



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE ARTES**

FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH: CASO STREAMERS – CATEGORÍA MÚSICA

Elaborado por:

Jorge David Sotomayor Barba

GRADO

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

Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia, con mención en Animación

Guayaquil – Ecuador

Noviembre, 2022



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE ARTES**

FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH: CASO STREAMERS – CATEGORÍA MÚSICA

Elaborado por:

Jorge David Sotomayor Barba

GRADO

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

Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia, con mención en Animación

**DOCENTE INVESTIGADOR
María Fernanda Martínez, MSc.**

**CO-INVESTIGADOR
Paola Plúa Suárez, MSc.**

**Guayaquil, Ecuador
Noviembre, 2022**

Nota Introductoria

El trabajo que contiene el presente documento integra el Proyecto Interno de Investigación-Semillero ‘Streamers: Formas de interacción en la plataforma Twitch’, propuesto y dirigido por la Docente Investigadora María Fernanda Martínez, acompañada de la co-investigadora Paola Plúa, docentes de la Universidad Casa Grande.

El objetivo del Proyecto de Investigación Semillero es explorar cómo se desarrollan las interacciones entre los streamers y su audiencia en la categoría Música en la plataforma Twitch, y como el performance contribuye en este proceso.

El enfoque del Proyecto es cualitativo. Las técnicas de investigación que usaron para recoger la investigación fueron observación y grupos focales.

Resumen

El siguiente estudio exploró las formas de interacción en la plataforma Twitch a partir del auge originado por la pandemia del Covid-19, con el objetivo de analizar las interacciones entre streamer y comunidad; y el performance desarrollado en las transmisiones. A través de un enfoque cualitativo con método etnográfico digital se observaron a dos streamers hispanohablantes de la categoría Música, uno nacional y otro internacional, durante el mes de septiembre del año 2022, adicionalmente se realizó un grupo focal de diez participantes con la finalidad de conocer sobre las interacciones en Twitch. Los streamers presentaron que sus interacciones fueron diferentes debido a las dinámicas que conllevaron en sus transmisiones, mientras que el grupo focal demuestra la flexibilidad de interacciones que se puede desarrollar en la plataforma. Finalmente, se demuestra que Twitch es una plataforma que ofrece diferentes formas de interacción y las experiencias obtenidas de cada streamer no son iguales.

Palabras Clave: Twitch, interacción, online, performance, comunidades, música

Abstract

The following study explored the forms of interaction on the platform Twitch from the boom caused by the Covid-19 pandemic, with the objective of analyzing the interactions between streamer and community; and the performance developed on streams. Through a qualitative approach with a digital ethnographic method, two spanish-speaking streamers from the Music category were observed, one national and one international, during the month of september 2022, additionally a focus group of ten participants was held in order to know about the interactions on Twitch. The streamers presented that their interactions were different due to the dynamics that they entailed in their streams, while the focus group demonstrates the flexibility of interactions that can be developed on the platform. Finally, it is shown that Twitch is a platform that offers different forms of interaction and the experiences obtained from each streamer are not the same.

Keywords: Twitch, interaction, online, performance, communities, music

Tabla de Contenidos

Introducción.....	9
Problema De Investigación.....	11
Justificación.....	11
Antecedentes.....	12
Vida Digital en Pandemia.....	12
Industrias Culturales: Entretenimiento Streaming.....	13
Plataformas Streaming.....	13
Twitch.....	14
Streamers.....	15
Categoría: Música.....	15
Marco Teórico.....	16
Sociedad Red.....	16
Vida Digital.....	17
Identidad Virtual.....	18
Performance.....	18
Comunidades Virtuales.....	19
Interacción Streaming.....	20
Estado del arte.....	20
Preguntas de investigación.....	22
Diseño Metodológico.....	22
Objetivos de investigación.....	22
Objetivo General.....	22
Objetivos Específicos.....	23
Metodología.....	23
Enfoque y tipo de estudio.....	23
Método.....	23
Tipo de estudio.....	24
Categoría de análisis y definición de términos operativos.....	24
Categoría: Interacción.....	25
Categoría Performance.....	25
Definición de categorías.....	25
Unidades de análisis.....	25
Transmisiones de los streamers.....	26

Muestra	27
Elaboración	28
Cronograma de recolección de datos	29
Consideraciones Éticas	29
Resultados.....	30
Interacción	30
Observaciones de las cuatro transmisiones del streamer nacional TheCoversDuo	30
Observaciones de las cuatro transmisiones de la streamer internacional Elesky	32
Performance	34
Observaciones de las cuatro transmisiones del streamer nacional TheCoversDuo	34
Observaciones de las cuatro transmisiones de la streamer internacional Elesky	36
Grupo Focal	38
Discusión de Resultados.....	41
Conclusión.....	43
Recomendaciones	44
Referencias	46

Introducción

La era digital a partir de la web 2.0 ha transformado la vida cotidiana de los seres humanos. Actividades como compra y venta de productos, comunicación, entretenimiento, aprendizaje, entre otras han sido trasladadas a este medio convirtiendo las vías analógicas a vías digitales, tal como Scolari (2015, p.261) comparte, “el modelo tradicional de la comunicación emisor-mensaje-receptor ya no existe. Ahora tenemos una estructura construida a partir de emisores que intercambian mensajes todo el tiempo, en un proceso activo y dinámico de comunicación”.

A partir de la pandemia del Covid-19 que se dio a finales del año 2019 y su confinamiento en la población a nivel mundial se generó un aumento significativo del tráfico en plataformas digitales, las cuales reemplazarían las actividades cotidianas. Juste (2021), escritor del diario digital *Expansión* cita a Alberto Panchano: “Después de un año de pandemia el cambio que ha supuesto la Covid-19 en las conductas de los usuarios digitales ya es evidente. Todas las plataformas han aumentado su penetración, su tiempo de uso, y su base de usuarios...”. De igual manera Juste justifica este aumento, en su mayor parte, por razones educativas y laborales de manera online; agrega que a pesar de que no haya un aumento en la cantidad de usuarios de internet existe un aumento en el tráfico de las redes sociales.

La pandemia, de igual manera, afectó positivamente a las plataformas de streaming. Estas plataformas son utilizadas para transmitir contenido visual y/o auditivo de manera digital, sea de conversación como podcasts, música, películas, o vídeos en línea. Twitch es una plataforma de streaming cuya diferencia a las demás plataformas es su contenido transmitido en vivo, el cual admite una gran diversidad de categorías como arte, música e *IRL* (en vida real). Esta plataforma se creó y se sigue desarrollando con la intención de que tanto los streamers como viewers de las transmisiones promuevan las interacciones

directas entre ellos, creando un espacio dinámico para ambos partidos que inclusive permite crear comunidades virtuales. “Durante la cuarentena Twitch ha roto por primera vez en su historia, y en varios días consecutivos, la barrera de los 4 millones de espectadores simultáneos...” (El Español, 2020).

Encontrando la categoría de Música presente en la plataforma Twitch, se permite establecer un espacio para creadores de contenido que se dedican a enseñar música, crear covers o canciones originales a conectarse con su audiencia de manera interactiva. “Hay canales de músicos profesionales que se encargan de descifrar cada detalle de canciones populares, transmisiones de covers o clases de música en vivo” (Expreso, 2020). Dentro de estas transmisiones los viewers se conectan para interactuar con el creador y solicitar que toquen sus canciones favoritas, crear canciones con los mensajes en el chat, o aprender algo nuevo.

Siendo la categoría Música una de las categorías enfocadas en la creatividad de los streamers y con una audiencia dispuesta a interactuar de diversas maneras con los creadores es importante conocer el impacto de las interacciones y relaciones entre ambos partidos, incluyendo el performance de los streamers que participan. Esto se dará a conocer a partir del uso de etnografía digital, se utilizarán técnicas de observación hacia los streamers y se realizará un grupo focal con usuarios de la plataforma Twitch como métodos de recolección de datos.

Esta investigación tiene un enfoque exploratorio debido a que, en el momento de su escritura, existe una escasez de investigaciones y estudios relacionados al tema de la presente tesis. Razón por la que el aporte que brinda esta investigación es preparar el terreno para nuevos estudios y brindar una perspectiva innovadora a los temas tratados.

Problema De Investigación

Las interacciones entre los usuarios y la audiencia destacaron principalmente en el crecimiento diario de las plataformas de streaming. El confinamiento, consecuencia de la pandemia, forzó a las personas a quedarse encerradas en su casa y buscar formas de comunicación por medio de redes sociales. “La actividad que antes desarrollábamos en contacto con otras personas, recorriendo distancias, cambiando lugares físicos, ha sido volcada en internet” (Newtral, 2021). Esta búsqueda permitió a personas descubrir diferentes tipos de comunicación que levantó las industrias culturales de entretenimiento.

