



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRATIVAS
CARRERA DE COMUNICACIÓN

El uso de Twitch como nueva plataforma de comunicación digital en
estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, 2022-
2022

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en
Comunicación**

Autora:

Suárez Estrella, Yurith Oderay

Tutor:

Msc. José Vinicio Palacios

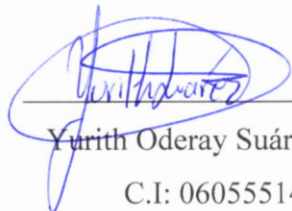
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Yurith Oderay Suárez Estrella, con cédula de ciudadanía 0605551431-1, autor (a) del trabajo de investigación titulado: El uso de Twitch como nueva plataforma de comunicación digital en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, 2022-2022, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 28 de octubre de 2024.



Yurith Oderay Suárez Estrella
C.I: 060555143-1

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, José Vinicio Palacios, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias Políticas y Administrativas de la Universidad Nacional de Chimborazo, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: El uso de Twitch como nueva plataforma de comunicación digital en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, 2022-2022, bajo la autoría de Yurith Oderay Suárez Estrella; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 28 días del mes de octubre de 2024.



Msc/José Vinicio Palacios

C.I:060314584-8

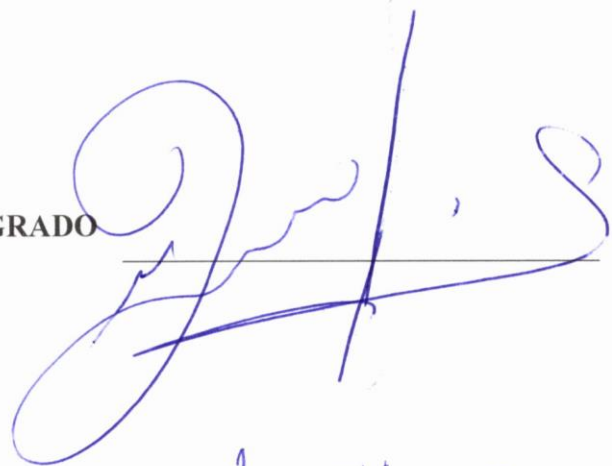
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación “El uso de Twitch como nueva plataforma de comunicación digital en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, 2022-2022”, presentado por Yurith Oderay Suárez Estrella, con cédula de identidad número 0605551431, bajo la tutoría de Msc. José Vinicio Palacios; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 28 de octubre de 2024.

Mgs. Ramiro Ruales.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



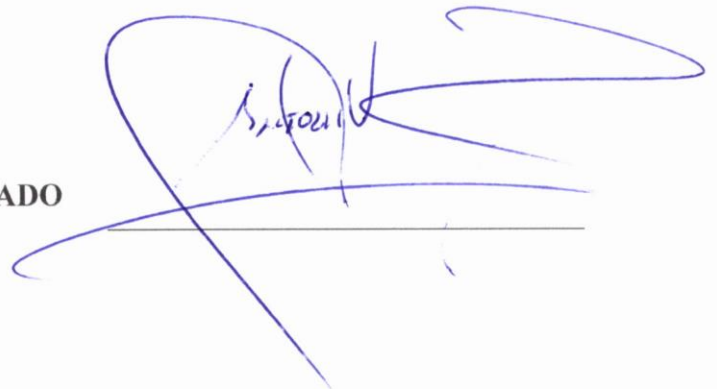
Msc. Guillermo Zambrano.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Msc. Antoni Vaca

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **SUAREZ ESTRELLA YURITH ODERAY** con CC: **0605551431**, estudiante de la Carrera de **COMUNICACIÓN**, Facultad de **CIENCIAS POLÍTICAS Y ADMINISTRATIVAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**EL USO DE TWITCH COMO NUEVA PLATAFORMA DE COMUNICACIÓN DIGITAL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA CRISTIANA NAZARENO, 2022-2022**", cumple con el 10%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio TURNITIN, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de noviembre de 2024

Msc. José Vinicio Palacios
TUTOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a quien está conmigo incondicionalmente y que siempre me ayuda y soporta en todo, le dedico a mi padre César Suárez, a la persona que, a pesar de todo, sigue conmigo y ha recorrido este camino a mi lado. Le dedico a todas las personas que aportaron algo en mi vida, aun cuando no eran mi familia les considero como tal, por el simple hecho de haber estado conmigo en momentos en los que necesitaba de alguien que me ayudase. Se lo dedico a mis amigos, a esos que nunca dudaron de mí y siempre me apoyaron en todo.

AGRADECIMIENTO

La culminación de esta tesis representa un hito significativo en mi trayectoria personal y profesional, un sueño anhelado que se materializa gracias al apoyo y la colaboración de numerosas personas e instituciones a quienes quiero expresar mi más profundo agradecimiento.

A mi familia y amigos, gracias por su amor incondicional, comprensión y apoyo durante todo este tiempo. Sus palabras de aliento y su creencia en mis capacidades han sido el motor que me ha impulsado a seguir adelante en los momentos difíciles.

Finalmente, quiero agradecer a todas aquellas personas que, de una u otra forma, han contribuido a mi formación académica y personal; a mis profesores, mentores y compañeros de estudios, les expreso mi más sincero agradecimiento por las enseñanzas compartidas y el apoyo brindado a lo largo de mi trayectoria educativa.

