

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

**STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE
INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA
TWITCH - CATEGORÍA GAMING: WARZONE**

Elaborado por:

BRUNO RENÉ AMPUERO MATUTE

GRADO

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

Licenciado en Comunicación Audiovisual y Multimedia

Guayaquil – Ecuador

Abril - 2022

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

**STREAMERS: NUEVAS FORMAS DE
INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA
TWITCH - CATEGORÍA GAMING: WARZONE**

Elaborado por:

BRUNO RENÉ AMPUERO MATUTE

GRADO

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

Licenciado en Comunicación Audiovisual y Multimedia

DOCENTE INVESTIGADOR:

María Fernanda Martínez

CO-INVESTIGADOR

Paola Plúa - Gabriela Giler

Guayaquil – Ecuador

Abril - 2022

Nota Introductoria

El trabajo que contiene el presente documento integra el Proyecto Interno de Investigación-Semillero ‘Streamers: nueva forma de interacción en la plataforma Twitch’, propuesto y dirigido por la Docente Investigadora Maria 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 usadas para recoger la investigación fueron la observación participante y el grupo focal.

Resumen

Esta investigación estudia las formas de interacción que se generan a partir de las plataformas de streaming. El objetivo principal es explorar cómo se desarrollan las interacciones entre los usuarios (streamers y viewers) y las comunidades online que existen dentro de la plataforma de streaming a estudiar, *Twitch*. Para este estudio, se aplicó la técnica de observación participante, que consistió en observar cuatro transmisiones de dos streamers seleccionados, uno local y otro internacional. Adicionalmente se realizó un grupo focal, en el cual participaron entre diez a trece personas, con la finalidad de conocer sus posturas y opiniones referente a *Twitch*.

Para el análisis de la observación participante se tomaron en cuenta los siguientes aspectos: performance, vestimenta, la relación que tienen con los usuarios, entre otros. A través de la observación, se llega a aprender la prioridad que dan los streamers a los usuarios, dependiendo de la cantidad de seguidores o suscriptores que tengan. El grupo focal demuestra lo común que es consumir contenido en línea hoy en día, y la importancia que tiene la calidad del contenido a consumir. Al final de esta investigación, se logra demostrar que por medio de plataformas digitales como *Twitch*, aparecen nuevas formas de interacción entre los usuarios, generando la creación de comunidades online y causando un crecimiento mutuo entre todos los usuarios.

Palabras clave: Twitch, comunidades online, plataformas de streaming y performance.

Abstract

This research studies the forms of interaction generated from streaming platforms. Its main objective is to explore how interactions develop between users (streamers and viewers) and the online communities existing within the streaming platform to be studied, Twitch. For this study, the participant observation technique was applied, which consisted of watching four transmissions from two selected streamers, one local and the other international. In addition, a focus group was held with viewers and content creators, in order to understand their perceptions and opinions regarding Twitch.

For the analysis of the participant observation, the following aspects were taken into account: performance, clothing, relationship with users, among others. This technique allows us to learn the priority streamers usually give to users, depending on the number of followers or subscribers of the channel. While with the focus group it was possible to visualize how common it is to consume content online today and the importance of the quality of the content to be consumed. This research made it possible to demonstrate that digital platforms such as Twitch are spaces for new forms of interaction between persons who become users, creating online communities and causing mutual growth among all users.

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

Indice

Nota Introdutoria	2
Resumen	3
Abstract	4
1. Introducción	8
2. Problemas de investigación	9
3. Justificación	10
4. Antecedentes	12
4.1. Vida digital en pandemia	12
4.2. Industrias culturales: Entretenimiento streaming	13
4.3. Plataformas streaming	13
4.4. Twitch	14
4.5. Nuevas formas de interacción	15
4.6. Streamers	16
4.7. Categoría Gaming - First Person Shooter	17
5. Marco Teórico	19
5.1. Interacción de streaming	19
5.2. Comunidades online	21
5.3. Sociedad de la información	22
5.4. Vida Digital	24
5.5. Identidad virtual	25
5.6. Performance	26
6. Estado del arte	28
7. Preguntas de investigación	30
8. Objetivos	30
8.1. Objetivo general	30
8.2. Objetivos específicos	30
9. Diseño metodológico	31
9.1. Enfoque	31
9.2. Método	31
9.3. Tipo de estudio	32
9.4. Categorías de análisis y definición de términos operativos	33
Categoría: Interacción	34

Categoría: Performance	34
9.5. Definición de categorías	34
9.6. Unidades de análisis	35
9.7. Transmisiones de los streamers	36
9.8. Muestra	36
9.9. Técnica y herramienta de investigación	36
9.9.1. Grupo Focal	40
9.10. Cronograma de recolección de datos	41
9.11. Consideraciones éticas	41
9.12. Resultados	43
9.13. Discusión de resultados	55
9.14. Conclusiones	61
9.15. Recomendaciones	63
Bibliografía	64

Índice de Tablas

Tabla 1. Cuadro de variables	34
Tabla 2. Streamers seleccionados	35
Tabla 3. Diario de Campo.....	37
Tabla 4. Carta Gant	41
Tabla 5. Consideraciones éticas	41

Índice de Figuras

Figura 1. Crecimiento de Twitch.....	15
Figura 2. Stream de Me_Dicen_Charlie	46
Figura 3. Stream de TimTheTatman	47

1. Introducción

El confinamiento que se dio a raíz de la pandemia del COVID-19, causó una acelerada evolución de los usuarios ecuatorianos, resultando en una adopción obligada a la tecnología relacionada con el uso de determinados aparatos o el consumo de ciertas redes sociales. Esto provocó un giro drástico en varias áreas, especialmente la comunicación, educación y las compras en línea (Islas, Sanmartin, & Torres, 2021).

El streaming ha estado en constante evolución con el paso de los años, esto se evidencia principalmente con YouTube, una de las primeras plataformas que se volvió popular desde un principio. En sus inicios, YouTube era utilizado para ver videos musicales o trailers de películas. Sin embargo, la demanda de los usuarios por mayor y más variado contenido, resultó en la aparición de los llamados bloggers tales como Germán Garmendia o Yuya, así como gamers, entre ellos, PewDePie o personas que realizan reseñas de productos, profesores, etc. A la par del crecimiento de YouTube y el gran potencial de consumidores ávidos por contenido, emergen otras plataformas de streaming entre las que están Netflix y Twitch (Silva & Vidal, 2021).

El streaming, en especial en la plataforma Twitch de Amazon, ha estado en constante crecimiento en los últimos años y, en especial durante los primeros meses de la pandemia COVID-19. La permanencia de las personas en sus hogares debido al confinamiento, provocó un aumento de las conexiones a internet y un crecimiento en las ventas de videojuegos y usuarios de juegos en línea (Arredondo, Caldera, & Ramírez, 2021). Esto dio paso a que los gamers o aficionados a los videojuegos, inviertan más tiempo jugando dentro de plataformas de streaming, sobre todo en Twitch. Esta

plataforma que está enfocada en gamers, al incrementar sus usuarios generó más comunidades y amistades por medio de los videojuegos.

Es por eso que, en la presente investigación, se analizarán las relaciones e interacciones entre los usuarios streamers y viewers, dividiéndolos en dos grupos: seguidores y suscriptores.

La investigación se divide en dos etapas: la primera que consiste en una observación participante a dos streamers seleccionados, uno local y otro internacional, y la segunda en la implementación de un grupo focal, en donde se recogerán datos relevantes para poder analizar las interacciones y dinámicas que se dan dentro de Twitch, enfocado en la categoría de gaming, en el videojuego Call Of Duty: Warzone.

2. Problemas de investigación

La pandemia causada por el COVID-19 a lo largo del 2020, obligó a las personas a quedarse en sus hogares por largos periodos de tiempo, causando una gran falta de interacción social personal. Tanto jóvenes como adultos se vieron obligados a acudir a la tecnología con mayor frecuencia, no solo para actividades de ocio, como ver series en Netflix o buscar tutoriales en YouTube, sino también para mantener contacto con familiares y amigos, estudiar e inclusive trabajar (Muñoz, 2021).

Twitch es considerada, tanto una red social como una plataforma de streaming, siendo éste un espacio en el cual los usuarios se comunican y las audiencias generan nuevas formas de creación de contenido. Como red social, los usuarios interactúan durante las transmisiones, ya sea por medio del chat o las donaciones. Mientras que,

como plataforma de streaming, los streamers comienzan a hacer una transmisión en vivo con temáticas en función de la categoría que decidan ver (Fernández, 2021). Para esta investigación, se tomará para el análisis la categoría de gaming, enfocada en el videojuego Call Of Duty: Warzone.

La interacción que se da entre los usuarios de manera presencial es muy distinta a cuando lo hacen de manera virtual, ya sea a través de las redes sociales o plataformas de streaming. Estos espacios digitales generan nuevas comunidades con sus respectivos códigos. Lo que busca esta investigación es identificar si aparecen nuevos procesos de socialización a través de la plataforma de Twitch, analizando las formas de interacción entre los usuarios y las comunidades online.

3. Justificación

Las relaciones entre las personas se vieron afectadas con la aparición del COVID-19, provocando la búsqueda de nuevos métodos además del fortalecimiento de habilidades digitales para mantener activo el contacto con el mundo exterior, sin necesidad de salir de casa (Vásquez, 2021). Esto dio apertura para conocer nuevas redes sociales y plataformas de comunicación, entre esas: Twitch.

Los usuarios de Twitch se registran en la plataforma con la finalidad de formar parte de una o varias comunidades, ya que estas fomentan la interacción social sin necesidad de salir de casa, usando el tiempo a favor de cada uno. El aspecto monetario es una decisión que depende de cada usuario, ya que existen quienes solo siguen a un streamer para apoyarlo mientras que otros, invierten en una suscripción mensual o

donaciones con la finalidad de ser notados en las transmisiones de los mismos con mayor frecuencia (Sevilla, 2021).

En esta investigación se observará y analizará las interacciones sociales que se dan entre los usuarios de Twitch, enfocados en la categoría de gaming. Esto implica el observar cómo fluye la comunicación entre los streamers y viewers, las identidades virtuales con la que ellos se presentan ante el resto o las comunidades que nacen gracias a los mismos usuarios, quienes buscaban un escape de la realidad dentro de esta plataforma. Todo esto con la finalidad de reconocer si las plataformas digitales han potenciado el nivel de interacción social entre los individuos, sin importar su localización geográfica.

4. Antecedentes

4.1. Vida digital en pandemia

Desde hace algunos años, las personas se han vuelto usuarios activos de varios medios digitales, creando perfiles en redes sociales, haciendo compras en línea, entre otras. Lo anteriormente mencionado sufrió un cambio en el momento que la pandemia por el COVID-19 apareció en la vida de usuarios a nivel mundial.

Mientras que unos se preocupaban por el mundo externo, otros se mantenían encerrados en sus hogares, buscando actividades para realizar durante los días de confinamiento en especial los usuarios jóvenes, quienes se mantenían conectados en todo momento. En el marco de esta situación, surgieron nuevos usuarios que comenzaron a generar contenido, desarrollando nuevas habilidades, en un contexto de crisis mundial (Reina, 2022).