Una plataforma como Twitch permite a sus usuarios interactuar con un creador de contenido de manera directa a través de mensajes, emoticones, puntos de canal, alertas de suscripción que posibilita una interacción inmediata entre ambos partidos. Estas interacciones se diferencian de los medios tradicionales debido a que estas suceden en tiempo real, que incluso permite a los usuarios crear grupos sociales con un sentido de comunidad virtual. Los miembros que las conforman desarrollan un vínculo, donde comparten los mismos intereses y gustos relacionados con sus streamers de preferencia.

Los streamers pertenecientes a la categoría de Música generan atención dentro de la plataforma con el talento que ellos comparten. Este talento atrae la atención de viewers que estén interesados en las canciones que los streamers crean en vivo, pero lo que los hace regresar son las experiencias interactivas promovidas por la comunidad (Twitch, s.f.). Estos diálogos que se generan en la plataforma en términos de interacción permiten desarrollar sentido de pertenencia, compromiso y nociones de identidad entre usuarios y seguidores alrededor del mundo.

Justificación

En el momento de la escritura de la investigación existen muy pocas investigaciones con respecto a las interacciones realizadas en plataformas de streaming en

vivo. En vista de que este fenómeno de vida digital es reforzado durante una época de pandemia se vuelve aún más importante reconocer que atrae a los nuevos usuarios a ser viewers o streamers en base al confinamiento.

Al tratarse de un tema que se encuentra en constante innovación debido al surgimiento de plataformas virtuales y la utilización de ellas en nuevos modelos de negocios, estudios y entretenimiento, la música es parte de la industria de entretenimiento. Frente a las demás categorías presentes de la plataforma Twitch, la categoría musical se presenta como un pilar importante que expande las fronteras de las interacciones con sus usuarios y les dan un espacio a los creadores para expresar sus gustos musicales junto a su audiencia.

Antecedentes

Vida Digital en Pandemia

En el año 2019 se desencadena la pandemia que transforma de manera significativa los medios de comunicación tradicionales. El Covid-19 fuerza a la humanidad a tomar medidas de bioseguridad para el cuidado mutuo, con el fin de mantener una comunicación estable sin ser interrumpida. “2020, año marcado por la pandemia de Covid-19, cierra con un crecimiento significativo del uso de la red de redes, justificado en su mayor parte por el aumento de la educación y el trabajo online...” (Economía Digital, 2021)

Dentro de este tiempo “la necesidad de informarnos sobre un nuevo virus del que había mucho por conocer nos llevó a consumir más noticias online que el año anterior” (Newtral, 2021). En vista de una adaptación a una nueva normalidad, los medios digitales se utilizaron para continuar las actividades laborales y educativas. “En el año 2020, producto del confinamiento dispuesto por las autoridades nacionales, los hábitos de consumo de las personas se enfocaron principalmente en una nueva agenda mediática digital” (López y Ponce, 2021)

Industrias Culturales: Entretenimiento Streaming

El streaming se define como la distribución de contenido multimedia, tanto auditivo como visual. Esta se caracteriza por su fácil accesibilidad por medio de diversos dispositivos tecnológicos y sintonizar el contenido acorde a las preferencias del usuario. “La omnipresencia y omniejecución del streaming tiene como fin último generar placer en el individuo cuando él lo requiera” (Medina, 2016).

Los medios digitales, a diferencia de los medios tradicionales, permiten a los usuarios escoger el contenido que desean ver dentro de un catálogo que dispone la plataforma. Frente al confinamiento, la industria de entretenimiento streaming obtuvo un gran aumento de tráfico generado por usuarios. Nos comparte Newtral (2021), “en entretenimiento, el equivalente a 7 años se logró en 5 meses. Para darnos una idea, a Disney Plus le llevó dos meses alcanzar los cinco millones de suscriptores que le costaron 7 años a Netflix”.

Plataformas Streaming

La reestructuración de la ecología de medios ha dado paso a nuevas tecnologías que compiten con los medios tradicionales. La Web 2.0 y los dispositivos móviles son los responsables de esta reestructuración, lo que ha cambiado la manera de producir y relacionarse con los contenidos (Scolari, 2015, p. 248). Con la conexión a internet se abren las posibilidades de conectarse, por medio de cualquier dispositivo digital, a cualquier plataforma con el propósito de consumir contenido de preferencia.

Junto a las tendencias de los usuarios y a las nuevas tecnologías, se crean nuevos formatos de distribución de contenidos. Constantemente, las plataformas buscan integrar o evolucionar las tendencias que se presentan. Se destaca, por ejemplo, la popularidad que la plataforma TikTok obtiene por su contenido de corto tiempo de tal manera que otras plataformas como YouTube e Instagram la han incorporado en sus propias plataformas.

La plataforma de Twitch se destaca principalmente por la transmisión de contenidos en vivo, donde los streamers pueden dar a conocer sus habilidades, conocimientos, entretenimiento y compañía junto a una audiencia en un escenario virtual. Esta plataforma establece un intercambio entre creador y audiencia, y da lugar a la creación de comunidades virtuales.

Twitch

En sus inicios, Twitch, llamada justin.tv fue una plataforma con un enfoque exclusivo a la transmisión de gameplays de videojuegos y torneos de e-sports. La popularidad de esta plataforma creció rápidamente, por lo cual fue adquirida por Amazon por \$970 millones de dólares. Twitch sigue en constante crecimiento, incluso existen eventos como la TwitchCon que permite a los usuarios conocer a sus streamers y participar en torneos de e-sports (Marketing4eCommerce, 2020).

Presente en la plataforma se encuentra una gran diversidad de categorías. A diferencia de las categorías ya existentes por videojuegos, los usuarios pueden sintonizar contenido IRL (en vida real) que incluye categorías como Just Chatting, ASMR, Talk Shows y Podcasts, entre otras; o creativa que incluye categorías como Arte, Música, Manualidad y Artesanías.

Nuevas Formas de Interacción

La característica que predomina en la plataforma Twitch es la inmediatez de la comunicación entre los usuarios espectadores con los creadores de contenido. En diferentes plataformas de streaming, por ejemplo, YouTube y Facebook, los contenidos son publicados y la interacción se realiza posterior a la publicación. Por otro lado, todo el contenido realizado en Twitch es en vivo, y existe un espacio constante de interacción.

La plataforma Twitch dispone de diferentes herramientas para interactuar con los creadores además del chat, como encuestas, puntos de canal, MegaCheers, emoticonos y extensiones tanto de la plataforma como de terceros (Twitch, s.f.).

Streamers

Para Twitch (s.f.), “cualquier persona que cree contenido en Twitch es considerado un creador y juega un papel importante en la gran comunidad que es Twitch”. De igual manera, los usuarios que crean contenido en plataformas de transmisión en vivo son considerados streamers. La etiqueta de streamer es independiente del contenido que se realiza, con tal de que la finalidad sea transmitir dentro de una plataforma digital.

Los streamers se presentan ante su audiencia de diversas maneras, sea por utilizar cámara y micrófono, exclusivamente solo el micrófono, o por medio de avatares 2D o 3D como es el caso de VTubers. Los elementos de los que un streamer se compone son su performance y su interacción, debido a que su performance da a conocer su actitud, vocabulario y personalidad; y su interacción siendo el reconocimiento de su audiencia, tanto nueva como constante, las herramientas que dispone y la temática de su transmisión.

Dentro de la plataforma Twitch existen diferentes niveles de stream, siendo el streamer base, streamer afiliado o streamer partner. Los streamers afiliados son aquellos que realizan transmisiones como mínimo 7 días al mes con un total de 8 horas transmitidas en este tiempo, y con un requerido de 3 espectadores promedio. Los streamers partner son aquellos que se dedican a realizar transmisiones de manera profesional ya que más tiempo es dedicado, siendo un mínimo de 12 días transmitidos al mes con un total de 25 horas, y con un promedio de 75 espectadores. Dependiendo del nivel de streamer que uno se encuentra podrá desbloquear funciones y herramientas dentro de la plataforma que apoyan a la interacción entre creador y espectador (Twitch, s.f.).

Categoría: Música

Dentro de las diferentes categorías creativas que dispone Twitch se encuentra Música. Esta categoría se caracteriza por el talento transmitido por varios artistas que, dentro de la plataforma, generan contenido musical de diferentes géneros con instrumentos analógicos o digitales. Los usuarios se sintonizan a estas transmisiones con fines de tener música de fondo, solicitar sus canciones favoritas a los streamers, o inclusive aprender a tocar un instrumento.

Estas transmisiones generan comunidades ya que las preferencias parten desde el género musical al que pertenece el streamer. Las interacciones con la audiencia se refuerzan con las dinámicas que se proponen, sea tocar canciones recomendadas por el chat, crear canciones con los mensajes del chat, o incluso escuchar las canciones que la audiencia ha creado y dar retroalimentación en vivo. Similar a una categoría como Just Chatting los tiempos de conversación también se vuelven importantes, por lo que las pausas entre canciones para reconocer a la audiencia se sienten personal y auténtico (Twitch, s.f.).