A todos ustedes, gracias por ser parte de este logro.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	13
INTRODUCCION.....	13
1.1 OBJETIVOS	16
1.1.1 Objetivo general	16
1.1.2 Objetivos específicos.....	16
CAPÍTULO II.....	17
MARCO TEÓRICO	17
2.1 Teoría Funcionalista	18
2.2 Comunicación	19
2.3 Tipos de Comunicación	20
2.3.1 Comunicación no tradicional	20
2.3.2 Comunicación digital	22
2.3.3 Plataformas Digitales	23
2.3.4 Redes sociales	24
2.4 Tipos de plataformas digitales	25
2.4.1 YouTube.....	25
2.5 Twitch	27
2.6 Jóvenes, Plataformas digitales y su influencia.....	30
2.6.1 Jóvenes	30
2.6.2 Jóvenes y plataformas digitales.....	30
2.6.3 Influencia de las plataformas digitales en los jóvenes	31
CAPÍTULO III	34

METODOLOGIA.....	34
3.1 Variables	34
3.2 Operacionalización de las variables.....	34
3.3 Método de investigación	35
3.4 Tipos de investigación	35
3.4.1 Por el propósito	35
3.4.2 Según los medios usados.....	35
3.4.3 Nivel de conocimientos en que se realiza	36
3.4.4 Acorde al método utilizado	36
3.4.5 Población y muestra	36
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección.....	36
3.5.1 Técnica: entrevista, encuesta y recolección de datos	36
3.6 Instrumentos: Cuestionario, guía de preguntas y diversos trabajos de investigación.	
37	
CAPÍTULO IV	38
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	38
4.1. Encuestas	38
4.2. Entrevistas.....	44
CAPÍTULO V	54
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES	54
5.1. Conclusiones	54
5.2. Recomendaciones	54
CAPÍTULO VI	56
ARTÍCULO CIENTÍFICO.....	56
BIBLIOGRAFÍA	57
ANEXOS	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	34
Tabla 2	44
Tabla 3	51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	38
Figura 2	39
Figura 3	39
Figura 4	40
Figura 5	40
Figura 6	41
Figura 7	41
Figura 8	42
Figura 9	42
Figura 10	43
Figura 11	44

RESUMEN

Esta investigación tiene como finalidad el análisis del impacto de Twitch, la plataforma de transmisión en vivo, en los estudiantes de secundaria de la Unidad Educativa Nazareno, teniendo en cuenta cuáles son los aspectos positivos como negativos de la plataforma y su influencia en los adolescentes. Twitch, la plataforma de transmisión en vivo, tiene un impacto significativo en los estudiantes de secundaria de todo el mundo. Esta plataforma se ha convertido en un espacio de comunicación digital único que influye de manera positiva, como negativa, en los jóvenes en esta etapa educativa. En el lado positivo, Twitch ofrece oportunidades educativas y de desarrollo. Los estudiantes pueden acceder a contenido educativo en tiempo real, como transmisiones en vivo de profesionales en diversos campos, desde ciencias hasta programación; por lo tanto, complementa su aprendizaje y fomenta la adquisición de habilidades útiles.

En lo que respecta al lenguaje, esta plataforma introduce jergas y frases únicas que los estudiantes adoptan y utilizan en su comunicación diaria, lo cual puede afectar su forma de hablar y escribir, tanto en línea como fuera de línea. Tiene un impacto significativo en los estudiantes de secundaria al brindarles oportunidades de aprendizaje y entretenimiento, pero también presentó desafíos en torno a la gestión del tiempo y la introducción de jergas digitales. Para este trabajo se utilizó la metodología mixta, ocupando lo cualitativo y lo cuantitativo; como respuesta a nuestro método de investigación se determinó que debido a que los streamers más vistos por nuestro grupo de estudio son de España y México, las jergas que emplean corresponden a esos países. Twitch influye significativamente en los jóvenes y más si son estudiantes, al no tener aún desarrollados completamente sus gustos o preferencias, acogen aquellos de personas que les rodean, de lo que ven en televisión o, en este caso, en Twitch. Los streamers y creadores de contenidos en la plataforma se han convertido en modelos a seguir, influyendo no solo en la elección de entretenimiento de los jóvenes, sino también en su percepción de la identidad digital y su participación en la creación de contenidos. En el estudio se estableció cómo las jergas más influyentes son las españolas y las mexicanas, dando cabida a un sinnúmero de palabras nuevas al vocabulario de los jóvenes. Además de brindarles una nueva perspectiva de la cultura de otros países, también influyen en su manera de vestir, sus gustos por los video juegos, la comida y otros.

Palabras claves: Twitch, influencia, plataformas digitales, jergas, modismos, estudiantes, streams, streamers.

ABSTRACT

This research aims to analyze the impact of Twitch, the live-streaming platform, on high school students at the Nazareno Educational Unit, taking into account the positive and negative aspects of the platform and its influence on teenagers. Twitch, the live-streaming platform, has a significant impact on high school students around the world. This platform has become a unique digital communication space that positively and negatively influences young people at this educational stage. On the positive side, Twitch offers educational and development opportunities. Students can access educational content in real-time, such as live broadcasts from professionals in various fields, from science to programming; therefore, it complements their learning and encourages the acquisition of useful skills. Regarding language, this platform introduces unique slang and phrases that students adopt and use in their daily communication, which can affect their way of speaking and writing, both online and offline. It significantly impacts high school students by providing them with learning and entertainment opportunities. Still, it also presented challenges around time management and the introduction of digital slang. For this work, the mixed methodology was used, occupying the qualitative and quantitative; as a response to our research method, it was determined that because the streamers most viewed by our study group are from Spain and Mexico, the slang they use corresponds to those countries. Twitch significantly influences young people, even more so if they are students, as their tastes or preferences have yet to be fully developed; they adopt those of people around them, of what they see on television or, in this case, on Twitch. Streamers and content creators on the platform have become role models, influencing young people's choice of entertainment, their perception of digital identity, and their participation in content creation. The study established that the most influential slang are Spanish and Mexican, giving rise to many new words in young people's vocabulary. In addition to giving them a new perspective on the culture of other countries, they also influence their way of dressing and their tastes in video games, food, and more.