Producto de la pandemia, Twitch se volvió en un punto céntrico para reuniones entre usuarios, ya sea en comunidades pequeñas como en comunidades grandes para participar desde torneos de videojuegos hasta foros. Las conexiones entre los creadores (streamers) y los viewers (seguidores y/o suscriptores) se volvió mucho más fuerte, ya que, en esta plataforma, no solo se puede reproducir y ser espectadores de videos, sino que se aprovecha la interacción en tiempo real con los streamers y otros usuarios. Aquello es una de las fortalezas más relevantes de Twitch, la misma que durante la segunda mitad del 2020, registró un crecimiento del 40% de streamers (Guarneros, 2021).

4.2. Industrias culturales: Entretenimiento streaming

Las industrias culturales son los sectores que se dedican a la creación de productos, sean estos audiovisuales, musicales o teatrales. La finalidad de estas industrias es contribuir a la economía y desarrollo de un país. El streaming, por su parte, forma parte de dichas industrias culturales. Sitios como *Netflix* y *Amazon Prime*, difunden tanto contenido original como de terceros de diferentes países, aportando a los consumidores conocimientos sobre diferentes culturas dependiendo del contenido que los usuarios consuman (López D. , 2018).

Según Gutiérrez y Cuartero (2022) A raíz de la pandemia, estas plataformas crecieron de manera exponencial, aumentando el número de suscriptores. Twitch por su parte, tuvo un crecimiento del 30% a lo largo de la pandemia. Este porcentaje es una mezcla entre el número de usuarios que se unían a diario y las horas que eran consumidas semanalmente dentro de la plataforma. Los usuarios comenzaron a crear contenido, a unirse o crear comunidades, las marcas crearon eventos online para mantener a los usuarios entretenidos y activos con la sociedad, entre otras actividades que contribuyeron al crecimiento de Twitch no solo como plataforma, sino como un medio de entretenimiento durante el confinamiento.

4.3. Plataformas streaming

El streaming, desde su creación, ha cambiado los hábitos de consumo de entretenimiento debido a la libertad que tiene el usuario de acceder a los contenidos desde cualquier lugar siempre que cuente con una conexión estable a la red. “El mercado de contenidos en *streaming* u otras tecnologías seguirá creciendo a pasos agigantados”

(CNN, 2021). Con la gran variedad de plataformas existentes en el mercado como Netflix, Disney Plus, Amazon Prime, Hulu, AppleTV, las opciones de consumo audiovisual son ilimitadas. A esto se suma la facilidad para poder suscribirse a cualquier servicio de streaming e instalar las aplicaciones en los dispositivos de preferencia del usuario (Díez, 2021).

Plataformas como Twitch o YouTube, a pesar de ser gratuitas, también ofrecen servicio de streaming compitiendo a la par de aquellas que requieren un pago por acceso. Los usuarios siguen a sus streamers favoritos y consumen el contenido que ellos generan sin costo alguno. La diferencia se marca en el momento que deciden involucrar un valor monetario (Sánchez, 2021).

4.4. Twitch

Esta plataforma de streaming nace a mediados del 2011, como un subproducto de Juntin.tv, enfocado en los deportes electrónicos o eSports. La finalidad de la creación de esta plataforma es apoyar a la comunidad de los aficionados a los eSports. En el 2013 contaba con más de 43 millones de visitas mensuales motivando a *Amazon* a adquirir Twitch en el 2014, por una suma aproximada de mil millones de dólares. “Hoy en día, Twitch cuenta con millones de usuarios únicos mensuales, de los cuales, muchos de ellos ya usan la plataforma como una manera de ganar dinero, algo que es posible gracias al programa Twitch Partner o mediante donaciones”.

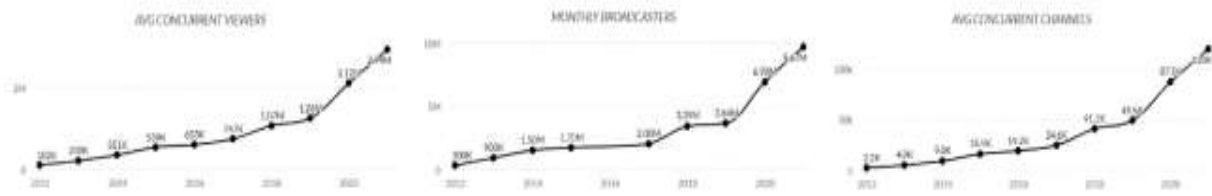


Figura 1. Crecimiento de Twitch
Fuente: TwitchTracker

Actualmente, Twitch se posiciona como la plataforma de live streaming más grande del mundo. Desde su creación, ha estado enfocada netamente en la transmisión en vivo de partidas de videojuegos, sin importar la temática. Con el paso del tiempo, Twitch ha sido también usado para transmisiones en vivo de músicos, cosplayers, entre otros. La plataforma Twitch, tiene aproximadamente 17,5 millones de visitas diarias. Es evidente que Twitch ha crecido considerablemente en los años recientes, tal y como se muestra en el gráfico expuesto, obtenido de TwitchTracker (Cuenca M. , 2021).

4.5. Nuevas formas de interacción

La pandemia que afectó a la humanidad limitó la posibilidad de salir de casa lo que motivó a la adopción de nuevas actividades cotidianas además de encontrar formas alternativas para interactuar entre ellos sin necesidad de tener contacto físico. Esto resultó en el uso de las redes sociales como medio de contacto activo y la interacción social con amistades y familiares durante el confinamiento. Twitch, al ser una plataforma de streaming y red social al mismo tiempo, se convirtió en un imán para todos los que buscaban un lugar al cual pertenecer y conocer nuevos individuos. La Red y el internet han hecho posible la formación de novedosos espacios de simultánea, total

o que ha terminado por reemplazar ciertos espacios tradicionales de comunicación presencial (Cáceres, Brändle, & Ruiz, 2017).

Twitch, como plataforma de streaming enfocada en la transmisión o retransmisión de videojuegos y red social para los aficionados de los videojuegos, tiene sus comunidades virtuales divididas en varias categorías, dependiendo del gusto de cada usuario. Estas comunidades invitan a los usuarios a formar parte de las mismas. “Efectivamente, hoy la Red se presenta como un espacio en el que confluyen todos los ámbitos de vida: trabajo, formación reglada y no reglada, ocio y entretenimiento, producción cultural, consumo, publicitación de marcas, formación de grupos y comunidades... y también medios tradicionales y comunicación interpersonal” (Cáceres, Brändle, & Ruiz, 2017).

4.6. Streamers

Los streamers son las personas que se dedican netamente a jugar videojuegos y hacer transmisiones en vivo del mismo. Los streamers son iguales a los gamers, lo que los diferencia de ellos, es que los streamers decidieron compartir la experiencia que viven mientras juegan, teniendo una audiencia presente, sea de manera física como digital (Joaquín, 2019). Los gamers comparten su pantalla, ponen una cámara fija o no para compartir sus expresiones y juegan distintos videojuegos, pueden ser juegos en línea tipo *Call Of Duty* o juegos en los cuales juegan en modo *historia* como *Resident Evil*. Con el paso del tiempo, los *gamers* no eran los únicos streamers. Se comenzaron a sumar las categorías de streamers, que pueden ir desde videojuegos hasta música, poker o deportes.

El mercado de los streamers es uno el cual, gracias a la pandemia, ha ido en constante crecimiento. Como fue mencionado anteriormente, a partir del confinamiento comenzaron a aparecer nuevos creadores de contenido. Los streamers aprovecharon la pandemia para generar contenido en *Twitch* y poder crecer de manera exponencial.

4.7. Categoría Gaming - First Person Shooter

El gaming es la acción en la que los usuarios se dedican a jugar videojuegos, sea en smartphones o en consolas como PlayStation o Nintendo. Esto se ha dado a través de varias décadas, comenzando con Pong, que fue el primer videojuego ampliamente jugado por muchas personas a lo largo de los 70s. Desde ese momento, los videojuegos comenzaron a mejorar con mejores gráficas, historias o modalidades. Las consolas tuvieron una mejor estética, mayor compatibilidad y, posteriormente, una conexión al internet para expandir los horizontes del online gaming. En esto entra uno de los videojuegos más populares dentro de la categoría First Person Shooter (FPS), Call Of Duty (CoD). La acogida que ha tenido no ha bajado de nivel, siendo constante en su éxito gracias a que se reinventa con modernos referentes (Paredes O. , 2018).

CoD es un videojuego con cerca de veinte años en el mercado. En sus inicios, tomaba de referencia en sus primeros videojuegos las guerras pasadas, creando un protagonista para cada videojuego, el cual atravesaba como militar en eventos puntuales de la historia como la *Guerra Fría*, o desarrollando historias originales en un futuro no muy lejano. Hoy en día, lidera el mercado con *Warzone* que, según Widemann (2021) brindó una opción nueva, gratuita y conveniente para que los jugadores se conectaran

en línea en marzo de 2020, y una forma accesible para que los no jugadores ingresen a la escena.

Este juego ofrece dos tipos de jugabilidad: el primero es Battle Royale , competencia directa del afamado Fornite y Apex Legends según el sitio web IGN (2021); y el segundo que es el modo Botín, el cual consiste en “amasar la mayor cantidad de dinero en equipo” (Chuico, 2020).

Warzone está basado en estrategia, planeación y trabajo en equipo. Es uno de los videojuegos más trending desde que salió de manera gratuita en el mercado. A los usuarios de Twitch les atrae este videojuego por las gráficas, las modalidades de juego y su gratuidad, actuando como un imán para usuarios nuevos en el mundo de CoD, como para los que conocen la franquicia desde su primer juego. Warzone es un videojuego PvP (Player vs Player) el cual se juega netamente en línea, cada usuario juega contra otros once jugadores, convirtiéndolo en un videojuego de alta competencia. De acuerdo con Cortes (2021), el PvP se lo usa mayormente en los juegos competitivos, los cuales ya no solo son los FPS como Warzone, sino también juegos de pelea como *Street Fighter* o *League Of Legends* (Paredes G. , 2019).

5. Marco Teórico

5.1. Interacción de streaming

En este apartado se van a analizar dos conceptos, los cuales se van a correlacionar: el streaming y la interacción. Streaming consiste en un procedimiento de transmisión de un archivo multimedia, a través de una corriente constante de datos que son procesados por una computadora encargada de recibir la información, previo a que el archivo acabado se haya enviado en su totalidad. Una transmisión de esta forma, que generalmente recurre a la compresión de datos, resulta particularmente útil para descargar archivos multimedia con tamaños mayores desde Internet (Marín, 2021).

Los archivos de audio y video pueden estar pregrabados, pero la transmisión también puede incluir una transmisión en vivo a través de Internet. A principios del siglo XXI, tanto las computadoras personales como las redes de computadoras se volvieron lo suficientemente rápidas para acomodar grandes archivos de video en tiempo real, y más del 70 por ciento del tráfico de Internet era video en tiempo real, a menudo en servicios de suscripción como Netflix y Amazon Prime (Garrell & Guilera, 2019).

De acuerdo a Barba y Sandoval (2020) el consumo de contenidos audiovisuales evolucionó de tal manera que generó un gran impacto en el mundo hace algunos años. Actualmente, hay varias plataformas que ofrecen este servicio, sin contar el hecho de que cada una genera títulos originales. Por ende, se tiene claro que la cuarentena obligatoria por el Covid 19, contribuyó al aumento de suscripciones a canales de streaming. Esto incitó a las personas a suscribirse a más sitios de streaming, para tener una gama más amplia y variada de contenidos para consumir.