Frente al confinamiento causado por el Covid-19 y al aumento de tráfico en plataformas de streaming, Twitch se convierte en una opción viable para sintonizar a canales de música.

Marco Teórico

Sociedad Red

El término proviene de Manuel Castells (1999), nos da a conocer que los medios de comunicación otorgados por el Internet son parte de la sociedad actual, donde se incluye la dirección económica, política, social y cultural. Castells añade el análisis de uno de sus estudiantes, Matthew Zook, describiendo al Internet como un espacio donde la creación de contenido es un intercambio de conocimientos entre audiencia y creador.

Dentro de este espacio se desarrollan comunidades que comparten los mismos intereses, con objetivos de automejora, conocer otros usuarios, organizar eventos, o inclusive tomar de ellos como modelos de negocios. En este sentido, permite a los miembros de dichas comunidades interactuar en tiempo real con otros usuarios y participar en intercambio de información sin importar el espacio y tiempo (Castells, 1999).

Las plataformas digitales en la actualidad han potenciado esta comunicación, logrando que una plataforma como Twitch esté presente. Esta plataforma permite que los usuarios puedan acceder a transmisiones desde cualquier dispositivo con acceso a internet y participar dentro de comunidades virtuales.

Vida Digital

A partir del desarrollo de la tecnología se logra que la vida cotidiana de los humanos tenga un traslado fácil hacia la vida digital, reemplazando las funciones analógicas de comunicación en un espacio cibernético. Castells (1999) sostiene una discusión con Wellman, donde correlaciona la sociabilidad física con la sociabilidad virtual. A lo que Castells defiende que esta correlación no es precisa debido a que en ocasiones donde la sociabilidad física es menor se utilizan las plataformas digitales para socializar en ellas, saliendo del aislamiento.

Dentro del contexto actual del confinamiento Cerbino y Angulo (2020, p. 314) defienden a Castells al decir que la tecnología se convirtió en la salvación de los humanos para la incorporación de sus actividades tanto individuales como colectivas frente a la pandemia global. Tanto las actividades de socialización como las actividades laborales realizaron su traslado respectivo a plataformas digitales en respuesta a la nueva normalidad.

Actualmente, la pandemia ha potenciado a la plataforma Twitch del mismo modo que ha potenciado a las redes sociales. Esto da lugar a que nuevos usuarios entren a la

plataforma a formar parte de la audiencia de streamers, o que se introduzcan al streaming como nuevos creadores de contenido (Gutiérrez, Cuartero, 2020).

Identidad Virtual

En un espacio virtual, a diferencia de un espacio físico, no se presenta una accesibilidad fácil para conocer características físicas de una persona como su cuerpo, lugar de residencia, forma de vestir, entre otros. Lo que un espacio, que no depende de estas características, permite es omitir esta información y crear una identidad diferente y experimentar con ella. Inclusive, permite crear más de una sola identidad y experimentar con ellas (Castells, 1999).

A esto Chávez (2012) añade que los usuarios tienen oportunidad de elegir una identidad de preferencia para ajustarse a las necesidades de la misma persona. El ejemplo que agrega se desarrolla dentro del juego Second Life, donde los usuarios plantean su propia perspectiva de su realidad, junto con avatares que representan su aspecto físico, y elevando su estatus social.

Performance

Previo a conocer la discusión del término *performance* entre autores es importante conocer primeramente a la sociedad espectáculo. Según Guy Debord (1967), se trata más allá de una muestra de imágenes, es la conexión que sostienen las personas con respecto a las imágenes que observan. El espectáculo es utilizado como una herramienta dentro de la sociedad para unificar miradas dentro de una sociedad separada (Debord, 1967).

El término de sociedad espectáculo se conecta con el término *performance* y lleva un enfoque junto con el auge de los campos audiovisuales. Sibilia (s.f.) menciona que el performance se puede tratar de un espectáculo en un espacio físico, como en una cafetería o una discoteca, se trata de un espectáculo audiovisual con la posibilidad de reproducirlo mediante pantallas. El performance no se limita en el ámbito artístico, ya que este también

puede referenciarse como el desempeño laboral de una persona dentro de su espacio de trabajo (Sibilia, s.f.). La relación de audiencia con el performance se denomina como *engagement*, esta nos permite analizar las motivaciones que las personas tienen para interesarse en el acto o performance de una persona o grupo y sus interacciones respectivamente (Zurita, 2018).

Junto a los streamers, quienes son el grupo de creadores de contenido que transmiten en vivo para los millones de usuarios de Twitch, se debe reconocer cómo sostienen su personalidad, su lenguaje, vestimenta, escenografía y línea gráfica como parte de su performance, y de qué manera la audiencia conecta con ello.

Comunidades Virtuales

Tanto las comunidades físicas como las virtuales, se pretende buscar una interacción entre varios miembros quienes buscan un interés común. Sin embargo, “las comunidades físicas tienen unas determinadas relaciones y las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y otro tipo de relaciones” (Castells, 1999). Para Scolari (2015, p.119), quien cita a Dewey y su libro *Democracy and Education*, reconoce que la finalidad de las comunidades no es de tan solo comunicarse entre ellos, sino también de establecer relaciones y los patrones de intereses para llegar a algo en común. Rescata que redes sociales como 4chan o Twitter permiten realizar foros abiertos para que los usuarios de estas plataformas participen dentro de una categoría y generar una conversación o debate frente a la publicación original (Scolari, 2015, p.289).

Reconociendo estos conceptos dentro las comunidades de streamers de Twitch se da a entender que los usuarios y creadores de contenido dentro de la plataforma se permitan unir entre ellos para formar grupos donde se sientan identificados. Así mismo, se vuelve vital reconocer la interacción de los usuarios dentro de estas comunidades para su análisis en el estudio.

Interacción Streaming

Se reconoce como *streaming* a la reproducción de contenido audiovisual cuyos elementos son omnipresentes y omnijecutables con tal de contar con la conexión a internet mediante un dispositivo como el celular, una tablet, una laptop, etc. (Medina, 2016, p. 123). La diferencia más relevante entre los medios tradicionales y las plataformas de streaming es la inmediatez de la información, permitiendo que los usuarios puedan sintonizar al contenido de su preferencia.

Asimismo, los usuarios que sintonizan a transmisiones en vivo tienen la capacidad de controlarla. Apablaza (2018, p. 123) cita una entrevista de Mark Frankel realizada por Shawley (2016, p.47), donde menciona que la audiencia juega un rol importante para los creadores de contenido dentro de los mensajes que colocan bajo el vídeo, ya que de esta manera logran interactuar directamente con los streamers, sea por texto escrito o por herramientas de reacciones que la plataforma disponga (Apablaza, 2018, p.126).

Bajo estas consideraciones, la presente investigación reconoce la participación de la audiencia como un elemento esencial dentro del estudio ya que este juega un papel para los streamers, quienes toman decisiones bajo las reacciones de los usuarios. Estas reacciones se encuentran dentro del chat de la plataforma, los emoticones disponibles, las alertas de donaciones o suscripciones, y en el performance mismo del streamer.

Estado del arte

Carlos Scolari (2015), autor español, en su libro *Ecología de los Medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones* nos da a conocer sobre la evolución de los medios de comunicación, la cual se transforma y se adapta a la contemporaneidad. El autor inicialmente repasa los estudios previos con respecto a la ecología de medios y destaca a tres autores considerados como los padres fundadores de la *Media Ecology*: Eric Havelock, Marshall McLuhan, y Walter Ong; quienes han escrito las principales propuestas de la

ecología de los medios. Estas ideas se conectan y logran tener una visión de cómo la ecología de medios se presenta en la actualidad, junto a la revolución digital, y lo que se espera en el futuro.

José Luis Zurita Andión (2019) y en su estudio *El Engagement y las Nuevas Narrativas en el Diseño de la Comunicación Digital* propone que las variables cuantitativas no bastan para medir el engagement, por lo que es necesario conocer las reacciones, cómo se causan y cómo mejorarlas. Al hablar del diseño de información, además de construir el mensaje que será emitido también se debe generar reacciones que impacten. Explica que los medios tradicionales y los contenidos extensos se vuelven difíciles de acceder al público contemporáneo, ya que el panorama de comunicación ha cambiado y sigue en evolución, renunciando a los contenidos de mass media para acercarse a relaciones personales.

En el artículo *Los millenials su forma de vida y el streaming* escrito por Cesar Medina (2016) se destaca el interés por el aspecto psicológico del ser humano y se remite en el proceso de observación de los fenómenos causados por las experiencias audiovisuales del streaming. De igual manera, aborda cómo los millennials han transformado las necesidades del mercado. En el estudio se encuentra que las preferencias por mejores experiencias de compra van por encima del mismo servicio o producto, razón por lo que se encuentra necesario crear una “audiencia” con su segmento del mercado para crear un impacto en los millennials.