Keywords: Twitch, influence, digital platforms, slang, idioms, students, streams, streamers.



firmado electrónicamente por:
MARIA FERNANDA
PONCE MARCILLO

Reviewed by:

Mgs. Maria Fernanda Ponce
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0603818188

CAPÍTULO I

INTRODUCCION

Las plataformas digitales se convierten en una parte fundamental de la vida humana. Gracias al avance de la tecnología y la aparición de nuevos espacios virtuales, muchos investigadores de todo el mundo están dedicando parte de su tiempo a estudiar la influencia que estos medios tienen en la vida de las personas. Si bien existen algunos estudios que se relacionan con los procesos de comunicación que se dan en los espacios virtuales, pocos se enfocan específicamente en las plataformas de streaming, ya que es un tema que cobra cada vez más importancia debido al surgimiento de las plataformas, los entornos virtuales y su aplicación en nuevos negocios. Las áreas están sujetas a un constante proceso de innovación, modelos, estudios y entretenimiento.

Según Johnson (2019), la realización de un estudio mixto se considera crucial para comprender los sistemas de comunicación y la interacción dentro de las comunidades virtuales en plataformas de streaming como Twitch. En este sentido, es esencial investigar los cambios que están ocurriendo en estas comunidades virtuales (Martínez, 2020).

Una investigación centrada en una única plataforma de streaming que permite responder a las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de interacciones se generan entre los streamers y sus comunidades? ¿Cuáles son las valoraciones específicas compartidas por los miembros que las componen? ¿Cómo se desarrollan las relaciones dentro de la plataforma Twitch? Y ¿Qué tipo de procesos de comunicación tienen lugar durante las transmisiones entre los creadores de contenido y sus audiencias?

Las plataformas de streaming ganan mayor alcance en los últimos años, más aún a raíz del confinamiento por la crisis sanitaria del COVID-19. Estos factores llevaron a la necesidad de estudios más actualizados sobre los procesos de integración y socialización generados desde estas plataformas. Por ello, a través de esta investigación se espera analizar los contenidos más consumidos y cómo influyen en su actitud o comportamiento.

Hoy en día es impensable hablar de juegos sin mencionar las plataformas de streaming en directo, en especial Twitch, la plataforma líder del mercado. Las plataformas de transmisión en vivo como Twitch aumentan sus usuarios antes de la pandemia, pero crecen significativamente. Por ejemplo, Twitch experimentó un aumento del 98 % en espectadores entre 2018 y 2020.

En este sentido, es importante investigar la influencia que tiene Twitch en la percepción que los jóvenes tienen sobre su propio rendimiento académico y social, así como en su comportamiento en línea y en su estilo de vida. Además, es relevante analizar las prácticas de los streamers y la publicidad que se realiza en la plataforma, con el fin de determinar si estas tienen algún tipo de influencia en los jóvenes que las observan.

Las redes sociales demuestran tener un impacto significativo en las empresas, y se espera que Twitch no sea la excepción. Esta plataforma tiene el potencial de ser una poderosa herramienta de marketing, incrementando el valor de la marca mediante la fidelización de su audiencia, similar a la dinámica observada en el ámbito deportivo. Este impacto se refleja en los resultados financieros y la rentabilidad bursátil de las empresas que aprovechan eficazmente esta plataforma para conectarse con su público objetivo.

A pesar de la relevancia de Twitch en los videojuegos, muy pocos estudios analizan su influencia en las empresas de videojuegos. En este sentido, se demuestra que el tipo de contenido es más relevante que el género de los juegos que se emiten, por lo que en este trabajo nos centramos en el tipo de contenido que se emite y los videojuegos, no en los géneros.

Livestreaming es la transmisión de video y audio en vivo a través de Internet. Este modo de comunicación se convierte en uno de los principales modos de entretenimiento, gracias en parte a las redes sociales, ganando rápidamente popularidad en la década de 2010 con la aparición de empresas dedicadas específicamente a él, como Twitch. Según Sjöblom y Hamari (2017), varios factores, como la liberación de tensión y las motivaciones afectivas y la integración social, hacen que las personas vean más horas de transmisión.

Las empresas de videojuegos se dan cuenta del éxito de las plataformas de streaming en directo en los últimos años y comienzan a utilizarlas como medios de promoción. Electronic Arts solo utilizó streamers para promocionar su juego Apex Legends, consiguiendo un millón de descargas el primer día y más de 50 millones el primer mes. Esto se debe a que los espectadores retienen a los streamers, que se convierten así en los mejores prescriptores de videojuegos.

Según TwitchTracker (2022), la plataforma fue una de las primeras plataformas de transmisión en tener 30 millones de usuarios activos diarios y 140 millones de usuarios activos mensuales para 2022. Aunque nació como una plataforma principalmente para la transmisión de videojuegos, los transmisores de hoy difunden contenido variado como música, programas de entrevistas, deportes, comida y manualidades. Sin embargo, los videojuegos son aún el principal contenido transmitido y visto. Aunque Twitch es la plataforma de transmisión más utilizada, otras plataformas compiten con ella.