Los contenidos de entretenimiento, en formatos de audios, audiolibros, o podcasts han encontrado un espacio importante en aplicaciones digitales (Refojos, 2020). Las visitas a plataformas, como Twitch, YouTube, Instagram y Facebook, en unos pocos meses del 2020, reflejaron la enorme acogida que tuvieron las transmisiones en vivo o eventos digitales (Casells, 2021).

De acuerdo con la RAE, interacción es la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas y funciones (RAE, 2022). Al referirse a interacción digital, los autores López y Sánchez (2019), señalaron que se da a partir de redes digitales sociales, es decir, una estructura conformada por individuos interconectados gracias a Internet, desde distintos lazos. De esa manera, surge un grupo de personas, caracterizadas por su dinamismo en redes sociales, que logran estas uniones entre quienes en muchas ocasiones, son desconocidas.

La interacción que ocurre desde las plataformas digitales, va desde compartir detalles de la vida privada de las personas hasta aspectos de la vida pública. Además, se destacó que las herramientas de interacción que otorgan las redes sociales

Permiten mantener vínculos que alguna vez se establecieron en el mundo físico, amigos de otros lugares, compañeros de otros centros o promociones... permitiendo la diversidad de interactuar en una comunidad que se entrelazan y mezclan tanto la vida privada como la pública. (Lopez & Sanchez, 2019, p. 116)

Esto quiere decir, a criterio del autor de este documento, que si bien es cierto, las plataformas digitales permiten un elevado nivel de interacción entre personas desconocidas unas de otras, también hace posible el acercamiento entre quienes se

conocen pero por algún motivo se encuentran físicamente distantes, unidos por el interés de intercambiar diálogos y momentos.

5.2. Comunidades online

Díaz, et al, (2017) definieron a las comunidades virtuales, como la composición de varios individuos que se mantienen comunicados, incluso si no pueden verse personalmente, comparten pensamientos y opiniones, mediante redes sociales digitales. Aquello es fácilmente posible, gracias a la disposición de celulares inteligentes y avanzados que, con la conexión a Internet, permiten tratar asuntos entre varias personas, desde cualquier parte del mundo.

Las comunidades online, se encuentran determinadas por la interacción y la comunicación interpersonal, puesto que se transmiten mensajes con la finalidad de obtener retroalimentación. Logran cumplir con la formación de una comunidad, una vez que, con la ayuda de herramientas tecnológicas y el internet, se compartan mensajes en tiempo real, además de que la interacción “cara a cara”, más similar a la comunicación interpersonal tradicional, ayuda a fortalecer lazos e intercambiar datos sobre sus preferencias, intereses, gustos, etc., que demuestran que se podrían formar comunidades online fuertes (Oteiza, 2018).

Rubio y Barón (2019) afirmaron que las comunidades virtuales pueden también representar espacios empleados por personas con conocimientos más especializados para compartir experiencias, opiniones y valores. Sin embargo, en pocas palabras, las comunidades virtuales requieren que existan vínculos importantes entre sus integrantes. Tienen ventajas y desventajas, respecto a otros tipos de comunidades, entre

los beneficios es que superan las barreras físicas, creando lazos entre individuos completamente alejados geográficamente, a la vez que fomentan la aparición de espacios que van más allá de detalles sin tanta relevancia como género, raza, culturas, etc. Sino que contempla más que todo, intereses y pensamientos similares.

Por otro lado, existen autores como Wilbur (1996), citado por Diez, Mico y Sabaté (2018) que percibía a las comunidades virtuales como ilusiones, es decir, que no estaban conformadas por personas reales ni existía una verdadera comunicación, aunque son posturas no muy usuales, puesto que otros autores, como Ebo (1998), aseveraban que este tipo de comunidades permitían avalar la existencia de una sociedad más igualitaria, gracias a la barreras que debilitaría el internet.

Twitch es una plataforma en la cual todos los usuarios se conectan para este tipo de intercambios, tanto de manera general como en comunidades puntuales, sean las de gaming o just chatting. Estos recursos de intercambio de ideas o información a través de las comunidades online, es parte de una explotación de las herramientas de comunicación que ofrece el internet. Para que exista una comunidad, tiene que haber el sentimiento que tengan en común sus integrantes, debido a que más allá de tener conexión, lo más significativo es la interacción entre las personas, a partir de sus gustos e intereses (Cuenca D. , 2018).

5.3. Sociedad de la información

La sociedad de la información son las transformaciones tecnológicas causadas por la globalización. La sociedad de la información ha transformado nuestra vida como personas, empresas y países (Pérez, Mercado, Martínez, Mena, & Partida, 2018). Existen

otros autores los cuales, a través de los años, han analizado dicho término y dado sus puntos de vista sobre esto.

La sociedad en la que se vive desde hace algunos años ha sido interconectada por cada innovación tecnológica que se ha dado, gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). La plataforma Twitch es parte de las innovaciones tecnológicas producto de las TIC y consiste en el espacio digital en el que se puede llevar a cabo una transmisión en vivo que, en sus inicios, estuvo enfocada en jugadores, en el año 2011. Desde entonces, ha acumulado millones de usuarios, con un total de 3.8 millones de transmisores únicos en febrero de 2020. Twitch ofrece a los jugadores, o cualquier persona interesada en el reparto de estilos de vida sobre otros temas como comida o música, la capacidad de transmitir su actividad y dejar que otros la vean en tiempo real (Rodríguez, 2019).

Twitch es indicativo de la forma en que Internet se está configurando en las cosas que a la gente le gusta consumir. Es una especie de máquina de contenido autocumplida en la que el nicho se amplía (Gutiérrez & Cuartero, El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil, 2020).

Según un artículo publicado por la BBC en 2021, lo que comenzó como una comunidad íntima se ha transformado desde entonces en un escenario principal para los artistas y sus espectadores, con más de un millón de espectadores están viendo Twitch en un determinado momento y más de tres millones de emisoras únicas transmitiendo en vivo cada mes (Villalonga, 2021).

Tanto la sociedad de la información, como la sociedad del conocimiento, consisten en dos términos, que requieren del empleo de dispositivos digitales que

ayudan a incrementar el aprendizaje y la propagación de datos. La tecnología y el Internet, han contribuido para que dichos procesos sean más viables.

Los autores Pérez, et al, (2018), afirmaron, respecto a la sociedad de la información que

Facilita las actividades de millones de individuos en todo el mundo, pues ofrece soluciones a problemas de distinta naturaleza (cotidianos, académicos, culturales, sociales, económicos, etc.) a través de la creación, acceso, manejo e intercambio de contenido electrónico (Pérez, Mercado, Martínez, Mena, & Partida, 2018, p. 851).

De acuerdo a la información citada, la sociedad de la información ha evolucionado y mejorado, gracias a la existencia de internet y plataformas digitales, que han podido expandir la transmisión de contenidos, información y aprendizaje.

5.4. Vida Digital

El internet es el medio más revolucionario en la sociedad actual. Esto se manifiesta de diversas formas: el continuo aumento de la velocidad del internet, las plataformas de streaming e inclusive la evolución y creación de nuevos dispositivos (Zuccherino, 2021).

El término vida digital se utiliza para denotar la totalidad de los aspectos de la existencia humana que están relacionados con las tecnologías digitales (Restrepo, 2020). Cuando un individuo cuenta con un dispositivo y conexión a la red, forma parte de comunidades virtuales, socializando con conocidos y desconocidos, experimentando y creando una vida digital.

“La vida digital es la misma y la tecnología representa una parte fundamental del ser humano” (Ruiz, 2019, p. 82). La vida digital ya es parte de la vida cotidiana de cada usuario de Twitch en su mayoría. En un artículo para el sitio web tecnopolítica, redactado por The Guardian (2018), afirma que la vida digital ofrece más ventajas, debido a que esta ayuda a tener una comunicación más ubicua.

Esto se evidencia en el incremento de adolescentes y adultos jóvenes usuarios de Twitch, que pasan cada vez más tiempo socializando en línea en lugar de fuera de línea, según un artículo publicado en *Frontiers in Psychology* (2020).

5.5. Identidad virtual

Las identidades virtuales se han dado desde el momento en el que la tecnología comenzó a formar parte fundamental de la vida de cada individuo, causando que las identidades de cada uno se conviertan en una interrelación entre lo tecnológico y lo social. Esto ha abierto un camino de identidad virtual, la cual se da en sus respectivos espacios virtuales (las redes sociales) (Portillo, 2016). De acuerdo a Portillo (2016), la identidad virtual “ofrece un marco de comunicación más controlable que el físico, ya que ofrece un modelo de conversación por turnos y, en algunos casos, los grupos que se crean, giran en torno a un tema en particular” (pág. 54).

Gálvez (2020) definió esto como “la identidad online de un individuo, organización o dispositivo electrónico” (pág. 50), es decir, la presencia que tiene cada uno de esos grupos mencionados anteriormente en el internet. Soto (2018) llama a la identidad virtual como *identidad 2.0*, ya que esta es la que se relaciona con el entorno online. En Twitch se refleja esta identidad virtual, ya que los usuarios, por más que, al

registrarse con sus datos reales a la plataforma en privado, a ojos del resto, tienen otro nombre y reflejan una identidad totalmente diferente a la real, es decir, su identidad virtual. Lo que complementa esta parte es “las redes sociales, por su parte, fomentan un nuevo concepto de individualidad basado en la pertenencia a grupos, aceptación de marcas o ideas, frecuentar locales de entretenimiento o restauración, etc.” (Portillo, 2016, pág. 55). Aportando y generando una percepción de los demás sobre cada individuo.

La identidad virtual, surge cuando debido a las redes digitales, los individuos pueden relacionarse con otros con gustos similares, logrando ser parte de una comunidad y formando así, su propia identidad digital. De acuerdo a López y Sánchez (2019), la identidad virtual se trata de un acumulado de información acerca de una persona u organización, presente en expuesta en internet, la misma que se fortalece, mientras la persona se relaciona en mayor medida con otros individuos y comparte sus posturas e intereses. Se construye así, una identidad digital como representación de una identidad humana que es utilizada en el proceso de interacción con otras personas en la red (Lopez & Sanchez, 2019, p. 116).

5.6. Performance

El performance es una demostración que puede ser de dos formas: la primera es de forma artística, como conciertos musicales, y la segunda de manera mediática, como presentaciones tipo *TED Talk*. Esto forma parte de una sociedad del espectáculo, la cual ha agarrado fuerza y trayectoria gracias a las redes sociales, los videos, los en vivo, las actividades interactivas, entre otras (Di próspero, 2016).

Blanca (2016) da a entender que el performance es un medio para problematizar la estética de la identidad, generando un espacio de discusión entre distintas áreas del conocimiento. Este autor relaciona al performance netamente al teatro, incluyendo algunas expresiones artísticas, como la danza, el cine o la pintura. La autora citada, afirmó que el performance se puede tratar de algo planeado, ensayado o puede ser espontáneo.