En el artículo desarrollado por Kevin Ruíz, Laddy Quezada Tello y Gabriel Íñiguez Parra (2018), *Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción: League of Legends Ecuador*, entendemos el rol que juega la tecnología para servir a las necesidades de las nuevas generaciones. El fenómeno que los autores encuentran es dentro de los videojuegos, específicamente League of Legends, donde las narrativas transmediales han

obtenido un gran protagonismo frente a los jugadores en el sentido que potencia la interacción entre ellos dentro de espacios digitales. Se realiza un estudio cuanti-cualitativo caracterizado por una encuesta realizada a 165 participantes del fandom de *League of Legends Lan* Ecuador, y entrevistas a especialistas que describen los perfiles de los jugadores; cuyos resultados destacan el uso de diferentes plataformas como Discord o Facebook para crear comunidades bajo el interés común de League of Legends, y el consumo de streams para informarse del mismo.

Con respecto a la plataforma Twitch, Juan Gutiérrez y Antonio Cuartero (2020) conllevan el estudio *El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil*. Realizaron una encuesta a 220 jóvenes en España sobre el consumo televisivo, tanto de canales de televisión como de los contenidos audiovisuales digitales o exclusivos online. Los investigadores hallaron que los jóvenes utilizan la plataforma Twitch para encontrar interacciones y reforzar su sentido de comunidad. Se demuestra y se contextualiza cómo la plataforma se ha convertido en el principal canal para visualizar contenidos de videojuegos y de realities donde la comunidad se organiza para sintonizar a la transmisión.

Preguntas de investigación

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

Diseño Metodológico

Objetivos de investigación

Objetivo General

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

Objetivos Específicos

- Analizar el tipo de interacción entre el streamer/creador y su comunidad durante las transmisiones en vivo a partir del 1 al 30 de septiembre del 2022 en la plataforma Twitch en la categoría Música.
- Identificar los elementos performáticos del streamer/creador durante las transmisiones en vivo a partir del 1 al 30 de septiembre del 2022 en la plataforma Twitch en la categoría Música.
- Conocer las percepciones de los usuarios en la plataforma Twitch en relación a las interacciones y performance del streamer/creador en la categoría Música.

Metodología

Enfoque y tipo de estudio

El enfoque de la presente investigación es cualitativo debido a las características exploratorias de los fenómenos que se presentan y el análisis de los datos recolectados. Durante las diferentes fases de la investigación se sostienen lecturas iniciales que sirven como apoyo a partir del planteamiento del problema hasta el desarrollo de los resultados finales (Hernández, Fernández & Baptista, 2014). Para Monje (2011) es importante que el investigador observador sea capaz de explicar su experiencia de estudio ya que todo tipo de observación viene mediatizada, por lo tanto, el estudio termina siendo una aproximación a la realidad del tema estudiado.

Método

La etnografía digital, según Monje (2011), “es una forma de investigación naturalista que utiliza el sistema inductivo, esto es, estudia casos específicos con el fin de desarrollar teoría general”. A partir de este método se logra comprender a un grupo de personas sin tener prejuicios previos (Monje, 2011). La etnografía digital “esboza una aproximación al trabajo etnográfico en el mundo actual. Invita a los investigadores a

considerar cómo vivimos e investigamos en un entorno digital, material y sensorial” (Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis & Tacchi, 2016).

Tipo de estudio

El estudio es de tipo exploratorio y descriptivo visual, porque detalla eventos de un determinado fenómeno. En cuanto al alcance exploratorio, este es realizado debido a que después de la revisión de lectura se encuentra que el tema de investigación es poco estudiado (Hernández et al., 2014).

Asimismo, el alcance descriptivo de la investigación pretende recopilar la información obtenida e interpretarlas bajo las preguntas de investigación (Ñaupas, Mejía, Novoa & Villagómez, 2014, p.92). Partiendo de la pregunta de investigación como un análisis de las interacciones y elementos performáticos con pocas lecturas que hablen del tema se considera necesario emplear este tipo de estudio para lograr obtener información del fenómeno presente junto con una interpretación de los datos recolectados.

Además, se debe tomar en cuenta que este estudio cuenta con el método de etnografía digital, el cual permite la inmersión del investigador en un espacio digital donde se realiza un seguimiento de la unidad de análisis y la interacción con la misma (Pink et al., 2016, p.19)

Categoría de análisis y definición de términos operativos

Los objetos de estudio pueden verse modificados o caracterizados por ciertos elementos que, en la investigación, toman el nombre de categorías. Como expresa Monje (2011, p.92), “las categorías de análisis surgen a partir del marco teórico y con ellas se definen qué y cuáles conceptos son los que se usarán para explicar el tema de investigación”.

En vista de la necesidad de organización en la recolección e interpretación de datos se vuelve necesario definir las categorías de tal manera que el presente estudio facilite la

comprensión desde la perspectiva del investigador y poder compararla. A razón de que la misma información se origina de varios integrantes se ha optado por categorizar las variables para realizar de igual manera la triangulación de resultados. De este modo se procede a comparar de acuerdo con las categorías referidas a continuación:

Categoría: Interacción

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

Categoría Performance

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

Definición de categorías

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

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 técnicos • Imagen del streamer

Fuente: María Fernanda Martínez y Paola Plúa

Unidades de análisis

Para Ñaupas et al. (2014, p.225) se entiende que la unidad de análisis “es el elemento básico de estudio del análisis de contenido; son segmentos del contenido macro de los mensajes que son caracterizados mediante el uso de un conjunto de palabras, variables o categorías. Las unidades de análisis son categorizadas bajo la formulación de las hipótesis del estudio, considerándose como variables asumidas por estas (Ñaupas, 2014, p.226).

Los individuos seleccionados para el estudio son dos streamers de la plataforma Twitch, elegidos de forma intencional, la elección cuenta con ciertos parámetros como la cantidad de seguidores, una comunidad grande y una pequeña, y que sean de habla hispana. nacional e internacional y, cumpliendo con el criterio de homogeneidad, ambos tendrán que pertenecer a la categoría Música, dentro de la subcategoría de Covers de Música de Anime y Videojuegos, siendo esta definida por el tipo de música que realizan en sus transmisiones.

Alcance	Nombre y foto de perfil	Enlace de perfil	Cantidad de Seguidores
Internacional (España)	 Elesky ✓ <i>Elesky</i> Elena Loredo	https://www.twitch.tv/elesky	150.1k
Nacional (Ecuador)	 TheCoversDuo ✓ <i>TheCoversDuo</i> David Galardi Pamela Romvel	https://www.twitch.tv/thecoversduo	23.5k

Fuente: Elaboración propia

Transmisiones de los streamers

El estudio analizará la primera hora de streaming de los creadores de contenido seleccionados durante 4 semanas en el periodo entre 17 de agosto al 17 de septiembre del 2022.

Muestra

El tipo de muestra del presente estudio no es probabilístico debido a que no pretende buscar la respuesta generalizada de un aspecto dentro de un grupo de personas. Tal como comparte Ruiz (2012, p.63) el estudio cualitativo “pretende más bien profundizar en ese mismo aspecto, aunque lo que acaece en este caso concreto no sea fácilmente generalizable a otros casos similares”. En este sentido se utiliza el muestreo intencional, el cual, descrito por Ruiz (2012, p.64), “es aquel en el que los sujetos de la muestra no son elegidos siguiendo las leyes del azar, sino de alguna forma intencional”. De tal manera que la información recolectada puede ser analizada y explorada a profundidad sin depender de datos de probabilidad.

Técnica y herramientas de investigación

Se aplicarán dos técnicas de investigación. La primera a utilizarse es la observación participante. Incluido en los Anexos se encuentra una ficha de observación que se utiliza como herramienta de observación. Como eje principal del estudio se plantea no manipular al objeto de observación, interrogarlo o alterar su condición; únicamente se recoge los datos a manera visual de los sucesos de los eventos (Ruiz, 2012, p.126). Como herramienta de preferencia del investigador se ha optado por utilizar el programa *Chatterino Homies*, creado por el usuario de GitHub *itzAlexPL*, cuya función es de obtener información adicional del chat de Twitch como los emoticones añadidos por los streamers por medio de extensiones, reconocer a los nuevos miembros del chat, y la función tradicional de leer el chat.

El *focus group* permite obtener información y conocimiento dentro de una conversación entre diferentes personas sin tener que medir las variables. Esta técnica permite interrogar a los participantes en función de profundizar los temas de estudio dentro

de un espacio informal e interactivo, de tal manera que el diálogo tenga una finalidad fructífera para la interpretación de los datos (Ñaupas et al., 2014, p.382).