En los últimos años, esta plataforma reúne a la población de todos los países y los adolescentes la ocupan cada vez más, asimismo más personas ven a esta plataforma como una oportunidad de trabajo y de ocio. Por estas mismas razones el público entra en contacto con personas de distintos países y con diferentes pensamientos, al igual que en sus tiempos la televisión influía a las personas, ahora esta plataforma influye de manera significativa a los que la consumen.

Debido al incremento de los medios digitales la sociedad ha incrementado el uso de diferentes plataformas en su diario vivir, los jóvenes se empiezan a reunir en diferentes

plataformas tanto de streaming, como de una red social; el punto a favor de las plataformas para hacer directos viene de la interacción que esta ofrece con su público en general, por lo que este proyecto quiere demostrar la posible influencia que tienen los Streamers de Twitch en la vida diaria de los jóvenes de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Cada vez, hay más creadores de contenidos y personas que se unen a un fandom específico y toman las palabras, expresiones y formas de ser, haciendo que las adapten a su diario vivir. Bonilla (2018) menciona que:

La cibercultura puede apreciarse desde tres puntos de vista: a) la interactividad, que es la relación entre la persona y el entorno digital definida por el hardware que conecta a ambos; b) Hipertextualidad: que es el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier lugar. Es una nueva condición para almacenar y entregar contenido; y c) Conectividad: que es lo que potencia la tecnología, por ejemplo, Internet (p. 176).

Mediante un análisis de contenidos sabremos cuáles son los canales más vistos por los jóvenes. Siendo Twitch una plataforma que da acogida a miles de streamers que hacen contenido en esta plataforma, cuando los creadores crecen llega a formarse lo conocido como “fandoms” estos llegan a adaptarse a gustos, forma de hablar, y también en sus modismos, por lo que lo que se planea analizar es la influencia que tienen en los jóvenes, sobre todo a los de bachillerato en los de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

La Unidad Educativa Cristiana Nazareno es parte de la iglesia del Nazareno, es oficialmente reconocida como tal el 26 de agosto de 1991 como un jardín de infantes, en 1992 consigue el permiso de funcionamiento para la escuela y de manera progresiva obtiene una autorización para el funcionamiento de grados superiores; siendo una institución reconocida por los valores religiosos especialmente los valores cristianos que imparten, todo esto regido por las leyes y por los reglamentos del Ministerio de Educación; asimismo, brinda la oportunidad a los estudiantes de recibir clases de manera virtual; la UEC Nazareno cuenta con un laboratorio de informática, con aulas de robótica, ciencias, desarrollo de neurofunciones; además, posee en las aulas pizarras eléctricas y proyectores. Cuenta con jardín, escuela y colegio con un total de 441 estudiantes en el plantel educativo a cargo del Lic. José Miguel Ayala.

La academia informa a sus estudiantes y padres de familia mediante las redes sociales de Instagram, Facebook y la conocida red social TikTok. Mediante estas redes los jóvenes, niños y padres pueden interactuar con el colegio y ver los diferentes contenidos multimedia que son subidos a dichas redes; el subir contenidos a las redes es una ayuda para promocionar a la institución y también para la participación estudiantil.

Muchos contenidos son protagonizados por los estudiantes y editados por el corresponsal en redes Pablo Carrasco, quien también se encarga de tomar las fotos publicitarias de la institución; lo que nos da un punto de apoyo, al saber que los estudiantes tienen una conexión muy buena con las herramientas digitales.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo general

- Identificar la posible influencia que tiene Twitch como nueva plataforma digital en la actitud o modismos que pueden tener los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

1.1.2 Objetivos específicos

- Analizar la influencia de los streamers en los jóvenes, incluyendo en su manera de hablar y en algunas elecciones.
- Conocer el impacto que tienen los streamers y su contenido en los jóvenes.
- Elaborar un artículo científico con la finalidad de presentar los resultados obtenidos en la investigación para su publicación en una revista científica.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Transmisión, esta es la palabra que define a Twitch como producto tecnológico y, sobre todo, como práctica cultural; es decir, como un proceso social de producción, circulación y consumo de significados (García, 1997).

Stream o streaming es la palabra que se utiliza para productos visuales, audiovisuales y sonoros como podcasts o programas de radio en vivo, que actualmente contienen imágenes que se transmiten en tiempo real a través de plataformas especializadas, como: YouTube, Facebook, Zoom, aunque ya sea no una plataforma, es un medio utilizado para realizar transmisiones en vivo, entre otros.

Twitch mezcla dos factores de poder en torno a sus usos: el mercado y la gente joven. En su dimensión económica, es una “plataforma”, definición cargada de significado que utiliza el mercado para asociar neutralidad, apertura e igualdad, “evoca una superficie destinada a facilitar alguna actividad” (García, 2019, p.78). Por otro lado, está dirigido a los jóvenes: el 41% de su público tiene entre 16-24 años y el 32% entre 25-34 años. Es decir, el 73% de sus usuarios tienen entre 16 y 34 años.

Twitch ha generado un importante impacto entre el público, lo que ha influido en la creación de enlaces que, según el pensamiento crítico de las personas, permiten al usuario conectarse con más de un streamer en relación con el contenido que recibe. De este modo, se puede decir que las motivaciones no sólo se centran en las preferencias de contenidos, sino que también, en ocasiones, apelan a los sentimientos que genera en el usuario formar parte de una determinada comunidad. (Castillo, 2022, p. 23-24).