De acuerdo a los autores Antivilo y María (2020) el termino performance significa la acción que se lleva a cabo en un tiempo y un espacio determinados puede reflexionar, cuestionar, reescribir los códigos culturales naturalizados a través del cuerpo de las artistas, el cual opera como objeto y sujeto de la obra (p. 7).

Los streamers desarrollan su performance de manera espontánea, ya que los mismos hacen sus transmisiones en vivo, netamente dependientes de las reacciones a los videojuegos que juegan. Los escenarios de los mismos son sus *gaming rooms*, los cuales, usualmente, cuentan con luces LED en el fondo, adornos como estatuillas de personajes y los equipos con los que trabajan (CPU gamer, micrófono o audifonos gamer).

6. Estado del arte

Para esta investigación, la cual se enfoca en estudiar a los streamers y la plataforma de streaming Twitch, no hay un repertorio académico el cual tenga de enfoque esta temática puntual. Sin embargo, existen textos académicos, los cuales abarcan temas relacionados al mismo, cada uno con distintos contextos culturales y sociales. La importancia de ello es aprender sobre los hallazgos de cada estudio y conocer las herramientas más eficaces para aplicar en este estudio sobre Twitch.

En el artículo científico, denominado “De entretenimiento en tiempos de streaming y pandemia”, publicado en el año 2021 por la autora Riestra (2019), de la Universidad Nacional Autónoma de México, se tuvo como principal objetivo, estudiar la mercancía cultural con mayor popularidad de las dos décadas más recientes. Como esta investigación se basó, sobre todo, en una recopilación de varios autores, no comparte un número exacto de personas estudiadas, aplicando el método cualitativo. Gracias a ello se pudo demostrar que las personas han estado abiertas a ver contenido audiovisual de distintos orígenes, expandiendo más el tema de la globalización a nivel cultural, dando a conocer cuáles son las plataformas más usadas en la actualidad.

Esto es importante para el tema tratado, porque se puede demostrar la gran variedad de categorías que el público está dispuesto a consumir en este tipo de plataformas.

El artículo “Comportamiento de las plataformas de streaming a raíz de la pandemia covid-19”, publicado por los autores Acosta, et al, (2021), se desarrolló en Bogotá, Colombia. El contexto del estudio, fue la pandemia y cómo las medidas planteadas del gobierno empujaron a los usuarios a consumir más las plataformas de

streaming. Se estudiaron alrededor de 9.300 personas, aplicando el método cuantitativo, realizando análisis descriptivos y encuestas. Más del 50% de los encuestados mostraron interés en formar parte del estudio, dando a conocer las edades de los mismos, sus oficios y los ingresos que obtienen. Al final de este estudio, se dio a conocer que, por más que haya personas que trabajen aún de manera remota, habiéndose acabado la pandemia, las plataformas de streaming tendrán un aumento en la audiencia.

Esto es importante para el tema, debido a que sirve como guía para la realización del grupo focal, con la diferencia de realizarlo con enfoque cualitativo.

“La incertidumbre de las salas cinematográficas y el crecimiento del streaming ante la pandemia de la COVID-19”, se trata de un artículo escrito por Lincoln (2020), en México. En la investigación, se habló acerca de la crisis a la que se enfrentaron todos los cines, gracias a la pandemia, reflejando las pérdidas económicas debido a la falta del uso de los mismos, sin embargo, la emergencia sanitaria mundial, impulsó el consumo de plataformas de streaming, generando a las mismas grandes ganancias. Esta no es una investigación común, debido a que fue realizada a inicios de la pandemia, por ende, el investigador realizó una investigación cualitativa, estudiando notas periodísticas, demostrando que el confinamiento cambió la vida de todos los usuarios, pero que esta “nueva normalidad” no sería para siempre. Parte de los resultados de esta investigación, dieron a conocer que, producto del confinamiento, las plataformas de streaming fueron un escenario social, en el cual se tomó en cuenta el número de suscriptores.

Este documento ayuda a la comprensión del decaimiento del consumo audiovisual en salas de cine y el cómo las personas están prefiriendo el quedarse en casa y consumir servicios de streaming.

7. Preguntas de investigación

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

8. Objetivos

8.1. Objetivo general

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

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

9. Diseño metodológico

9.1. Enfoque

El enfoque que se ha decidido utilizar para el presente estudio es cualitativo. Este tipo de investigación está orientado a generar datos de tipo descriptivos. La investigación cualitativa abarca diversas técnicas y métodos, que han demostrado su eficacia para alcanzar conocimientos relacionados a la vida cotidiana, las acciones de los individuos, sus motivaciones, relaciones interpersonales y sociales, entre otros (Piza, Amaiquema, & Beltrán, 2019). El objetivo del investigador al hacer uso de este enfoque no es medir las variables implicadas en el estudio, sino en entenderlo a través de la revisión de textos, experiencias personales, eventos cotidianos, integración de comunidades y análisis semántico. Mediante el enfoque seleccionado se espera lograr interpretar y definir ciertos conceptos claves para comprender los procesos de socialización e interacción que se crean al interior de la plataforma streaming Twitch.

A través de su aplicación el investigador puede comprender, interpretar e incluso categorizar los datos recolectados durante el desarrollo de la misma. Es importante destacar que mediante el uso de este enfoque se espera obtener narraciones, testimonios y significados de parte de los sujetos implicados, en este caso, los streamers seleccionados y sus comunidades respectivas en la plataforma Twitch.

9.2. Método

El método por aplicar es una etnografía digital a través de una observación participativa. La etnografía digital compone una característica de la etnografía relacionada a los análisis de experiencias en internet (Suárez, 2020). Es decir, que el uso

de este método comprende estudiar el ciberespacio como un contexto etnográfico enfocado en las interacciones sociales que se dan dentro de las comunidades en la plataforma Twitch. La finalidad de realizar una etnografía digital es aprender sobre los comportamientos de los usuarios a través de los streams que se dan en la plataforma.

La etnografía permite comprender las formas de interacción que se generan en las diversas plataformas y espacios digitales que componen el mundo virtual. Las nuevas tecnologías han permitido al ser humano desarrollar comunidades digitales que estimulen la interactividad asincrónica y sincrónica a través del uso de nuevos espacios online que conectan a personas de diversas culturas con intereses en común.

Estas comunidades digitales suelen desarrollar su propio lenguaje, significados y valores y con el fin de estudiar estos elementos se ha considerado apropiado utilizar la etnografía digital como método para comprender las interacciones y relaciones que se desarrollan entre los streamers y su audiencia al interior de la plataforma Twitch.

9.3. Tipo de estudio

El estudio es de tipo exploratorio, el cual según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2017) incursionan en temas poco indagados, por lo que se consideran innovadores y permiten determinar conceptos promisorios y aseguran la base para futuras investigaciones. Es decir, cuando existen solo ideas vagamente relacionadas con el tema". Con el fin de poder entender y estudiar a profundidad las interacciones que se generan entre los streamers y sus seguidores durante las transmisiones en la plataforma Twitch también se llevará a cabo la realización de un grupo focal con la finalidad de

indagar en sus percepciones y opiniones respecto a los procesos de comunicación e integración dentro de esta plataforma streaming.

Por el lado, también se consideró apropiado aplicar un tipo de estudio descriptivo visual. Según Carhuacho, et al, (2019) se lo emplea para establecer esquemas de comportamientos, que hagan posible reconocer los comportamientos y actitudes de las personas estudiadas, en este caso, en el contexto virtual de la plataforma. De esta manera, se espera indagar en los fenómenos sociales que se presentan en las transmisiones de los streamers, enfocado en sus interacciones y comunidades.

9.4. Categorías de análisis y definición de términos operativos

A lo largo de toda investigación, los elementos u objetos de estudios se van modificando al punto que, para beneficio del proyecto, se los comienzan a llamar *categorías*. Esto se aplica tanto a personas como a fenómenos sociales, objetos u otros seres vivos.

Definir esto es importante, debido a que sirven para facilitar el desarrollo de la investigación, es decir, que la misma pueda ser mejor comprendida desde el punto de vista del investigador y que sirva como un referente comparativo con otros trabajos que se hayan desarrollado bajo el mismo enfoque o uno similar. Para López y Fachelli (2018) la categoría se trata de una abstracción de las particularidades y cualidades que presentan las problemáticas y que ayudan a esquematizar cómo se percibe la realidad.

Categoría: Interacción

El objetivo de esta categoría es aprender sobre la forma en la que los usuarios, tanto streamers como viewers, se relacionan entre sí durante las transmisiones en vivo.

Categoría: Performance

Precisar sobre todo elemento, tanto de imagen como la actuación del streamer, que realiza y/o usa durante las transmisiones.

9.5. Definición de categorías

A continuación, en la Tabla 1, se muestran las categorías que se estudiarán en base a los objetivos planteados para la investigación:

Tabla 1. Cuadro de variables

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA
Interacción	Reconocer la forma en que los streamers y usuarios se relacionan durante las transmisiones en vivo	<ul style="list-style-type: none">● Bienvenida● Tipo de transmisión● Chat● Tipo de Juego● Temática de la transmisión en vivo
Elementos Performáticos	Precisar todos aquellos elementos de imagen, así como también lo relacionado a su actuación que el streamer utiliza en las transmisiones que realiza	<ul style="list-style-type: none">● Escenografía● Vestuario● Vocabulario● Recursos gráficos● Personalidad● Recursos Tecnicos● Imagen del streamer

Fuente: María Fernanda Martínez y Paola Plúa

9.6. Unidades de análisis

Los participantes que se van a tener en consideración para la investigación son dos streamers de habla hispana de la categoría videojuego *Call Of Duty: Warzone*, uno local y uno internacional. La selección de los participantes consideró algunos criterios que debían cumplir los sujetos de estudio. Uno de estos parámetros es la cantidad de seguidores, el streamer nacional debe manejar una comunidad pequeña y el internacional una grande, también se tendrá en cuenta que ambos sean mayores de edad y suban contenido de manera frecuente (mínimo tres veces por semana). Según Vasilachis, et al. (2006), la unidad de análisis hace referencia al sujeto u objeto sobre el cual se estudian los diversos temas” (p.87).

Tomando esto en consideración, se espera conocer los comportamientos que desarrollan los usuarios dentro de la plataforma Twitch en lo que respecta a interacción y socialización con el streamer y otros miembros de la comunidad. Los participantes seleccionados para este estudio son: Carlos Reyes, conocido en Twitch como *Me_Dicen_Charlie*, de nacionalidad ecuatoriana y con alrededor de 200 seguidores, por otra parte, el streamer internacional es Timothy John Betar, conocido como *Tim The Tatman*, streamer estadounidense con alrededor de 7 millones de seguidores.

Tabla 2. Streamers seleccionados

Nombre	Usuario	Alcance	Seguidores
Timothy John Betar	TimTheTatman	Internacional (EE.UU.)	7 Millones

9.7. Transmisiones de los streamers

Se analizarán cuatro transmisiones de cada uno de los streamers seleccionados, teniendo en cuenta la primera hora de streaming. Estas observaciones se realizarán en el periodo entre el 1 de agosto y el 30 de septiembre del 2021.