DIARIO DE CAMPO: Observación de transmisión xxxxx en la plataforma Twitch		
Nombre:		
Fecha:		
Lugar:		
Tema:		
Objetivo:		
Elementos: Performáticos y de interacción	DESCRIPCIÓN	REFLEXIÓN
Configuración de transmisión		
Línea Gráfica		
Elementos Tecnológicos		
Vestuario		
Escenografía		
Diseño de Pantalla		
Pantalla de Chat		
Chat		
Comando de chat personalizado		
Contenido del chat		
Características socio-demográficas		
Definición de la imagen		
Personalización de la transmisión		
Elementos de la Bio		
Auspicios		
Gifts		
Reloj		
Lenguaje Utilizado		
Capítulo		
Tienda		
Efectos especiales		
Distribución de objetos		
Intención del espacio		
Tipo de habitación		
Performance por género		
Donativos		

Elaboración

Cronograma de recolección de datos

Tareas	<i>May</i> <i>o</i>	<i>Junio</i>	<i>Julio</i>	<i>Agost</i> <i>o</i>	<i>Septiembr</i> <i>e</i>
Adaptación de la metodología y las herramientas de investigación	x				
Selección de los streamers a estudiar		x			
Elaboración de guía para Grupo Focal				x	
Elaboración de guía del Diario de campo				x	
Selección de participantes en Grupo Focal				x	
Implementación de periodo de observación				x	
Implementación de grupo focal					x

Consideraciones Éticas

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

Los resultados registrados en el informe de esta investigación serán de uso exclusivo para dichos fines y no serán utilizados en publicaciones ajenas al ámbito académico o científico. Todas las citas serán referidas con rigor propio de la redacción académica y de la Norma APA 7. Se preverá el plagio con la respectiva consulta bibliográfica y manejo de datos recogidos de forma sistemática y metodológica. Se descartan los conflictos de interés por ser una investigación que procurará explorar y describir una situación, analizando los resultados sin darles una valoración que afecte a los individuos

Es importante enfatizar que los streamers seleccionados constan de un perfil/cuenta pública en la plataforma Twitch, lo cual significa que son ellos quienes escogen qué tipo de información y datos deciden exponer ante toda su comunidad virtual y regulan el nivel de

privacidad que le quieren dar a su vida. Por esta razón, son consideradas personajes públicos, en donde todos sus seguidores tienen el contenido a su alcance rápidamente. Sin embargo, es fundamental mencionar que toda la información e identidad de los participantes de la comunidad será tratada con especial cuidado para no poner en riesgo su integridad y reputación, pues todo el material será de uso exclusivo para fines académicos. De la misma manera, se indica que las streamers involucradas en este estudio son mayores de edad, considerando el artículo 104 de la Ley de Comunicación que prohíbe la exposición de identidad de menores, evitando episodios de cyberbullying y que se refugia de conformidad con el artículo 13, numeral 4, de la Convención Americana de Derechos Humanos y la Convención sobre el derecho de los niños.

Resultados

Interacción

Observaciones de las cuatro transmisiones del streamer nacional TheCoversDuo

David Galardi, productor musical del dúo *The Covers Duo*, empieza sus transmisiones con una pantalla que muestra su cámara. Se mantiene en esta pantalla para conversar con su audiencia presente en el chat, el cual está disponible para todos los usuarios de Twitch sin restricciones de uso exclusivo para seguidores o suscriptores. Estas conversaciones inician con saludos del streamer a cada usuario presente en el chat, y luego las conversaciones giran en torno, a las canciones que realiza en su canal de YouTube.

En las conversaciones iniciales que David tiene con su audiencia, menciona brevemente la actividad o el evento que habrá dentro de la transmisión. Estas pueden ser: editar un vídeo, trabajar en una producción musical o mostrar el estreno de su nuevo vídeo. Posterior a describir su actividad y conversar con su audiencia, el streamer cambia de pantalla donde se muestra su cámara y su monitor principal.

En la transmisión #1 (14 de septiembre, 2022), utiliza una pantalla que muestra una cámara en el estudio donde se encuentra David Galardi, otra cámara en la cabina de grabación donde se encuentra Pamela Romvel, cantante del dúo *The Covers Duo*, y el monitor principal con el software Cubase Pro abierto. David se comunica con Pamela por medio del micrófono en su estudio y los audífonos que Pamela tiene en la cabina. Se graba a Pamela Romvel cantando. Al finalizar la grabación de voces, David celebra con su chat solicitando "ocho en el chat para Pamela", a lo que el chat utiliza el emote tcdOcho. David sale del estudio y Pamela toma su lugar para conversar con el chat.

En la transmisión #2 (15 de septiembre, 2022), David utiliza una pantalla que muestra su cámara y su monitor principal con el software Davinci Resolve abierto. En esta transmisión, el streamer edita un vídeo musical. El streamer explica los pasos que toma para cada ajuste que realiza dentro del vídeo. David recibe una raid de 9 usuarios, por lo que él cambia su pantalla a solamente su cámara y responde al chat. El streamer recibe preguntas sobre su configuración de audio, y él responde con sus experiencias con dichos plugins y hace demostraciones breves para su audiencia.

En la transmisión #3 (16 de septiembre, 2022), el streamer utiliza la pantalla que contiene su cámara y su monitor para observar el estreno de su nuevo vídeo en YouTube. Durante el estreno, el chat spamea emotes del canal. Al finalizar el estreno, el streamer cambia a la pantalla de solamente su cámara, agradece el apoyo de su audiencia, y procede a conversar con el chat. Al acercarse al final de la primera hora de la transmisión, David abre el software Cubase Pro, y realiza ajustes a una mezcla que tiene en progreso.

En la transmisión #4 (19 de septiembre, 2022), David utiliza la pantalla que muestra su cámara y su monitor principal con el software Cubase Pro, y procede a trabajar en un mix de múltiples canciones. Mientras continúa con el progreso de sus canciones él habla directamente con su audiencia y sobre los pasos que toma en cada canción. En el

momento que graba la percusión en su mix él deja de interactuar con su audiencia hasta que termina.

En el chat se frecuentan mensajes del mismo canal que vienen de un chatbot. Este chatbot responde a los comandos del canal, anuncia eventos (raids, nuevo seguidor, suscripciones y donaciones), y comparte links a: playlists del canal, su Discord, y a su vídeo 'RickRoll!'. Tiene un total de 35 emotes, siendo 5 para usuarios regulares, 24 para suscriptores Tier 1, 3 para suscriptores Tier 2, y 3 para donadores de bits. Tiene un total de 16 ítems disponibles en el menú de 'Recompensas y Desafíos'.

Observaciones de las cuatro transmisiones de la streamer internacional Elesky

En el inicio de las transmisiones, los usuarios del chat se saludan entre ellos mientras esperan a Elesky en la pantalla de temporizador. Al acabar el temporizador, la streamer saluda a su audiencia tocando una canción en un piano eléctrico, acompañada con una frase que es mencionada por ella y spameada por el chat. Cada transmisión tiene una frase diferente para el inicio. Posterior a esta canción, Elesky saluda con una sonrisa a toda su audiencia de manera general, y procede a tocar otra canción saludando a cada uno de los usuarios por sus nicknames.

La transmisión continúa con rutinas del canal con pausas breves entre ellas para sostener conversaciones con el chat. El primer evento que se presenta es donde Elesky muestra su vaso con una infusión y lo menciona en forma de celebración con el chat. El segundo evento de canal es llamado 'RTema' donde muestra un tweet promocionando su transmisión y elige a la primera persona que aparezca en su lista de retweets para que escoja una canción que Elesky tocará a oído sin prepararse. Y el tercer evento de canal es la apertura de peticiones de canciones para la transmisión, donde primeramente Elesky canta las instrucciones con un ukulele para que los usuarios puedan hacer sus peticiones, al

finalizar el canto la streamer abre una cantidad limitada de espacios para que los usuarios coloquen sus canciones, revisa la lista de peticiones y procede a tocarlas.

Elesky sostiene otros eventos que no son definidos en un tiempo específico de la transmisión, más bien son iniciados por sus interacciones en la plataforma. Cada vez que el *Tren del Hype* de Twitch se activa, Elesky toca una canción que ella compuso en su piano para este evento, y cada vez que una persona regala una gran cantidad de suscriptores Elesky toca una parodia de *Here Comes the Sun* denominada *Descarriló el Tren*, donde toca una canción con su piano y con un kazoo. Cada vez que recibe una raid toca una canción corta de Digimon en su piano.

Las conversaciones que Elesky tiene con su chat tienen un aspecto más personal con su audiencia, por ejemplo, en la transmisión #1 (19 de Septiembre, 2022) la streamer toca una canción de boda después de que un usuario menciona que se casó hace 13 años, en la transmisión #2 (20 de Septiembre, 2022) al iniciar el RTema reconoce una disputa existente entre dos miembros de su audiencia que han ganado este evento de manera consecutiva, reconociendo incluso de dónde son ambos usuarios, y en la transmisión #4 (22 de Septiembre, 2022) le canta cumpleaños a uno de sus miembros del chat. Elesky también comparte sobre sus actividades que realiza fuera de transmisión, como los eventos en los que participará, los juegos que está jugando, y los streams que ha estado viendo de los usuarios de su comunidad.