Por un lado, el uso cotidiano de recursos electrónicos cada vez más atractivos y accesibles y, por otro, la adaptación a una situación social y económica que tiende a reducir el gasto en actividades de ocio, especialmente las relacionadas con la vida nocturna (Rodríguez y Ballesteros, 2019, p. 17), también son elementos que han favorecido el crecimiento de Twitch y que el confinamiento evidentemente ha acelerado.

Actualmente, alrededor de 9,7 millones de creadores transmiten en vivo en Twitch cada mes. En 2020, la plataforma alcanzó alrededor de 26,5 millones de visitantes diarios, con un promedio de tres millones de espectadores simultáneos por día. Lo más característico de la plataforma es combinar la transmisión de video en vivo con un chat abierto, en el que los creadores de contenido responden preguntas y hablan con su audiencia mientras comentan videojuegos, generando así una comunidad de fieles seguidores (Newzoo, 2023).

Así, en septiembre de 2019, Twitch sufrió un notable descenso de visualizaciones por el abandono de dos de sus grandes estrellas, que fueron contratadas por Mixer, la plataforma de Microsoft (Garro, 2019). Se trataba de los dos populares "serpentinias", "Ninja" y

"Shroud". "Ninja" es el seudónimo de Richard Tyler Blevins, un jugador profesional de videojuegos estadounidense, que antes de dejar Mixer poseía el canal de Twitch con más seguidores, con un total de 14,7 millones de espectadores (González, 2019). A su vez, "Shroud" es el seudónimo de Michael Grzesiek, un exjugador profesional canadiense del juego "Counter Strike".

La plataforma también sufrió algunas pequeñas fluctuaciones en su crecimiento, precisamente por esta fuerte competencia ligada a un mercado en crecimiento, lo que ha provocado algunos terremotos en el panorama del consumo de videojuegos online y transmisión en vivo. Asimismo, influye una de las singularidades de la propia "comunidad" sobre la que gira su éxito: la atracción que generan sus "streamers" más populares.

Twitch volvería a sus orígenes tras escuchar las necesidades de los streamers que pedían una categoría a través de la cual pudieran comunicarse más de cerca con sus espectadores (Pérez, 2016).

El éxito de esta plataforma forma parte lógicamente del cambio más largo en el ocio juvenil internacional, auspiciado por la comunicación digital y la evolución tecnológica. El informe Juventud, Ocio y TIC (Rodríguez y Ballesteros, 2019) indica que las actividades de ocio más frecuentes entre este grupo de población en España son principalmente las siguientes: chatear y navegar por internet, ver películas y series online, estar con amigos, comprar online y jugar videojuegos y consolas.

Mediante donaciones y suscripciones, la aparición de streamers no solo ha forjado lazos comunes de identidad entre los seguidores de las estrellas de Twitch, sino que también ha proporcionado millones de dólares en ingresos a sus creadores de contenido, así como una notable capacidad para influir y en todas partes. medio audiovisual masivo que combina dos formas de comunicación al mismo tiempo: video en vivo y comunicación textual (Hamilton, et al., 2014).

2.1 Teoría Funcionalista

La teoría funcionalista es una corriente de pensamiento en sociología y antropología, que tiene como objetivo comprender cómo las diferentes partes de una sociedad o un sistema social contribuyen al funcionamiento y la estabilidad de este sistema. Se basa en la idea de que las instituciones sociales y las prácticas culturales juegan papeles específicos en el mantenimiento del equilibrio social. Asimismo, esta teoría es un enfoque sociológico que se centra en el estudio de las funciones y el equilibrio de los diferentes elementos que componen una sociedad.

Según Parsons (1951), uno de los principales exponentes del funcionalismo, "la sociedad puede verse como un sistema integrado compuesto por subsistemas interdependientes, cada uno de los cuales realiza funciones específicas para mantener el orden social y la estabilidad".

En el contexto de la teoría funcionalista, Merton (1949) introdujo el concepto de "funciones manifiestas y latentes", argumentando que "las funciones manifiestas son aquellas que son intencionales y públicamente reconocidas, mientras que las funciones latentes son aquellas que no son intencionales y, a menudo, invisibles, pero que también contribuyen al funcionamiento del sistema social" (p. 12).

Luhmann (1984), por su parte, desarrolló una perspectiva funcionalista basada en la idea de que "la sociedad es un sistema complejo y compuesto por subsistemas interdependientes que realizan funciones específicas para mantener el equilibrio y la adaptación social" (p. 74).

Esta paráfrasis captura la esencia de la perspectiva funcionalista de Luhmann, enfatizando la interconexión de los subsistemas sociales y su papel crucial en el mantenimiento del equilibrio y la adaptación social; destaca la naturaleza dinámica de la sociedad y la interacción de varios componentes para garantizar su estabilidad general.

Giddens (1984) propuso la teoría de la estructuración, que incorpora elementos de la teoría funcionalista. Según él, "las estructuras sociales y las prácticas individuales se constituyen e influyen mutuamente en la reproducción del orden social".

2.2 Comunicación

La comunicación es el proceso mediante el cual se transmiten mensajes, información o ideas entre dos o más personas o entidades. Es una habilidad esencial para los seres humanos y juega un papel fundamental en la sociedad y en la interacción humana.