9.8. Muestra

El tipo de muestra es no probabilística, ya que “selecciona casos o unidades por uno o varios propósitos. No pretende que los casos sean estadísticamente representativos” (Hernández, Fernández, & Baptista, Selección de la muestra, 2014, pág. 172). Esto se debe a que, los individuos no deben de ser afectados o tener la “restricción” de su estado económico. Por ende, se debe seleccionar la muestra de una manera no representativa, es decir, que se van a elegir los individuos con la menor cantidad de limitaciones, para que los mismos puedan formar parte del estudio.

9.9. Técnica y herramienta de investigación

Para esta investigación, que se enfoca en los usuarios de Twitch, las técnicas que se van a usar para el mismo son: la observación y un grupo focal. Cada una se realizará en el lapso de 5 horas en total, dividida en tres semanas distintas. Las primeras cuatro horas se enfocarán en la observación de streams de los streamers seleccionados y la

quinta hora será dedicada a un grupo focal, con un grupo selecto de individuos, procurando que sea al menos dos de cada categoría (streamer, seguidor o suscriptor).

La observación se enfocará en las transmisiones de los streamers seleccionados (Tabla 3), viendo como fluye la transmisión a través de las interacciones que ocurran entre los usuarios tanto streamers seleccionados como viewers. Jociles (2018), al definir la palabra observar en este ámbito, se da a entender a la producción de los datos que salen de las prácticas sociales en el momento que ocurren, es decir, los streams en vivo. Todo esto se dará a cabo sin la mediación de terceros, es decir, que ellos no intervendrán de manera directa en la observación.

Tabla 3. Diario de Campo

DIARIO DE CAMPO : Observación de transmisión xxxxxxxx en la plataforma Twitch

Nombre:

Fecha:

Lugar:

Tema:

Objetivo:

Elementos:	DESCRIPCIÓN	REFLEXION
Performáticos y de interacción		
Configuración de		

transmisión

Línea Gráfica

Elementos

tecnológicos

Vestuario

Escenografía

Diseño de Pantalla

Pantalla de Chat

Chat

Comando de chat

personalizado

Contenido del chat

Características

socio-

demográficas

Definición de la

imagen

Personalización de

la transmisión

Elementos de la

Bio

Auspicios

Gifts

Reloj

Lenguaje Utilizado

Capitulo

Tienda

Efectos especiales

Distribución de
objetos

Intención del
espacio

Tipo de habitación

Performance por
género

Donativos

Fuente: María Fernanda Martínez y Paola Plúa

9.9.1. Grupo Focal

El grupo focal “una técnica de recolección de datos mediante una entrevista grupal semiestructurada, la cual gira alrededor de una temática propuesta por el investigador” (Escobar & Bonilla, 2017, pág. 52). En pocas palabras, el investigador debe seleccionar a los individuos para formar parte del mismo, generar un diálogo con el grupo, para poder sacar unos resultados mucho más óptimos, al ser una mezcla de las opiniones de varios individuos.

Para la realización del mismo se invitaron a 13 personas, entre las edades de 18 a 25 años, siendo este el rango estimado como tal. La mayoría proveniente de la ciudad de Guayaquil, Ecuador. Las personas a estudiar, son usuarios activos en la plataforma de *Twitch*, lo que nos permitirá acceder a información basada en su experiencia personal y sus percepciones en relación a otras plataformas de streaming.

Las preguntas fueron formuladas con distintos enfoques, las mismas que se encuentran en el **Anexo 2**. Las primeras son genéricas, para conocer a los participantes (nombres, edades, profesiones), mientras que las otras fueron enfocadas en la plataforma de *Twitch*, cómo la descubrieron, opiniones sobre su funcionalidad y forma de consumo audiovisual. El resto están relacionadas a temáticas previamente investigadas como las comunidades online, el streaming y las interacciones entre usuarios (streamers y viewers).

Debido a la pandemia por COVID-19, se realiza el grupo focal a través de la plataforma Zoom. Se establece un horario en el que todos los invitados puedan asistir, este se realiza a las 16h00. Esta reunión tiene una duración aproximada de 2 horas en donde se tratará el tema mencionado anteriormente.

9.10. Cronograma de recolección de datos

Tabla 4. Carta Gant

Tareas	05/2021	06/2021	07/2021	08/2021	09/2021
Adaptación de la metodología y las herramientas de investigación			X		
Selección de los streamers a estudiar				X	
Elaboración de guía para Grupo Focal				X	X
Elaboración de guía del diario de campo					X
Selección de participantes en Grupo Focal					X
Implementación de Grupo Focal					X
Elaboración propia.					

9.11. Consideraciones éticas

La información del focus group está avalada por cartas de consentimiento, ubicadas en el **Anexo 4**, firmadas por los participantes, las mismas que han sido incluidas en los anexos del informe de investigación de PreGrado.

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 inferir 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 permitirá 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 afirmar 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: Elaborado por Ma. Fernanda Martínez, Paola Plúas y Gabriela Giler

9.12. Resultados

En esta sección, encontrarán los resultados obtenidos en la observación de cuatro streams de cada streamer seleccionado y del grupo focal, el cual tuvo de diez a trece participantes, residentes de la ciudad de Guayaquil, entre los 18 y 25 años de edad, quienes actualmente son usuarios, tanto antiguos como nuevos, de la plataforma de streaming Twitch.

Fichas de observación

Performance

Escenario

Me_Dicen_Charlie, el streamer ecuatoriano, cuenta con un escenario poco elaborado. A lo largo de las cuatro transmisiones, se apreció los mismos elementos entre los que se destacan un micrófono y la silla gamer (diseñada especialmente para esta función), elementos comunes en la habitación de todo streamer. Pegado en su silla, se encuentra un peluche de Pokémon, siendo éste el único ítem de mayor relevancia y notoriedad en su entorno.

Tim The Tatman, el streamer estadounidense, tiene una habitación que en cámara aparentemente es sencilla en comparación con otros gamers, sin contar la silla gamer o el micrófono. El tiro de cámara, al ser un poco picado, permite apreciar con mayor amplitud el entorno del streamer. Cuenta con iluminación LED de color morado ubicada en el borde de la pared y cerca del suelo, un teclado gamer.

En su entorno, se puede apreciar ítems relacionados a sus auspiciantes como por ejemplo un peluche de pingüino de la compañía *YouTooZ* o los headphones gamer de la

marca *Hyper*. La habitación del streamer a lo largo de las cuatro transmisiones no tuvo ningún cambio o modificación, respecto a la ubicación de sus equipos o adornos.

Vestimenta

En las cuatro transmisiones, el streamer nacional se presentó con el mismo tipo de vestimenta: una sudadera, pero de colores diferentes (una gris y la otra roja con el logotipo de *Coca-Cola*, escrito varios idiomas). Un elemento adicional a su vestimenta es un cintillo de pelo color negro, que usa en todas las transmisiones.

El streamer internacional, vistió en sus transmisiones camisetas con distintos diseños impresos. Tres de ellas eran de color negro y una de color blanco, con diseños impresos en el pecho izquierdo. Las camisetas tenían logos pequeños como Under Armour, UFC, un diseño relacionado al basket y un diseño de símbolos complejos de leer.

Vocabulario

Ambos streamers manejan un vocabulario coloquial acompañado de jergas de sus respectivos países y ciudades, es decir, de Ecuador (Guayaquil) y de E.E.U.U. (New York).

Me_Dicen_Charlie en sus transmisiones maneja un vocabulario juvenil, empleando expresiones o frases que, tanto los ecuatorianos como los latinos, comprenden puesto que hacen referencia a los llamados *memes* o burlas que se han dado en redes sociales. Adicionalmente, el streamer raras veces utilizaba expresiones vulgares para celebrar un logro durante la partida de *Warzone* o cuando perdía. El ser vulgar puede ocasionar que los moderadores del canal decidan bajar la transmisión o peor aún, cerrar el canal ya que no existen restricciones de edad para ingresar a la plataforma.

El vocabulario empleado por *TimTheTatman* es informal. En ciertos momentos, utiliza acrónimos usados por muchos estadounidenses tanto de manera verbal como textual, por ejemplo: LMAO (laughing my a** off) o IDK (I don't know). El streamer estadounidense no usa ni permite usar a su audiencia expresiones vulgares. Su tipo de contenido dice estar dirigido para todo tipo de público, y en la descripción de su biografía en pide respetar a todos los usuarios que forman parte de las transmisiones.

Recursos gráficos

El streamer ecuatoriano cuenta con un diseño poco elaborado. Como se puede apreciar en la Imagen 1, el fondo de su pantalla general es una representación del espacio exterior y las estrellas. La tipografía empleada en el layout es sin serif y en mayúsculas, excepto la tipografía del nombre del streamer la cual tiene además un borde grueso de color morado. El cuadrado que enmarca al streamer tiene un borde con un degradado entre morado y celeste. Por último, se observa en la derecha el área del chat la cual utiliza un fondo gris con transparencia.



Figura 3. Stream de TimTheTatman

Nota: Imagen tomada del stream de TimTheTatman, (Twitch, 2021)

Personalidad

El streamer nacional, muestra una personalidad amigable. Por ser nuevo en esta actividad y contar con pocos seguidores (< mil), puede poner más atención a los mensajes que sus fans redactan en el chat y responder, en la mayoría de los casos, de manera personalizada a los mismos. Responde a la mayoría de los comentarios que sus amigos dejan en el chat, ya sean bromas o aportes sobre un tema que se esté discutiendo. Me_Dicen_Charlie dedica el tiempo de espera previo al inicio de una partida, para responder la mayor cantidad de mensajes del chat.

TimTheTatman, el streamer estadounidense, proyecta una imagen seria debido a que sus gestos son poco expresivos, sin embargo, su personalidad muestra lo contrario. Es amable, saludando de forma general a los fans al iniciar el stream. Al ser un streamer con miles de usuarios conectados durante sus transmisiones, las posibilidades de

responder a todos los mensajes del chat son pocas, sin embargo, intenta hacerlo de momentos cuando el tiempo se lo permite. Invita a los fans a discutir temas puntuales, siendo estos mayoritariamente relacionados al juego o las actualizaciones del mismo.

Recursos técnicos

Cada streamer por su lado cuenta con equipos bastante diferentes, sobre todo en el aspecto monetario. El streamer ecuatoriano, de acuerdo a su bio, cuenta con equipos de calidad de acuerdo a las marcas que menciona usar. Mientras que el streamer estadounidense, debido a su gran trayectoria en el mundo del streaming de videojuegos, cuenta con equipos de última tecnología. Esto se da en parte debido a los patrocinios que recibe por la alta audiencia con la que cuenta. De acuerdo a su bio, los equipos que utiliza son: un monitor de gaming de LG, headphones (auriculares) para gamer de Hyper y la silla gamer de Herman Miller. En el aspecto general, ambos streamers cuentan también con otros elementos que aportan a sus carreras como streamers, sea un CPU personalizado, un micrófono condensador y el teclado gamer (el cual siempre suele tener luces LED de varios colores).

Chat e interacción

En el chat de Me_Dicen_Charlie, los usuarios más activos son sus amigos dentro del mismo. Ellos hablan entre sí durante la transmisión, haciendo bromas o “dirigiendo” la palabra al streamer en los momentos cuando el mismo está en la pantalla de menú del juego. Los usuarios dentro del chat usan un lenguaje puntual, es decir, que emplean jergas o frases que hacen referencia a otras culturas o memes. Por ejemplo: uno de ellos,

durante una transmisión, habla sobre alguna técnica o actividad, debido al nombre que estaba en japonés.