Las cuatro transmisiones de Elesky que fueron observadas tenían el mismo título y la misma temática, estas siendo las peticiones de música en vivo. En el chat se frecuentan mensajes dirigidos a Elesky y spam de emotes. Tiene un total de 81 emotes, siendo 2 para usuarios regulares, 37 para suscriptores Tier 1, 3 para suscriptores Tier 2, 2 para suscriptores Tier 3, y 37 para usuarios que tienen la extensión de BetterTTV instalada.. Tiene un total de 15 ítems disponibles en el menú de 'Recompensas y Desafíos'.

Performance

Observaciones de las cuatro transmisiones del streamer nacional TheCoversDuo

El escenario se mantiene constante en las cuatro transmisiones observadas. En la habitación estudio predomina la luz de origen desconocido de color azul en el fondo, de tal manera que se vuelve difícil descifrar los colores verdaderos de los objetos que se encuentran en este fondo. Detrás de David se puede observar una guitarra acústica colgada en la pared, repisas de pared con decoraciones varias que no se perciben debido al desenfoque de la cámara, debajo de una de estas repisas tiene una luz roja que funciona como luz de fondo que parpadea. En su lado derecho tiene un piano eléctrico y cajas de cartón detrás de este. Frente a David se puede ver el micrófono y uno de sus monitores. Esta habitación tiene un espacio aproximado de 3 metros de largo y 5 metros de ancho.

En la habitación de cabina de grabación la luz proviene del techo. Tiene un tamaño aproximado de 4 metros cuadrados. En el lado derecho hay paneles de audio, la pared de madera de atrás tiene rayas verticales negras. En la esquina de la habitación tiene una mesa pequeña con una vela dentro de un contenedor en forma hexagonal. El micrófono es visible, se encuentra colocado en un stand de micrófono que apunta directamente a Pamela. En su lado izquierdo tiene un pedestal, y encima de este tiene una taza con una bebida.

El vestuario de David Galardi consiste principalmente, desde lo que se puede apreciar en la transmisión, de una camiseta y una gorra. Durante la transmisión #1 y #3, David se viste con una camiseta camuflaje de colores verde oscuro, café y negro, lleva una gorra de Pokémon con el logotipo de la serie en la parte delantera, este tiene un fondo turquesa claro con varios diseños de Pikachu en diferentes poses. En las transmisiones #2 y #4, David se viste con una camiseta llana de color negro, y tiene una gorra de camuflaje color verde claro con café. Pamela Romvel estuvo presente en la transmisión #1, se viste

con un saco color beige, y lleva un buso con un patrón de cuadros blancos y rosa claro, con un jean negro.

El vocabulario de David es manejado de forma coloquial e informal. Usualmente emplea palabras o conceptos que son utilizados en la industria musical. El tono de sus transmisiones es tranquilo y serio, tiene un espacio para hacer bromas entre streamer y audiencia, pero no es frecuente. David utiliza un vape varias veces en sus transmisiones. Pamela tiene un tono más alegre y más jocosos al hablar, incluso al hablar con la audiencia predomina una sonrisa en su rostro. Ella se acompaña con una taza con una bebida, la cual no se da a conocer en la transmisión.

Con respecto a los recursos gráficos utilizados en las transmisiones del canal, en la pantalla de temporizador se muestra un dibujo en estilo anime de David Galardi y Pamela Romvel frente a una pantalla, y puesto encima del dibujo tiene un efecto de partículas con un efecto de flash en el lado derecho. Se presenta el logo de The Covers Duo y el temporizador de 15 minutos con el texto "EMPEZAMOS PRONTO". En las demás pantallas muestra diferentes elementos como el chat, meta de suscriptores, últimas donaciones, últimos seguidores y suscriptores, y el logo de David Galardi; todos en color blanco, pero con fuentes de letras diferentes. La lista de los últimos seguidores y suscriptores tienen un ícono que acompaña su actividad respectiva.

Los recursos técnicos que utilizan son apropiados para el campo en el que el dúo se desarrolla. Como base utilizan una computadora de alta gama, un mouse Logitech G502 Hero, un teclado Ozone Strike X30, y un Stream Deck. Los equipos de audio que utilizan son una interfaz Focusrite Scarlett 18i8 Gen 3, un channel strip Joemeek Twin Q, monitores KALI IN 8 2nd Wave, micrófonos Rode NT1-A, Shure SM7B, Shure SM58 y Shure SM57, controladores Alesis V49, audífonos Shure e215 y AKG K121 Studio, guitarras Fender Stratocaster, Yamaha CPX 500 II NT y la lira, y un bajo Sire Marcus

Miller V7 2nd G. Los equipos de vídeo son cámaras Sony a7iv y Logitech C920, lentes Viltrox 24mm f/1,8 y Canon FD 55mm f/1.2, luces Visico 150T, Amaran AL 528X X2, Amaran AL MX, GVM 800D RGB X2 y GVM-600S, trípode Manfrotto 755XB con cabeza Manfrotto MXHpro 2W.

Observaciones de las cuatro transmisiones de la streamer internacional Elesky

El espacio se mantiene constante dentro de las cuatro transmisiones observadas. Es un espacio que tiene un tamaño aproximado de 5 metros de ancho y 2 metros de largo. Los objetos principales frente a Elesky son su piano eléctrico de color blanco y su micrófono colocado en un pedestal de micrófono. En el lado izquierdo (siendo la derecha de Elesky) se encuentra la mesa con un mouse pad, y encima de este tiene un mouse, un teclado, un Stream Deck, y un vaso con una infusión. En el lado derecho (siendo la izquierda de Elesky) tiene otra mesa con un strip led de color azul en el borde, encima de este tiene un piano eléctrico pequeño comparado con el piano frente a ella, un controlador AKAI, un cuadro pequeño de un dibujo de Elesky tocando el piano, un cuadro de un personaje de Anime sosteniendo la foto de Elesky, un Bastidor con una pintura de Elesky en estilo del juego Animal Crossing, y un ukulele. Debajo de la mesa se pueden ver tazas con diseños con referencias a juegos, pequeñas figuras de amiibo y otras cajas que no se pueden apreciar desde la cámara. En la parte de atrás tiene repisas, las repisas de arriba están llenas de dibujos relacionados a ella o al juego Animal Crossing, también incluye diferentes cajas de los juegos de Animal Crossing, figuras de amiibo de Animal Crossing, y en las repisas de más abajo tiene peluches, figuras de amiibo y otros elementos que hacen referencia a otros juegos de Nintendo como Kirby, Zelda, y Super Mario. Adicional, en el lado izquierdo de la repisa (siendo la derecha de Elesky) se encuentra una guitarra colocada en el piso, y un poster rojo con blanco con un diseño de control de videojuego con un texto que dice "Video Game In Progress".

En cada transmisión Elesky se viste con ropa diferente. En la transmisión #1 se viste con una blusa de rayos horizontales blanco y negro, con un short de color verde olivo. En la transmisión #2 se viste con un kimono azul oscuro con diseños de olas y un vestido morado, su cabello lleva un moño negro encima. En la transmisión #3 se viste con una blusa negra, y encima lleva una camisa negra amarrada en la parte de abajo, jean shorts, un choker color negro, el cual se lo quita posteriormente, y aretes pequeños. En la transmisión #4 se viste con una blusa negra, y encima lleva una camisa negra con diseños de dinosaurios en colores amarrada en la parte de abajo, jean shorts y una bandana amarilla atada en su cabeza.

El vocabulario que Elesky utiliza es coloquial, tiene un tono animado y emocionante que lo lleva dentro de toda la duración de la transmisión. Las bromas entre ella y su audiencia son muy frecuentes, se mantiene con una sonrisa tanto cuando está hablando con el chat como cuando está tocando una canción en el piano o en el ukulele.

Con respecto a los recursos gráficos presentes en la transmisión, el primero que se encuentra es en la pantalla de temporizador. Esta pantalla tiene un fondo celeste, y encima de este se encuentra el texto "STARTING SOON..." en blanco con un pequeño grosor turquesa. Debajo de este texto se encuentra el temporizador en blanco y con pequeño grosor turquesa. En la parte inferior hay un diseño de piano. Toda esta pantalla está encasillada en dos rectángulos transparentes con grosor blanco. En la pantalla de su cámara contiene elementos como sus sponsors, las redes sociales, alertas de eventos de canal, un gif de SUBtember, y efectos de emotes cada vez que un emote es utilizado en su chat.

El aspecto técnico es más minimalista en comparación con el streamer nacional ya que las transmisiones de Elesky no conllevan una producción audiovisual. Los elementos tecnológicos que predominan son el Stream Deck, su piano eléctrico, un micrófono

cardioide Shure, un teclado, mouse y audífonos, Los demás elementos que Elesky utiliza en su transmisión no son especificados.

Grupo Focal

A partir del grupo focal realizado con 10 participantes obtuvimos diferentes perspectivas con respecto a las razones por las que utilizan Twitch sobre las otras plataformas, los conceptos con los que identifican a las comunidades virtuales, y sus interacciones dentro del mundo de streaming.