La comunicación puede ser verbal o no verbal, lo que significa que se puede transmitir a través de palabras habladas o escritas, gestos, expresiones faciales, posturas corporales, tono de voz y otros medios. Lasswell (1948) precisa que la comunicación es un proceso de quien dice que a través de qué canal a quién, con qué efecto". También puede ser de naturaleza formal, como en discursos o presentaciones, o informal, como en conversaciones cotidianas.

Los elementos clave de la comunicación son:

Emisor: La persona o entidad que inicia el proceso de comunicación y transmite el mensaje.

Receptor: La persona o entidad que recibe el mensaje y lo interpreta.

Mensaje: La información, idea o contenido que se transmite.

Canal: El medio a través del cual se envía el mensaje, que puede ser oral, escrito, visual, etc.

Retroalimentación: La respuesta o reacción que el receptor proporciona al emisor, lo que permite verificar si el mensaje se ha comprendido correctamente.

Contexto: El entorno o situación en el que se desarrolla la comunicación, que puede influir en cómo se interpreta el mensaje.

La comunicación efectiva es crucial para el intercambio de conocimientos, la cooperación, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la construcción de relaciones interpersonales sólidas. Según McCroskey, J. C., & Richmond, V. P. (1983) señalan que:

Este es un proceso dinámico en el que personas que comparten una realidad o visión del mundo intercambian mensajes a través de canales en un intento de influir en el comportamiento de los demás y lograr metas mutuas.

Sin embargo, factores como barreras lingüísticas, diferencias culturales, distorsiones en la transmisión del mensaje y falta de habilidades comunicativas pueden obstaculizar una comunicación exitosa; por lo tanto, es importante desarrollar y mejorar constantemente nuestras habilidades de comunicación para asegurar que nos entendamos y nos hagamos entender de manera clara y efectiva.

La comunicación es un proceso fundamental, a través del cual las personas intercambian información, mensajes, ideas y emociones entre sí. Fiske (1990), refiere que la comunicación es un proceso mediante el cual se comparten significados y se producen interacciones y relaciones sociales; es la forma en que se produce y reproduce la cultura, manteniendo y transformando las estructuras sociales.

Este proceso implica el uso de diversos medios, como palabras habladas o escritas, gestos, expresiones faciales, posturas corporales, imágenes y otros símbolos, con el propósito de transmitir un significado y lograr que el mensaje sea comprendido por el receptor.

Esta forma de intercambio no se limita únicamente a los seres humanos, ya que también se produce en otros seres vivos y en contextos tecnológicos. Sin embargo, la comunicación humana es especialmente compleja y permite establecer relaciones sociales, compartir conocimientos, expresar emociones, persuadir, colaborar y coordinar acciones.

Es importante destacar que la comunicación no solo se refiere a las palabras que se dicen, sino también a cómo se dicen y a cómo se interpretan. Por lo tanto, la comprensión y la interpretación adecuadas del mensaje son esenciales para una comunicación efectiva y significativa.

La comunicación es un proceso de intercambio de información y significado que juega un papel crucial en la sociedad y en las relaciones humanas, facilitando la comprensión mutua y el desarrollo de la cultura y el conocimiento.

2.3 Tipos de Comunicación

2.3.1 Comunicación no tradicional

La comunicación no tradicional se refiere a los métodos de comunicación que han surgido con el avance de las tecnologías modernas y digitales. A diferencia de la comunicación tradicional, que se basa en prácticas convencionales y no electrónicas, la

comunicación no tradicional aprovecha las nuevas herramientas y canales de comunicación que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

La comunicación no tradicional abarca formas de intercambio de información y participación que incluyen, pero no se limitan a:

Comunicación digital: la comunicación digital se refiere al intercambio de información mediante dispositivos electrónicos y tecnologías digitales, como correo electrónico, redes sociales, mensajería instantánea, videoconferencias y aplicaciones de comunicación.

Comunicación en línea: Se refiere a la interacción e intercambio de información a través de plataformas en línea, como blogs, foros de discusión, comunidades en línea y sitios web interactivos.

Comunicación móvil: implica el uso de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, para la comunicación en tiempo real a través de llamadas, mensajes de texto, aplicaciones de mensajería y redes sociales móviles.

Comunicación multimedia: Consiste en el uso de diversos formatos de medios, como imágenes, videos, audio y presentaciones interactivas, para transmitir mensajes de una manera más visual y atractiva.

La comunicación no tradicional ha transformado la forma en que interrelacionamos e interactuamos permitiendo una conectividad instantánea y global, así como una amplia difusión de la información. Ha incrementado las posibilidades de comunicación, ofreciendo nuevas formas de participación y colaboración en diferentes contextos sociales, profesionales y personales.

El proceso no tradicional se refiere a formas de interacción y transmisión de mensajes que difieren de los medios de comunicación convencionales. Según Jenkins (2006), “la comunicación no tradicional se caracteriza por la participación de los usuarios en la producción y distribución de contenidos, desafiando así los modelos tradicionales de emisor-receptor y generando nuevas formas de participación ciudadana y de expresión cultural” (p. 54).

La comunicación actual se transforma con la participación de los usuarios en la creación y difusión de contenidos; esto rompe los esquemas tradicionales emisor-receptor, dando lugar a nuevas formas de participación ciudadana y expresión cultural.

En el estudio de la comunicación no tradicional, Castells (2007) sostiene que “las redes digitales y las plataformas en línea han creado un entorno comunicativo, que permite la producción colaborativa de información y la formación de comunidades virtuales que desafían la jerarquización y centralización del poder mediático” (p. 39).