En el chat de TimTheTatman la mayor parte del tiempo, los usuarios comentan o critican sus movimientos en el videojuego Warzone como por ejemplo “por qué usó esta arma y no la otra” o “El arma X es basura”. Los usuarios además se burlan del streamer, pero no de una manera brusca sino de forma amigable usando bromas que el streamer hace de sí mismo. Por ejemplo: el streamer es calvo y suele hacer bromas sobre su calvicie, por ende, los usuarios comentan sobre su calvicie por medio de bromas. Por último, hay usuarios que no forman parte de la discusión en el chat, sino que dejan un mensaje de invitación a todo usuario conectado en la transmisión del streamer, para que se unan a una comunidad o sigan a otro streamer.

Relación streamer con viewers

El streamer nacional, al tener menos de 500 seguidores, tiene mayores posibilidades de crear relaciones con los streamers. Es decir, el streamer puede responder más seguido a los usuarios que le escriben en el chat, generando una conversación más fluida e interactuando de manera apropiada con ellos ya sea cumpliendo retos o solicitudes que los mismos fans realizan. Estas interacciones se dan repetidamente a lo largo de las cuatro transmisiones, mayoritariamente con sus amigos, quienes son los que escriben en el chat con más frecuencia, y otros usuarios que pueden ser nuevos o viejos seguidores.

A lo largo de las transmisiones, el streamer estadounidense no logra generar relaciones fuertes con sus seguidores. Él tiene más de mil suscriptores, sin embargo, los

mensajes de los suscriptores son leídos por el streamer ya que pagan para tener preferencia para aparecer al inicio del chat. Al final, el streamer mantiene una relación pasiva con sus fans, respondiendo o interactuando con ellos en ciertos momentos siendo su mayor pico de interacción, el momento en el que algún amigo del streamer se une a la llamada/partida. Es ahí cuando el streamer fomenta una relación más puntual y fluida con otro usuario.

Grupo Focal

El grupo focal contó con la participación de diez a trece individuos, los cuales llevan algún tiempo siendo usuarios y consumidores de la plataforma de streaming Twitch. Su aporte en la investigación contribuyó al aprendizaje sobre sus posturas referentes a la plataforma y las acciones que hacen dentro de la misma.

Descubrimiento de la plataforma Twitch

Seis de los trece participantes como tal, conocieron la plataforma de streaming Twitch por medio de algún YouTuber en particular, el cual debió de mencionar su canal de Twitch en alguno de sus videos. La cuarta parte de los mismos conocieron dicha plataforma por medio de amistades quienes recomendaron Twitch para ver algún tipo de contenido en particular. La última parte del grupo conoció sobre la plataforma a través de redes sociales, puntualmente desde Facebook Gaming, que proporciona un servicio similar al de Twitch.

Razones para consumir Twitch

La mayoría de los miembros del grupo focal concuerdan en que Twitch es una plataforma con una interfaz bastante sencilla, es decir, de un manejo bastante fácil de aprender, no tiene muchas trabas o complicaciones como otras plataformas y es atractiva. “Nuestra generación es mucho más activa, está con los teléfonos todos los días. Tener aplicaciones en el celular hace mucho más fácil consumir los programas” (Participante #1, 2021). Hay ciertos comentarios de algunos sujetos los cuales dicen que, Twitch, a nivel de herramientas, es bastante útil para el gaming, otros dicen que el crecimiento dentro de la plataforma es bastante fácil, la realización de donaciones no es compleja como en otras plataformas y, lo más importante, es que uno puede hacer transmisiones sin necesidad de una PC, es decir, que uno puede dar inicio a la misma desde una consola (ej. PlayStation 4) sin necesidad de tener un equipo armado para poder hacerlo.

Percepción

Una opinión compartida entre la mayoría de los participantes es, que Twitch es una plataforma de entretenimiento, la cual es bastante fácil de usar, debido a lo sencilla que es su interfaz. Adicionalmente, unos cuantos participantes compartieron opiniones más elaboradas sobre la percepción que tienen respecto a la plataforma Twitch. Uno de ellos habló sobre las extensiones que tiene la misma. “Para Twitch se creó BetterTV que es una extensión te permite a ti utilizar emoticones o emotes, como lo llaman por lo general la comunidad de cualquier persona” (Participante #1, 2021).

Otro de los participantes habló sobre la facilidad de transmitir desde una consola de videojuego, como el PlayStation 4, sin necesidad del uso de una computadora como

intermediario para la realización de la transmisión. El Participante #4 explicó que, a través del PlayStation 4 uno puede hacer transmisiones directas a Twitch. Gracias a esta herramienta que proporciona Sony a los streamers, les dio la ventaja de poder conocer la plataforma con mayor facilidad, sin la necesidad de tener todo un equipo de gaming para hacer la transmisión como tal.

Comunidades online

Todos los participantes coinciden en que se unen a las comunidades de Twitch que les llame la atención, es decir, que el grupo como tal sea de un tema de interés propio, sea Warzone, GTA V, entre otros. Una de las participantes no ve como una obligación el participar dentro del grupo para formar parte del mismo, ya que, existen personas que, con solo estar allí, ya se sienten cómodas. Por otro lado, uno de los participantes es creador de una comunidad y, como líder, opta por generar dinámicas dentro del mismo grupo, para que todos se unan más a la misma y se sientan a gusto como tal.

A veces, al formar parte de alguna comunidad dentro de Twitch, según la experiencia de uno de los participantes, uno que otro usuario puede llegar a ser ignorado por el resto de integrantes. Este tipo de dinámicas, según el Participante #5, son de desagrado para cualquier persona, por ende, causa que uno quiera o termine por salirse de dicha comunidad. Dicha decisión es tomada, porque a los usuarios no les parece apropiado el formar parte de una comunidad y que el resto de miembros pasen por alto sus comentarios o ideas, que van ligadas al querer unir mucho más a los usuarios que conforman parte de la misma.

Plataformas de Streaming

Todos los participantes usan plataformas de streaming debido al tiempo en el que se vive hoy en día. La necesidad de consumir TV satelital o por cable pasa a un segundo plano, acorde al Participante #3, cuando uno puede ver todo el contenido en internet sin limitante alguna, en este caso: horarios. De acuerdo al Participante #6, la mayor parte del consumo de plataformas de streaming se debe a una necesidad particular, la cual es el despejar la mente y escapar de la realidad, por medio de unirse a un stream y disfrutar del contenido que genera el streamer favorito de cada participante. A la vez, los participantes, aparte de Twitch, consumen otras plataformas de streaming, la más mencionada fue YouTube y la segunda, mencionada por un par de participantes, Facebook Gaming.

Interacción con los streamers y usuarios

Los participantes mostraron dos posturas distintas respecto a la interacción que pueden llegar a tener o no con sus streamers favoritos. Todo esto depende de varios aspectos, entre ellos se encuentra el “qué tan grande es el streamer” como la parte monetaria. Al final de todo, la opinión mayoritariamente compartida entre los mismos participantes del grupo focal es, que la interacción como tal, es un factor sumamente importante para los usuarios en general, tanto streamers como viewers/fans.

Para el Participante #5, el lado positivo sobre la interacción entre usuarios, se marca con mucho énfasis sobre las herramientas que otorga Twitch para la misma acción. En el chat, los usuarios cuentan con una especie de stickers, como los que se usan

hoy en día en la red social WhatsApp. Los mismos se llaman emotes y emoticones, los cuales, al igual que los emojis o los stickers que se usan en WhatsApp, sirven para expresar de mejor manera las emociones o darles una mejor tonalidad a los mensajes que pueden ser mal interpretados por terceros. Todo esto genera una relación más directa entre los viewers/fans con los streamers.

9.13. Discusión de resultados

En este apartado, se encuentra un análisis de los resultados obtenidos tanto por las fichas de observación a los streamers seleccionados, Me_Dicen_Charlie (Ecuador) y TimTheTatman (Estados Unidos), como el grupo focal, contrastado con los aportes teóricos de autores citados en el marco teórico y estado del arte.

El consumo de Twitch ha aumentado en los últimos años. Nuevos streamers han aparecido con más frecuencia y más usuarios se unen día a día a la plataforma, formando parte de comunidades online y creando relaciones entre usuarios streamers y viewers. Esto se evidencia en los resultados obtenidos en las fichas de los streamers investigados y el grupo focal.

Cada streamer maneja una línea gráfica personal que denota su estilo, no solo en relación a su performance, sino también a su vestimenta, vocabulario e importancia y atención que les brindan a los viewers a la hora de hacer el stream. A la hora de dar inicio al stream, siempre dejan un espacio relativamente largo de unos 5 a 10 minutos, para revisar el chat y hablar con los usuarios, respondiendo a preguntas o comentarios o siguiendo una conversación. Estos factores son parte del performance que como personajes públicos en las redes sociales cumplen los streamers analizados, dicho término fue explicado por Blanca (2016) como una vía para mostrar parte de la identidad de un artista, mediante la estética que refleja, como la línea gráfica, vestimenta, lenguaje, y los otros elementos mencionados, además la autora indicó que todo esto puede ser planeado para lograr objetivos específicos o puede ser completamente espontáneo pero que aun así tienen efectos en el público, que de forma consciente o no, son influidos por estos elementos visibles.

Continuando con el performance como categoría, se pudo apreciar que en el caso del streamer estadounidense, no recurrió al uso de expresiones vulgares, además de que no le tiene permitido a su audiencia expresarse de dichas formas, lo que supone que al ser un streamer con larga trayectoria, parece cuidar mucho su reputación.

En cuanto a los equipos que emplean para sus transmisiones, el streamer ecuatoriano, de acuerdo a su bio, cuenta con equipos de calidad de acuerdo a las marcas que menciona usar, algo que llama la atención para ser un streamer relativamente nuevo, pero da a notar que toma muy en serio la generación de sus contenidos.

Otro aspecto que se considera importante mencionar en este apartado, es que a lo largo de las transmisiones, el streamer estadounidense, parece no lograr generar relaciones fuertes con sus seguidores, ante esto se recomienda tener en cuenta que durante sus transmisiones el público conectado puede llegar a más de mil personas, por lo que resulta complejo el poder prestar atención al chat todo el tiempo, mientras que un streamer con una comunidad más pequeña sí podrá prestar atención a la mayoría de comentarios y mensajes con mayor facilidad.

Una vez iniciado el stream, se concentran en el juego dejando breves momentos para leer el chat e interactuar con los viewers para que se sientan parte del stream. El performance de los streamers se refleja a la hora de jugar Warzone, pero sobre todo en el momento en que interactúan con los viewers, respondiendo a sus comentarios o invitando a uno que otro a la llamada, para hablar directamente. Acerca del performance, se puede apreciar que lo detectado en los streamers analizados, está acorde a lo expuesto por Di Próspero (2016) quien afirmó que se trata de una manifestación que se puede presentar de dos maneras, ya sea con un enfoque artístico,

mediante presentaciones musicales o de forma mediática, por ejemplo, con exposiciones como TED Talk. Estas formas de espectáculos sociales, han cobrado mayor notoriedad debido a la presencia de las redes sociales, que permiten transmitir contenidos en vivo, como videos y situaciones interactivas, etc.