La mitad de los participantes compartieron que conocen la plataforma debido a que sus creadores de contenido en YouTube realizaban transmisiones en Twitch, los cuales, como el participante PA (22 años), quería saber “cómo era ser espectador real de Asmongold”, o como el participante JJ (24 años), que se “interesaba verlos en vivo más que ver la retransmisión resubida”, mientras que un participante comenta conocerlo desde Reddit, y otro desde que Twitch se llamaba JustinTV. Dos de los participantes comentan que su uso de la plataforma incrementó a partir de la pandemia, RC (20 años) especifica que su uso “aumentó demasiado porque ya que pasamos encerrado mucho tiempo, pasaba demasiado tiempo metido en Twitch”.

Las opiniones varían al preguntar qué es Twitch, ya que existen perspectivas relacionadas a hacer dinero dentro de la plataforma o a las comunidades que se crean en ellas, por ejemplo, JJ comparte que “si tú eres un streamer pequeño, no es rentable”, a lo que MS (29 años) añade que “si quisiera generar dinero... existen más propuestas, desde conseguir sponsors, vender mercancía”. Por el otro lado, JM (22 años, streamer) defiende que la plataforma es ideal para poder divertirse junto a una audiencia a pesar de ser un streamer pequeño, dice que “considerando que soy una persona que no era grande en la plataforma, pude conseguir un dinero para comprar juegos al menos... pensando en que lo hacía como un hobby para divertirme”, e incluso MK (26 años, streamer) comparte que sus

razones para realizar transmisiones es por las interacciones que tiene con su audiencia, “es por poder compartir con otras personas mis pensamientos, mi forma de ver las cosas”.

Los participantes concuerdan que estas comunidades se crean por interés mutuos entre streamer y audiencia, de igual manera concuerdan que es difícil poder interactuar dentro de comunidades grandes sin tener que acudir al uso de dinero real. JJ lo justifica con una frase que escuchó de otro streamer, “cuando uno interactúa con un streamer grande, la interacción termina en el momento que termina la donación”. Él mismo añade que sus experiencias con streamers pequeños son más gratificantes, dice que “la interacción se ha quedado mucho más allá de una simple donación”, a lo que PI (29 años) refuerza este argumento diciendo que “no solo conoces al streamer, sino conoces también a las personas con las que estás interactuando durante el chat y ya esa interacción ya se extrapola hacia Discord”. RC se suma a estos argumentos, él comparte que por ser miembro activo en la comunidad de Auronplay pudo conocer a otros miembros de otros países y jugar con ellos. Un detalle primordial que fue mencionado por uno de los participantes es que cada comunidad es distinta, MK menciona ejemplos de cómo hay streamers que fomentan una comunidad tóxica que hacen que su audiencia provoque al streamer para obtener reacciones de ellos, mientras que otras comunidades no lo permiten a tal punto que los moderadores del canal eliminan comentarios negativos y es bien visto por los demás miembros de la comunidad.

A pesar de que estas interacciones se presentan en diferentes niveles dependiendo de la comunidad, un elemento común entre los participantes del grupo focal es que los viewers buscan que sus streamers reconozcan a su audiencia durante la interacción y poder intercambiar información. Por ejemplo, MK comparte que no suele interactuar con ciertos streamers porque no ve la necesidad en ello, pero debido a que es seguidor del juego *League of Legends* sostiene interacciones con otros streamers como Garmy, MK dice “me

genera un poco más el interés de interactuar con él y tener un feedback respecto a algún comentario o algún pensamiento que yo tengo”. JM comparte que conoció a dos streamers cuya interacción principal era que son psicólogos, por lo que permitía que el chat haga preguntas en referencia a la psicología, “fue como que una de mis primeras aproximaciones a lo que hoy en día es que yo ya voy a un psicólogo y me parece que que chévere ¿no? Como que un streaming de este tipo te puede ayudar a resolver cosas, a educarte”. PI refuerza estos argumentos compartiendo su experiencia al observar a una streamer que realiza arte digital, ya que compartía los mismos intereses que la streamer pudo recordar sus palabras mientras hacía trazos y colorear, PI menciona que “no es igual como coger un curso o ver una materia o algo así, pero de de todas maneras, es interesante ver que ese tiempo que estuviste interactuando también te mejoró tu habilidad en algo”.

El performance y el esfuerzo que los streamers ponen en sus transmisiones son los elementos que atraen a la audiencia. JM destaca el performance del streamer Maximus en sus transmisiones de roleplay con su personaje Xin Zhao. Como expresa JM:

Maximus podía ser un rol súper serio donde esté roleando que ajá, que está interactuando con la mafia y todo serio, y en una parte de la historia, le cortan un dedo Xin Zhao, pierde su carro, que es como su hijo y todo se pone denso. Y al siguiente día de streaming, puedes ver a Xin Zhao como le mete, un puñete a otro de los personajes porque Maximus hizo missclick, y no quería aplastar el botón de golpear, pero lo golpea. Y como es súper profesional, lo sigue roleando y dice que tuvo un espasmo o algo así. Entonces es súper gracioso como como eso, la destreza de Maximus es la que me llamó, eh, la destreza, la creatividad, el arte, y todo eso me pareció súper chévere.

Otro término utilizado durante esta conversación fue la palabra calidad, de acuerdo con MK “el setup, el esfuerzo que le mete a los overlays, los emotes, o sea, habla de un

trabajo y de una dedicación y de un esfuerzo. Entonces, yo creo que todo se resume en eso, la calidad de un stream”.

Discusión de Resultados

En el siguiente apartado se realizará un análisis entre los resultados obtenidos de la observación de los streamers seleccionados, TheCoversDuo y Elesky, y de los aportes de los participantes del grupo focal, en comparación con los resultados referidos del marco teórico y estado del arte de la investigación.

A pesar de las diferentes dinámicas que ambos streamers manejan, el elemento que sostienen en sus transmisiones es crear experiencias, tal como lo menciona Medina (2016, p. 126) con un punto de vista comercial, comenta que “los negocios ya no son sólo servicios y productos. También son las relaciones, el entorno y la experiencia de compra”. Esto se suma a la información que comparten los participantes del grupo focal, donde comentan que sus interacciones en comunidades pequeñas han logrado ser gratificantes y memorables, mientras que en comunidades grandes es posible por medio de donaciones o suscripciones. Mientras que el argumento con respecto a las comunidades pequeñas se presenta en la observación del canal TheCoversDuo, el argumento de comunidades grandes no concuerda en su totalidad con la observación de las transmisiones de Elesky debido a que estas interacciones se desarrollaban junto a servicios de terceros, como el chatbot para crear la lista peticiones, y el uso de otras plataformas, como Twitter, para dar lugar a la participación de sus viewers y formar parte de la experiencia que desarrolla en sus transmisiones.

Las comunidades virtuales de los streamers no son estáticas en Twitch, es decir, los miembros no se presentan exclusivamente en esta plataforma. Las relaciones entre miembros de comunidades se trasladan a otras plataformas, como Twitter o Discord, donde pueden avanzar sus interacciones e inclusive crear amistades en base a compartir los

mismos intereses. “La nueva ecología mediática encuentra una sociedad organizada no en una aldea, sino en varias. Cada individuo forma parte de varias aldeas, y de manera líquida cambia de aldea a cada momento de la forma que más le conviene” (Scolari, 2015, p.249). Esto se demuestra en la dinámica de RTema que Elesky realiza en cada una de sus transmisiones al mostrar en pantalla su tweet más reciente junto con los nombres de los usuarios que le hacen retweet a su publicación; o incluso en uno de los participantes del grupo focal quien pudo formar amistades de otros países en la plataforma de Discord al pertenecer en la comunidad del streamer Auronplay. Si bien concuerda con el estudio de Ruiz et al (2018, p 97), desde una perspectiva de los fandoms de League of Legends, la característica transmedial de las comunidades virtuales permite que los usuarios puedan fortalecer su comunicación y tomar un rol de prosumidor a través de otras plataformas digitales con la finalidad de compartir experiencias más allá del contenido original.

En función al performance, los streamers observados desarrollan sus elementos performáticos por medio de su vocabulario, escenografía, recursos gráficos, e incluso su vestuario. Esto permite que su audiencia se conecte de manera visual y auditiva al reconocer los elementos que tienen presentes, sea referencias a videojuegos o anime, o los temas de conversación desarrollados por transmisión. Los streamers presentan estos elementos como una realidad ante su audiencia, mas no son necesariamente representativos en su personalidad ya que como elemento performático, de acuerdo a Sibia (2008), es una forma de espectacularizarse para poder convertirse en un show.

Acerca de las percepciones de los usuarios con respecto a los streamers de música se observa que Twitch crea un espacio tanto de diversión como de aprendizaje. En vista de los usuarios que se unen a las transmisiones y hacen preguntas referentes a cómo producen una canción, o dialogan con el streamer acorde a temas personales, en el chat se originan conexiones entre ambos partidos donde las conversaciones fluyen. Si bien en el grupo focal

uno de los participantes concuerda que dentro de la plataforma Twitch se puede realizar intercambio de información en finalidad de obtener retroalimentación del streamer, e incluso otro participante comenta su uso de la plataforma en función a realizar preguntas en un tema de interés.