Según Hinton y Hjorth (2013), “las tecnologías móviles, como los teléfonos inteligentes, han transformado la comunicación interpersonal al permitir la conectividad constante y la mensajería instantánea en cualquier momento y lugar, generando nuevas formas de interacción social y de participación ciudadana”.

2.3.2 Comunicación digital

Para analizar el desarrollo de la comunicación digital es fundamental hacer referencia a los principios de los medios online e Internet, porque forman parte del paradigma tecnológico de nuestra sociedad contemporánea (Castells, 1996). En este sentido, el papel potenciador de la comunicación en el entorno digital abre múltiples mecanismos y medios de interacción.

En cambio, el proceso digital se refiere al intercambio de información utilizando dispositivos electrónicos y tecnologías digitales. Implica el uso de herramientas y plataformas digitales para transmitir, recibir y compartir información de manera rápida y eficiente. Los ejemplos comunes de comunicación digital incluyen correo electrónico, redes sociales, mensajes de texto, videollamadas y aplicaciones de mensajería instantánea.

La dinámica de la web 2.0 como elemento de comunicación digital no tendría mayor injerencia si no fuera por figuras profesionales estratégicas, figuras como SMM y CM, profesionales dedicados a la administración y a la ejecución de acciones de comunicación para marcas u organizaciones donde entre sus funciones son, por ejemplo, la planificación general de estrategias, tácticas y actividades dentro de una comunicación 2.0, para su futura evaluación en un marco de respeto a los objetivos.

La comunicación digital ha transformado la forma en que nos comunicamos, ofreciendo una amplia gama de canales y formas de interactuar con otras personas, de forma individual o en grupo.

Velocidad: permite la transmisión instantánea de mensajes y la recepción de respuestas casi en tiempo real.

Alcance global: facilita la comunicación con personas de todo el mundo, eliminando las barreras geográficas.

Interactividad: permite la comunicación bidireccional, donde los participantes pueden responder, comentar y participar activamente en la conversación.

Multimedia: permite el uso de diferentes formatos de medios, como texto, imágenes, video y audio, para enriquecer la comunicación y transmitir mensajes de manera más efectiva.

La comunicación digital ha tenido un impacto significativo en varios aspectos de nuestras vidas, incluidas las relaciones personales, el lugar de trabajo, la educación y la

difusión de información. Ha facilitado la colaboración remota, la conexión instantánea con otros y el acceso a la información en cualquier momento y lugar.

Es importante señalar que la comunicación digital también conlleva desafíos y consideraciones, como la privacidad, la seguridad de la información y la gestión adecuada de la comunicación en entornos digitales

“Ecuador se está convirtiendo en un país digital. El surgimiento de la Web es positivo, ahora todos somos consumidores digitales, aunque la generación de contenidos propios avanza lentamente en los medios ecuatorianos” (Rencoret, Martínez y Punín, 2014, p. 204).

2.3.3 Plataformas Digitales

Las plataformas digitales son entornos en línea que facilitan la interacción, el intercambio de información y la realización de diversas actividades a través de tecnologías digitales. Estas plataformas brindan un espacio virtual donde los usuarios pueden conectarse, comunicarse y participar en actividades específicas de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Las plataformas digitales pueden tener diferentes propósitos y funcionalidades, y pueden variar en su alcance y la naturaleza de las interacciones que permiten.

La creciente adopción de plataformas digitales ha transformado la forma en que las empresas operan y se relacionan con sus clientes. Estas plataformas permiten una mayor agilidad y flexibilidad en los procesos empresariales, fomentando la innovación y creando nuevas oportunidades de crecimiento (Gupta, 2020, p. 63).

La era digital impulsa la transformación empresarial, permitiendo mayor agilidad, innovación y oportunidades de crecimiento gracias a las plataformas digitales, crean oportunidades y no limitan a las empresas o a sus empleados.

Redes Sociales: Estas plataformas permiten a los usuarios conectarse con otras personas, compartir contenidos, interactuar a través de comentarios y mensajes, y participar en comunidades en línea. Ejemplos populares de redes sociales incluyen Facebook, Twitter, Instagram y LinkedIn.

Plataformas de comercio electrónico: estas plataformas facilitan la compra y venta de productos y servicios en línea. Proporcionan un espacio virtual donde los vendedores pueden exhibir sus productos y donde los compradores pueden realizar transacciones de manera segura. Amazon, eBay y Alibaba son ejemplos bien conocidos de plataformas de comercio electrónico.

Las plataformas digitales se caracterizan por su naturaleza de múltiples lados, donde diferentes grupos de usuarios interactúan y se benefician mutuamente. Estas plataformas crean un efecto de red, donde el valor de la plataforma aumenta a medida que más usuarios se unen, generando un círculo virtuoso de crecimiento y adopción (Hagiu & Wright, 2019, p. 92).

Plataformas de colaboración y productividad: estas plataformas permiten a los usuarios trabajar juntos en proyectos, compartir documentos, realizar videollamadas y administrar tareas en línea. Los ejemplos comunes incluyen Google Drive, Microsoft Teams, Slack y Trello.

Plataformas de streaming de contenidos: Estas plataformas ofrecen contenidos multimedia, como películas, series, música y podcasts, que los usuarios pueden consumir online a través de streaming. Los ejemplos populares incluyen Netflix, Spotify, YouTube, Twitch y SoundCloud.

Las plataformas digitales han revolucionado la forma en que nos comunicamos, trabajamos, obtenemos información, consumimos entretenimiento y realizamos transacciones comerciales. Han creado nuevas oportunidades de interacción y participación, y han transformado muchos sectores y aspectos de nuestra vida cotidiana.