Las comunidades online que se crean a partir de Twitch, según los participantes del grupo focal, requieren una carga alta de trabajo en este mundo digital. Los usuarios que se unen o crean grupos (comunidades) están formando parte de algo fuera del mundo real, un lugar para compartir y ganar amistades, no solo con personas de una misma ciudad, sino de distintas partes del mundo. Dentro del grupo focal, la mayoría de respuestas de los participantes, se asemejan a lo citado por Oteiza (2018) quien rectificó la importancia de la cantidad miembros que integran una comunidad online. Señaló también que estas comunidades, están establecidas por la fácil comunicación y la interacción, debido a que los mensajes transmitidos siempre generan retroalimentación.

Uno de los participantes del grupo focal decidió crear un grupo en Twitch, en el cual las personas pueden formar parte del mismo abiertamente por invitación de algún miembro. El líder por su parte crea dinámicas para que el grupo se integre mucho más. Actividades como reuniones en Discord para discutir de los temas de interés común o el armado de salas en algún videojuego para pasar el rato, demuestran que el éxito de las comunidades online está basado en el constante aumento de integrantes del mismo, por medio de actividades que integren a todos los usuarios del grupo. Aquello está alineado a lo que afirmaron Díaz, et al, (2017) respecto a que las comunidades online están compuestas por personas que mantienen una comunicación, gracias a que los une temas

en común, con opiniones e intereses similares que son compartidas en plataformas digitales.

Retomando uno de los factores del stream, la interacción, se muestra que tanto los streamers estudiados (Me_Dicen_Charlie y TimTheTatman), como los participantes del grupo focal, le dieron un peso importante a esta actividad. Las acciones de los streamers confirman la acotación de uno de los participantes del grupo focal, en relación a que entre más grande el streamer, menos atención le presta a “todos” sus fans. Es decir, al momento que TimTheTatman está haciendo una transmisión con miles de usuarios escribiéndole a través del chat, el streamer estadounidense no puede estar atento a todos los mensajes y responder a todos como la mayoría de los usuarios quisieran. Mientras que Me_Dicen_Charlie, al ser un streamer de menor audiencia en comparación con el estadounidense, puede responder personalmente a muchos más mensajes del chat, generando una interacción mucho más continua. Sobre la interacción, los autores López y Sánchez (2019) indicaron que es posible gracias a las redes sociales, en la que interactúan personas que les brinda herramientas, como el chat en vivo, recursos visuales como stickers y emojis, facilitan el dinamismo, entre individuos desconocidos en muchos casos pero que han sido motivados a interactuar con otros, por las similitudes que presentan.

Los streamers, en especial el ecuatoriano, han demostrado que existe un apoyo mutuo dentro de la plataforma de Twitch a través de la acción de “recomendar” a otros streamers, invitando a los fans a que lo sigan o se unan a la comunidad de uno. Esto también ocurre con los views quienes en el chat público del canal que estén siguiendo, aprovechan la asistencia virtual de diez, cien o mil usuarios conectados, para invitarlos a

seguir a determinado canal o unirse a cierta comunidad. Esto genera una mayor interacción tanto por parte del streamer como de los viewers, causando una relación aún más fuerte entre los usuarios. “O sea, obviamente es muy, muy importante la interacción entre el usuario y su público porque es gracias a él está creciendo, gracias al público está donde está, si no hubiera nadie como que faltaría, faltaría lo más importante que es su público” (Participante #6, 2021). Esto confirma que la creación de comunidades online son parte del desarrollo y evolución de la tecnología, aportando en el comportamiento y percepción de cada usuario.

Otro punto a explorar es el apoyo mutuo que hay entre los streamers, como los participantes/espectadores de aquello. Los participantes demuestran su apoyo a partir de invitaciones por medio de los chats de las transmisiones, invitándolos a nuevas comunidades. Así mismo, los streamers aprovechan la transmisión y mencionan y/o invitan a sus espectadores a que se unan a alguna comunidad específica, mostrando su apoyo a otra streamer. Esto se puede asociar con lo dicho por López y Sánchez (2019) acerca de que la interacción que se da desde las plataformas digitales logra generar fuertes vínculos y amistades entre personas que pueden no estar cerca físicamente, y que entre los temas que tocan pueden estar algunos más privados, lo que como se pudo apreciar del caso de los streamers analizados, ha funcionado para que sus comunidades estén más consolidadas.

Por otro lado, referente a la vida digital, se logró encontrar información que está acorde a lo que Restrepo (2020) manifestó. Todos los aspectos que se relacionan con la tecnología digital, se tomarían como parte de la vida digital, es decir, que en el momento en el que una persona, hace uso de un dispositivo con conexión a internet, son capaces

de hacer vida digital, creando comunidades virtuales, en la que existe interacción entre conocidos y desconocidos. Sobre esto, se encontró como aspecto negativo a explorar, la dificultad de ser “visto” por un streamer de categoría alta, como TimTheTatman. Las probabilidades de que un mensaje sea leído por un streamer con una gran audiencia, es baja. Para lograr notoriedad, los usuarios deben convertirse en suscriptores. Esto es cuando el usuario paga una mensualidad a Prime Gaming para obtener algunas ventajas por encima de los seguidores.

Warzone fue el videojuego a estudiar a través de los streamers seleccionados. Este videojuego, como se ha mencionado anteriormente, es parte de una franquicia famosa de hace casi veinte años, el cual, hoy por hoy está dominando el mercado. Los streamers como tal disfrutan del videojuego de tal manera que, a la hora de jugar o hablar sobre el mismo, no se cansan de hacerlo. Esto se debe a que Warzone no es como cualquier otra versión anterior de CoD. Es un videojuego enfocado en la competencia amistosa entre usuarios y cuenta con actualizaciones constantes, quitándole la oportunidad al usuario de aburrirse del mismo o querer dejar de jugarlo por la falta de contenido nuevo, sean armas, mapas o skins (trajes para el avatar del jugador). Las exigencias que tienen los usuarios, como la falta de tiempo y la inmediatez, son características que los juegos modernos cumplen, por lo que han logrado tanta aceptación. Esto también está alineado a la vida digital que tiene lugar en la actualidad y sobre lo cual Ruiz (2019) afirmó que es gracias a la tecnología que los seres humanos pueden ejecutar actividades fundamentales en la cotidianidad, como para los adolescentes y jóvenes lo es Twitch, quienes tienen necesidades de comunicación más instantánea e interactiva.

9.14. Conclusiones

El confinamiento por la pandemia del Covid-19, motivó el auge de las plataformas de streaming con fines de entretenimiento, aprendizaje, trabajo, entre otros. Entre las plataformas de mayor crecimiento se encuentra Twitch debido a la facilidad de poder acceder al contenido. El auge de esta plataforma a raíz de la pandemia impulsó la ampliación de la oferta de contenido y, por ende, el alcance a un público mayor y más variado.

Se pudo comprobar que Twitch permite una mayor interacción, a diferencia de otras plataformas y permite a los usuarios mantener un intercambio de ideas dependiendo el tema que se esté tratando, mientras el streamer está haciendo su presentación.

Fue posible demostrar que la interacción que tiene lugar en la plataforma digital Twitch, se desarrolla mediante herramientas como el chat en vivo, que además contiene características como los emotes y las donaciones, que facilitan la posibilidad de relacionarse tanto con el streamer como con los demás asistentes.

Twitch, es el vehículo que permite conocer otras personas en el mundo virtual, con las cuales posteriormente se crean las llamadas comunidades online a partir de gustos y afinidades en común.

Se logró determinar los elementos performáticos, relevantes a la hora de atraer a la audiencia, entre ellos la vestimenta, el vocabulario, los equipos, el set y la comunicación no verbal, que fueron determinantes en las transmisiones estudiadas en el mantenimiento de una asistencia constante al canal. En el caso del streamer internacional TimTheTatman, se evidenció que, al tener una extensa trayectoria de 10

años, cuenta con modernos equipos para sus transmisiones y cuida muy bien de cada elemento que aparece de fondo en sus transmisiones, mientras que el streamer nacional, Me_Dicen_Charlie, no coloca objetos en su espacio de transmisión, sin embargo, sí muestra preocupación en contar con equipos de calidad, en los que hace énfasis en que fueron colaboraciones con marcas que lo abastecieron de estas herramientas. Por ende, se pudo determinar que el tipo de interacción que ambos mantienen con sus comunidades, son fuertes y constantes, se aprecia afinidad entre ellos, a pesar de que el elevado número de seguidores dificulte la interacción más personalizada, las herramientas que Twitch les ofrece, como pagar por tener preferencia para el streamer o las donaciones, ayuda a que la interactividad no se pierda.

La pandemia trajo como efecto secundario, el temor de las personas a interactuar de forma presencial por el miedo al contagio. Este factor contribuye al fortalecimiento de las comunidades online a partir de plataformas como Twitch, en donde el riesgo de contagio es nulo.

Finalmente, referente al problema detectado en esta investigación, se pudo demostrar que el tipo de interacción streaming o virtual que existe en Twitch es distinta a la tradicional, debido a que cuentan con otros elementos y códigos, que ocasional que el proceso de socialización a través de la plataforma estudiada, cuente con un elevado nivel de interacción, algo que no se había visto antes y que responde a las nuevas necesidades de las actuales generaciones.

9.15. Recomendaciones

Se recomienda investigar brevemente sobre otras plataformas que proveen el mismo servicio de live streaming con enfoque a gamers, sea YouTube o Facebook Gaming, competidores directos de Twitch, además de realizar una comparación entre las tres plataformas y tener una mayor comprensión de los pros y contras de cada una.

Analizar las redes sociales de los streamers, con la finalidad de aprender las herramientas que usan para darse a conocer y difundir su contenido, ya sea pagando pautas, utilizando diseños pagados, animaciones, etc. En paralelo, comparar las métricas de sus redes, para comprender lo que les permite tener mayor alcance, interacción o el enganche con los usuarios (tanto seguidores como no-seguidores).

Realizar observaciones enfocadas en el performance en distintos juegos. Esto permitirá apreciar e identificar diferentes tipos de actitudes, lenguajes verbales / no verbales e interacciones que se den con los fans según las características del juego que el streamer esté jugando.