Se considera acertada las afirmaciones de Cerbino y Angulo con respecto a lo que es considerado una vida digital, donde espacios de interacción como aulas de clases se han trasladado a una plataforma enteramente digital. Si bien en el contexto del confinamiento que los autores mencionados realizaron su análisis, Gutiérrez y Cuartero (2020) añaden que durante el inicio de la pandemia del Covid-19 se presentó un aumento en la cantidad de usuarios en Twitch, un argumento que es reforzado por participantes del grupo focal al afirmar que durante el encierro las plataformas virtuales fueron utilizadas como reemplazo de espacios físicos, de tal manera que para sostener un entretenimiento constante acudieron a las plataformas de streaming.

Conclusión

Durante el encierro causado por la pandemia del Covid-19, hubo una migración de las actividades e interacciones físicas a un espacio digital donde se permite desarrollar nuevas formas de conectar con otras personas alrededor del mundo debido a su naturaleza atemporal. Si bien la plataforma Twitch obtuvo un gran impacto frente a los nuevos usuarios que consumen o crean contenido de streaming.

El elemento atractivo de estas plataformas es la que la diferencia de los medios tradicionales, el cual es la inmediatez de la interacción y las nuevas posibilidades que se originan dentro de estas plataformas. Posterior a la observación de los streamers TheCoversDuo y Elesky se encontraron diferencias en las interacciones que cada uno conlleva en sus transmisiones, y esto depende del contenido que crean y las intenciones detrás de ellas. En el caso de TheCoversDuo sus transmisiones tienen un enfoque a

responder preguntas de viewers al crear nuevo contenido para su canal de YouTube, mientras que las transmisiones de Elesky llevan un enfoque a la tocar diferentes canciones de videojuegos y anime bajo peticiones de usuarios.

A pesar de que ambas comunidades de streamers se asemejan en el aspecto de interés en música de videojuegos y anime, el contenido termina variando respectivamente por las interacciones y las dinámicas que los creadores proponen para sus transmisiones. Esto conlleva a una finalidad que cada experiencia por transmisión no es igual a otra, la plataforma Twitch presta herramientas a sus creadores y usuarios para llevar estas interacciones de manera fluida, ya sea por emotes, puntos de canal, donaciones o por participar en el chat.

Cabe recalcar que, debido a que estas interacciones son principalmente desarrolladas dentro de una plataforma donde los usuarios pueden optar a consumir su contenido de preferencia, se forman comunidades virtuales. En estos espacios los usuarios crean su propio vocabulario, forman lazos entre ellos, y se trasladan de manera líquida en diferentes plataformas. Las interacciones que se forman en la plataforma Twitch permiten que los usuarios puedan encontrar un lugar con otros usuarios que comparten los mismos intereses y llegar a algo más que solamente conocidos en la plataforma.

Twitch es una página web que ha revolucionado las interacciones y las comunidades virtuales, de tal manera que su accesibilidad a ella ha dado la bienvenida a los nuevos usuarios fácilmente dentro del contexto del confinamiento, y da lugar a que cada uno se pueda expresar libremente junto a otros miembros de la plataforma en cualquier lugar del mundo sin tener que recurrir a espacios físicos.

Recomendaciones

Para futuras investigaciones se recomienda conocer las perspectivas de los usuarios y creadores de contenido frente a los cambios que surgen dentro Twitch, debido a que,

durante la realización de la presente investigación, se ha visto transformada de tal manera que se incluyen o eliminan funciones dentro de la plataforma, por agregar ejemplos como la eliminación de la función de host a otros canales mientras que el streamer está fuera de línea, o a la implementación del ‘Tren de promoción’ como parte del ‘Tren del hype’.

Se sugiere indagar, junto con creadores de contenido de comunidades grandes, las nuevas posibilidades de interacción dentro de la plataforma Twitch, ya que una limitación que se presentó en la observación de los streamers y en el focus group fue profundizar en detalle los conceptos que los streamers aplican al tomar decisiones para dar dirección a sus transmisiones, como sus horarios establecidos, dinámicas propuestas, el manejo de sus comunidades y su postura dentro de la categoría en la que transmite.

Referencias

- Apablaza, A. (2018). *Social media live streaming y su impacto en los medios de comunicación: El caso de YouTube Live*. Hipertext.net, n.º 17, pp. 118-2, <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2018.i17.11>
- Branco, A. (2020). La otra cara de la cuarentena: los ‘streamers’ baten récords de audiencia. *El Español*. https://www.elespanol.com/omicron/tecnologia/20200416/cara-cuarentena-streamers-baten-records-audiencia/482702540_0.html
- Castells, M. (1999). *Internet y la Sociedad Red*. https://red.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/biblioteca/Castells_internet.pdf
- Cerbino M., Angulo, C. (2020). *La construcción social de plataformas digitales y la experiencia de la vida cotidiana ¿cómo funcionan los objetos técnicos en época de confinamiento social?*. Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación. doi: 10.16921/chasqui.v0i143.4305
- Chávez, A. (2012). *Identidad Virtual vs Identidad Real*. Universidad La Salle. https://repositorio.lasalle.mx/bitstream/handle/lasalle/541/N%c3%bam.19_P.161-164.pdf
- Debord, G. (1967). *La Sociedad del Espectáculo*. <https://sindominio.net/ash/espect0.htm>.
- Gonzalo, M. (2021). *La pandemia que nos volcó a las redes*. Newtral. <https://www.newtral.es/pandemia-redes-sociales-digitalizacion-covid-19/20210317/>
- Gutiérrez Lozano, J.F., Cuartero, A. (2020). *El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil*. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación 50. pp. 159-175. doi: 10.12795/Ambitos.2020.i50.11

- Guzmán, M. (2016). *La sociedad del espectáculo es una sociedad de riesgo. Entre Ulrich Beck y Guy Debord*. Frontera norte, 28(56), 165-171.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722016000200165&lng=es&tlng=es.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación. Sexta edición*. McGRAW-HILL Education.
- Juste, M. (2021). *La pandemia dispara el uso de las redes sociales, un 27% más que hace un año*. Economía Digital (online). <https://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2021/02/10/6022c89de5fdea59448b459b.html>
- López, D., Ponce, J. (2021). *Transformación digital en Ecuador: la pandemia como acelerador del ecosistema*. Ciencia Latina.
<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/932/1262>
- Medina, C. (2016). *Los millennials su forma de vida y el streaming*. Revista Gestión Y Estrategia, (50). pp 121-137. doi: 10.24275/uam/azc/dcsh/gye/2016n50/Medina
- Monje, C. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA. Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana.
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. 4a, Edición Bogotá: Ediciones de la U, 2014.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., Tacchi, J. (2016). *Etnografía digital. Principios y práctica*. Ediciones Morata.
- Puga, A. (2020). *Twitch: la televisión ahora se hace desde casa*. Expreso.
<https://www.expreso.ec/ocio/twitch-television-casa-gamer-loveofthearts-87793.html>

- Queiruga, S. (2020). *Qué es y cómo funciona Twitch, la plataforma de streaming de referencia para gamers (y no gamers)*. Marketing4eCommerce.
<https://marketing4ecommerce.net/que-es-y-como-funciona-twitch/>
- Renés, P. (2019). *La Escuela en la Sociedad Red: Un Espacio de Encuentro con los Valores*. Hamut'ay, 6(1), 112-123. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1578>
- Ruiz, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa 5.ª edición*. Universidad de Deusto. Serie Ciencias Sociales, vol. 15
- Ruíz, K., Quezada Tello, L., & Iñiguez Parra, G. (2019). *Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción: League of Legends Ecuador*. Cumbres, 5(1), 83-98. doi: 10.48190/cumbres.v5n1a6
- Scolari, C. (2015). *Ecología de medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones*. Gedisa.
- Sibilia, P. (s.f.). *¿Autenticidad o performance?*.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica. 1a ed.
- Twitch. (s.f.). *Comunidades para músicos / Twitch Creator Camp*.
<https://www.twitch.tv/creatorcamp/es-mx/twitch-music-getting-started/communities-for-musicians/>
- Twitch. (s.f.). *El ABC de Twitch / Twitch Creator Camp*.
<https://www.twitch.tv/creatorcamp/es-mx/learn-the-basics/twitch-101/>
- Twitch. (s.f.). *Nuevas formas de captar espectadores / Twitch Creator Camp*.
<https://www.twitch.tv/creatorcamp/es-mx/level-up/new-viewer-retention/>
- Zurita, J. (2019). *El "engagement" y las nuevas narrativas en el diseño de la comunicación digital*. Ediciones Complutense. Estudios sobre el Mensaje Periodístico Vol. 25 Núm. 2. pp 1249-1261. doi: 10.5209/esmp.64836