana Editores. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/cea-unc/20161202110720/pdf_1328.pdf

<https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733230009.pdf>

Komitee, S. (s.f.). *A student's guide to performance studies*. Universidad de Harvard.

https://hwpi.harvard.edu/files/hwp/files/peformance_studies.pdf

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos Editorial.

<https://cutt.ly/AnYrvT4>

Mentinno (2020, 2021) *Ecuador Estado Digital*.

<https://www.mentinno.com/estadodigitalecuador/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Sobre definiciones: ¿Qué se entiende por industrias culturales y creativas?*.

<http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entende-por-industrias-culturales-y-creativas/>

Peñalva, A.; López-Goñi, J.; Barrientos, J. (2017). Habilidades emocionales y profesionalización docente para la educación inclusiva en la sociedad en red. *Revista Contextos Educativos*, (20), 201 - 215.

Peplo, F. (2014). *El concepto de performance según Erving Goffman y Judith Butler*. Editorial Centro de Estudios Avanzados.

Portillo Fernández, J. (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. *Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura* 26(1), 51-63.

Portillo Fernández, J. (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. *Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura* 26(1), 51-63.

Real Academia Española (s.f.). Espectáculo. En *Diccionario de la lengua española*.

Consultado el 10 de junio de 2021 en <https://dle.rae.es/espect%C3%A1culo>

Rizo García, M. (2008). *Comunicología, tecnologías y nuevas formas de interacción. Nuevos sujetos, nuevos conceptos*. (Vol. 1, Nº 17). Universidad Nacional de La Plata.

<https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/490>

Rodríguez, E. (23 de julio de 2019). 28 plataformas de streaming y suscripción para sacarles partido en verano. *Xataka*. <https://www.xataka.com/seleccion/28-plataformas-streaming-suscripcion-para-sacarles-partido-verano>

- Sánchez, J. (26 de mayo de 2019). *Qué son los streamers, la nueva tendencia en redes que conquista a los centennials y mueve millones*. Infobae.
<https://www.infobae.com/sociedad/2019/05/26/que-son-los-streamers-la-nueva-tendencia-en-redes-que-conquista-a-los-centennials-y-mueve-millones/>
- Serrano-Puche, J (2016) *Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente Comunicar*. vol. XXIV, núm. 46 pp. 19-26
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15847441002>
- Sibilia, P. (2013). El artista como espectáculo: autenticidad y performance en la sociedad mediática. *Revista Dixit*, 18, 4 - 19.
- Siles González, I. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales*, (108), 55 - 69.
- Tobón, S.; Guzman, C.; Hernández, J.; Cardona, S. (2015) Sociedad del Conocimiento: Estudio documental desde una perspectiva humanista y compleja. *Revista Paradigma*, 36 (2), 7 - 36.
- Turkle, S. (1995). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era del Internet*. (1ra ed.). Editorial Paidós Ibérica. <https://acortar.link/4tpW5>
- Twitch (s.f). *Conócenos*. <https://www.twitch.tv/p/es-mx/about/>
- Twitch Tracker (s.f). *Twitch statistics & charts*. <https://twitchtracker.com/statistics>
- Universidad San Francisco de Quito (2021) *La cuarentena de los ecuatorianos*.
<https://online.pubhtml5.com/ookt/fbez/#p=1>
- Vasilachis, I.; Ameigeiras, A; Chernobilsky, L.; Giménez, V.; Mallimaci, F.; Mendizábal, N.; Neiman, G.; Quaranta, G.; Soneira, A. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Editorial Gedisa. <http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/Estrategias-de-la-investigacin-cualitativa-1.pdf>

Villespín, F. (2009). Nuevos espacios, nuevas relaciones. La nueva comunidad virtual.

Revista TELOS.

Wilbert, M.. (1 de junio de 2021). *Las 20 principales plataformas de transmisión en vivo:*

todo lo que necesita saber [Actualización de 2021]. Dacast.

https://www.dacast.com/blog/10-best-live-streaming-platforms-for-pros/#anchor_0