Bibliografía

- Acosta, A., Arroyave, S., Carrillo, L., & Corredor, C. (2021). Comportamiento de las plataformas de streaming a raíz de la pandemia Covid-19. *Tesis de tercer nivel*. Universidad EAN.
- Antivilo, J., & María, R. (2020). Los géneros del performance/The genders of performance. *Sin Objeto*.
- Arredondo, M., Caldera, D., & Ramírez, A. (2021). Los E-sports como línea de emprendimiento durante la pandemia por Covid-19. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Autónoma de Nueva León.
- Barba, A., & Sandoval, N. (2020). ¿Cómo se distribuye un proyecto audiovisual mediante las plataformas digitales en Perú? *Tesis de tercer nivel*. Universidad de Ciencias y Artes de America Latina.
- Barba, A., & Sandoval, N. (2020). ¿Cómo se distribuye un proyecto audiovisual mediante las plataformas digitales en Perú? *Tesis de tercer nivel*. Universidad de Ciencias y Artes de America Latina.
- Blanca, R. (2016). Performance: entre el arte, la identidad, la vida y la muerte. *cadernos pagu*, 439-460. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/cpa/a/8GCKxXD98QhGdCGQpRXvcdn/?lang=es>
- Cáceres, M., Brändle, G., & Ruiz, J. (2017). Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. *Historia y comunicación social*. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/43558/1/HCSocial.D.C%C3%A1ceres.pdf>
- Carhuancho, I., Sicheri, L., Nolzaco, F., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). Metodología de la investigación holística. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Internacional del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ada%20para%20la%20investigaci%c3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf>

- Casells, C. (2021). Twitch.tv, un nuevo paradigma en la comunicación y el entretenimiento en Internet. *Tesis doctoral*. Universitat Politècnica de València. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172742/Casells%20-%20Twitchtv%20un%20nuevo%20paradigma%20en%20la%20comunicacion%20y%20el%20entretenimiento%20en%20Internet.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Chuico, B. (2020). Análisis del discurso visual del videojuego Call Of Duty 4 y sus efectos en la construcción del comportamiento social de los estudiantes de comunicación de la Universidad de Guayaquil. *Tesis de tercer nivel*. Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49382/1/An%c3%a1lisis%20del%20discurso%20visual%20del%20videojuego%20Call%20Of%20Duty%204%20y%20sus%20efectos%20en%20la%20construcci%3%b3n%20del%20comportamiento%20social%20de%20los%20estudiantes%20de%20comuni>
- CNN. (19 de mayo de 2021). ¿Quiénes dominan el 'streaming' en el mundo? Así está el ranking de las empresas en la guerra de contenidos. *CNN*. Obtenido de <https://cnnespanol.cnn.com/2021/05/19/dominan-streaming-orix/>
- Cuenca, D. (2018). Game Studies: Entornos virtuales e inmersión en los videojuegos. *Revista Luciérnaga-Comunicación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7026909>
- Cuenca, M. (2021). Uso de Twitch en la información y comunicación política. Estudio de los casos de Alexandria Ocasio-Cortez y Emilio Doménec. *Tesis de tercer nivel*. Universitat Oberta de Catalunya. Obtenido de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/134148/6/marlinaTFG0621memoria.pdf>

- Di próspero, C. (2016). EL LIVE CODING: subjetividades y sociabilidad en nuevas prácticas artístico técnicas. *Tesis de doctorado*. Universidad Nacional de San Martín. Obtenido de http://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/81/1/TDOC_%20IDAES_2016_DPCE.pdf
- Díaz, Á., Mota, P., Méndez, J., & Samano, C. (2017). SINERGIAS ENTRE LO VIRTUAL Y LO FÍSICO. UNA MEMORIA DEL PROYECTO MULTIDISCIPLINARIO INTERBORD A TRAVÉS DE REDES VIRTUALES. *VI Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: Paradigmas digitales*. Obtenido de <https://www.eumed.net/libros-gratis/actas/2017/arte/2-sinergias-entre-lo-virtual-y-lo-fisico.pdf>
- Díez, L. (2021). El streaming como forma de entretenimiento= Streaming as an entertainment source. *Tesis de tercer nivel*. Universidad de León. Obtenido de https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/13621/Laura_Teresa_Diez_De_Paz.pdf?sequence=1
- Diez, M., Micó, J., & Sabaté, A. (2018). Construcción de comunidades online a partir de comunidades presenciales consolidadas. El caso de la Iglesia católica en internet. *El Profesional de la Información*.
- Escobar, J., & Bonilla, F. (2017). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. *CUADERNOS HISPANOAMERICANOS DE PSICOLOGÍA*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/957/1/Gupos%20focales%20una%20gu%c3%ada%20conceptual%20y%20metodol%c3%b3gica.pdf>
- Fernández, M. (2021). Twitch, ¿una nueva forma de informar? Definición de las causas del éxito de la plataforma de Amazon y análisis de su aptitud como medio periodístico. *Tesis de tercer nivel*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Gálvez, C. (2020). Metodología escolar en seguridad de la identidad digital para prevenir el engaño pederasta, el acoso virtual y el acoso sexual digital. *Tesis de maestría*. Universidad

- Internacional de La Rioja. Obtenido de
<https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/3032859/1/GalvezCarbajalCC.pdf>
- Garrell, A., & Guilera, L. (2019). *La industria 4.0 en la sociedad digital*. Marge books.
- Guarneros, F. (2021). Twitch creció un 40% en la segunda mitad de 2020 gracias a la pandemia. *Revista Digital Expansión*. Obtenido de
<https://expansion.mx/tecnologia/2021/05/25/twitch-crecio-un-40-gracias-a-la-pandemia#:~:text=Tecnolog%C3%ADa-,Twitch%20creci%C3%B3%20un%2040%25%20en%20la%20segunda%20mitad%20de%202020,sus%20periodos%20de%20mayor%20crecimiento.&text=En%20la%20segunda%20mitad>
- Gutiérrez, J., & Cuartero, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos: Revista internacional de comunicación*.
- Gutiérrez, J., & Cuartero, A. (2022). La construcción mediática de los ídolos juveniles de Twitch: los creadores de contenido y su presencia creciente en los medios españoles. *adComunica*, 251-274. Obtenido de <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/adcomunica/article/view/5936/6883>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2017). Definición del alcance de la investigación. En *Alcance de la Investigación investigación que se realizará: exploratorio, descriptivo, correlacional o explicativo*. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). Selección de la muestra. En M. d. Investigación. Obtenido de
http://metabase.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/2776/506_6.pdf?sequence=1

- Islas, J., Sanmartin, J., & Torres, M. (2021). Comunicación familiar, de pareja y de amistad, mediada por redes sociodigitales y plataformas virtuales durante la pandemia por Covid-19, caso de estudio: impacto en estudiantes de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Central del Ecuador. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Central del Ecuador.
- Joaquín, S. (26 de mayo de 2019). *Qué son los streamers, la nueva tendencia en redes que conquista a los centennials y mueve millones*. Obtenido de 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/>
- Jociles, M. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista colombiana de antropología*. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/journal/1050/105056206004/html/>
- Lincoln, I. (2020). La incertidumbre de las salas cinematográficas y el crecimiento del streaming ante la pandemia de la COVID-19. *Sintaxis*.
- López, D. (2018). Estudio de las plataformas streaming. *Tesis de tercer nivel*. Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. Obtenido de
https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/87550/Estudio_de_las_plataformas_de_streaming.pdf
- Lopez, M., & Sanchez, C. (2019). La interacción y convivencia digital de los estudiantes en las redes sociales. *Revista de Educación Inclusiva*, 114-130.
- López, P., & Fachelli, S. (2018). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa (2015). *Revista de educación y derecho= Education and law review*.
- Marín, B. (2021). Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisión para captar audiencias. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*.
- Muñoz, A. (2021). Twitch y Discord, nuevos medios acompañantes de la juventud española para paliar su soledad. *Tesis de tercer nivel*. Universidad de Sevilla.

- Oteiza, M. (2018). Las redes sociales y el cambio en las interacciones entre los individuos según distintas generaciones. *Tesis de tercer nivel*. Universidad de San Andres.
- Paredes, G. (2019). Videojuegos, guerra y narrativa. Formas actuales y alternativas de contar los conflictos bélicos desde el ocio interactivo. En *Comunicación y Pensamiento. Relatos de la nueva comunicación*. Egregius ediciones. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=zW7NDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA121&dq=call+of+duty+en+que+consiste&ots=CSfiujsUIS&sig=6Rkmb1bWjYztkX9nNqmn4lYstGo&redir_esc=y#v=onepage&q=call%20of%20duty%20en%20que%20consiste&f=false
- Paredes, O. (2018). Los serious games como herramientas educo-informativas para el diseño de la conciencia social. *Gamificación en Iberoamérica: experiencias desde la comunicación y la educación*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/80681/Pages%20from%20Libro-Gamificacion.pdf?sequence=1>
- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., & Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., & Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*.
- Piza, D., Amaiquema, F., & Beltrán, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-455.pdf>
- Portillo, J. (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. *Logos (La Serena)*, 51-63. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/logos/v26n1/a04.pdf>

- RAE. (3 de marzo de 2022). *Interaccion*. Obtenido de REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/contenido/cita>
- Refojos, M. (28 de octubre de 2020). 2020, el año del streaming: así está cambiando el mundo esta tendencia. *Periódico Activos*. Obtenido de <https://www.elperiodico.com/es/activos/innovadores/20201028/2020-el-ano-del-streaming-asi-esta-cambiando-el-mundo-esta-tendencia-8176452>
- Reina, K. (2022). Cambio del sensorium producido por la transformación de las tecnologías de exhibición, de las salas de cine a Netflix. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Andina Simón Bolívar.
- Restrepo, C. (2020). La identidad personal en las redes sociales. Estudio con adolescentes de la IE «Vida Para Todos» en Medellín. *Tesis de tercer nivel*. Insitucion universitaria Reacreditada en Alta calidad.
- Riestra, M. (2019). De entretenimiento en tiempos de streaming y pandemia. *Nuevas Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*. Obtenido de <http://www.revistas.filos.unam.mx/index.php/nuevaspoligrafias/article/view/1313>
- Rodríguez, M. (2019). El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos. *Tesis de tercer nivel*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Rubio, J., & Barón, G. (2019). Actitudes de los jóvenes hacia las comunidades virtuales y su vínculo con las marcas. Una aproximación a través de los estudiantes universitarios de comunicación y de marketing de la Universidad Nebrija. *adComunica*, 41-62. Obtenido de <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/adcomunica/article/view/5020/5501>
- Ruiz, E. (2019). El impacto de la vida digital en el mundo social. *Revista SOMEPSO*.
- Sánchez, C. (2021). El auge de las plataformas audiovisuales: Netflix y Twitch. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/66866/1/TFG%20E-PRINTS.pdf>

- Sevilla, J. (2021). El fenómeno Twitch. Orígenes, evolución y funcionamiento de su publicidad. *Tesis de tercer nivel*. Universidad de Sevilla.
- Silva, V., & Vidal, S. (2021). El consumo de youtube por niños Limeños en el contexto de la pandemia por el Covid-19. *Tesis de tercer nivel*. Universidad de Lima.
- Soto, P. M. (2018). Redes migratorias online Reflexiones teoricometodológicas en torno a un campo fuertemente mediado por internet: el caso de venezolanos en Uruguay. Aportes hacia una antropología (de lo) digital. *AVANCES DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de https://www.fhuce.edu.uy/images/comunicacion/publicaciones/avances/Avances-Egresados_2018-11-21.pdf#page=46
- Suárez, Á. (2020). comunidades proscritas: una reflexión sobre las posibilidades de la etnografía virtual. *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7251090>
- Vásquez, E. (2021). Efectos de la virtualidad, a partir del Covid-19, en la subjetividad de los docentes de una unidad educativa particular de la ciudad de Guayaquil. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Católica Santiago de Guayaquil.
- Villalonga, R. (2021). Las prácticas y tendencias de Twitch. tv: Análisis de la plataforma como una nueva forma de televisión por internet. *Tesis de tercer nivel*. Universidad Pompeu Fabra.
- Zuccherino, S. (2021). *Social Media Marketing: la revolución de los negocios y la comunicación digital*. Editorial Temas.