2.3.4 Redes sociales

Las redes sociales son plataformas en línea diseñadas para facilitar la conexión, interacción y comunicación entre personas, grupos y organizaciones. Estas plataformas permiten a los usuarios crear perfiles personales o profesionales, compartir contenidos, interactuar con otros usuarios y participar en comunidades online con intereses comunes.

Las redes sociales son claramente un medio prosumidor, donde los prosumidores se convierten en interlocutores que producen conversaciones con y para una audiencia consumidora. En esta conversación, la audiencia no solo consume estos contenidos, sino que también responde y reproduce estos mensajes y crea otros casi simultáneamente. Esto significa que cualquier actividad en el mundo offline puede tener sentido en el mundo online, configurando un espacio de autonomía (Campos, Brerrocál y Redondo, 2014, p. 67).

Perfiles de usuario: los usuarios pueden crear perfiles que representen su identidad en línea, donde pueden proporcionar información personal, intereses, fotos y otros detalles relevantes.

Amigos o seguidores: los usuarios pueden conectarse con otros usuarios y establecer relaciones digitales. Pueden agregar amigos, seguir a otros u obtener suscriptores.

Publicaciones y uso compartido de contenido: los usuarios pueden compartir contenido en forma de texto, imágenes, videos, enlaces, etc. Estas publicaciones pueden ser visibles para sus amigos, seguidores o el público en general, según su configuración de privacidad.

Interacción y participación: Las redes sociales fomentan la interacción entre los usuarios a través de funciones como comentarios, me gusta, compartir, mensajes privados, etiquetas y menciones.

Comunidades y grupos: Las redes sociales permiten la formación de comunidades en línea con intereses específicos. Los usuarios pueden unirse a grupos relacionados con temas de interés, pasatiempos, profesiones o actividades.

Descubrimiento de contenido: las redes sociales ofrecen algoritmos y funciones de descubrimiento que muestran contenido relevante y sugerencias personalizadas basadas en las interacciones y preferencias de cada usuario.

Algunas de las redes sociales más populares son Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, Snapchat y TikTok. Cada uno tiene sus propias características y finalidad, y se utiliza para diversos fines, como conectarse con amigos y familiares, compartir intereses, establecer contactos, promocionar marcas o productos.

El impacto de las redes sociales en los jóvenes es innegable, ya que han transformado la forma en que se comunican, interactúan y construyen su identidad digital. Estas plataformas ofrecen una ventana al mundo virtual donde los jóvenes pueden expresarse, conectarse con otros y buscar validación social, pero también pueden experimentar efectos negativos como la comparación constante y la presión por mantener una imagen idealizada (O’Keeffe & Clarke-Pearson, 2011, p. 800).

Las redes sociales revolucionan la comunicación, la interacción y la identidad digital de los jóvenes; ofrecen un espacio virtual de expresión, conexión y validación, pero también conllevan riesgos como la comparación y la presión por una imagen idealizada.

Es importante señalar que el uso de las redes sociales también plantea consideraciones sobre la privacidad, la seguridad y el manejo adecuado de la información personal. Los usuarios deben conocer las políticas de privacidad y la configuración de privacidad de cada plataforma y tomar medidas para proteger su privacidad y seguridad en línea.

Las redes sociales pueden tener un impacto significativo en la vida de los jóvenes, y en algunos casos, pueden desarrollar una adicción a estas plataformas. El uso excesivo de las redes sociales puede afectar negativamente la salud mental y emocional de los jóvenes, causando ansiedad, depresión y una disminución en la calidad de las relaciones cara a cara (Kuss & Griffiths, 2011, p. 6328).

Las redes sociales, si se usan en exceso, pueden generar adicción en los jóvenes, impactando negativamente en su salud mental y emocional; ansiedad, depresión y deterioro de las relaciones cara a cara son algunos de los riesgos potenciales.

2.4 Tipos de plataformas digitales

2.4.1 YouTube

YouTube es una plataforma para compartir videos en línea fundada en febrero de 2005. Permite a los usuarios cargar, ver, comentar y compartir videos sobre una amplia variedad

de temas. YouTube es uno de los sitios web más populares y una de las plataformas de redes sociales más utilizadas en todo el mundo.

Esta plataforma de comunicación digital es una de las más influyentes y relevantes en la actualidad. Con más de mil millones de usuarios y un amplio contenido multimedia, YouTube ofrece una amplia variedad de oportunidades para que los creadores y espectadores se conecten, compartan información y se expresen.

Se consolida como una plataforma de comunicación digital líder, permitiendo a los usuarios crear y compartir contenido en forma de videos. Con millones de usuarios activos y una amplia variedad de temas y géneros, YouTube ha transformado la forma en que nos comunicamos y consumimos información en línea (Burgess y Green, 2018, p. 87).

Como plataforma de comunicación, YouTube permite a los creadores de contenido enviar mensajes y contar historias a través de videos. Los usuarios pueden publicar videos sobre una variedad de temas, desde tutoriales y reseñas de productos hasta blogs personales y documentales. Esto ha democratizado la producción y distribución de contenido audiovisual, brindando a la gente común la oportunidad de compartir sus ideas y puntos de vista con audiencias globales.

YouTube ha revolucionado la comunicación en línea al fomentar la participación de los usuarios. Los comentarios, las respuestas en video y otras características interactivas han creado un entorno participativo donde los espectadores pueden interactuar con los creadores de contenido y contribuir a la conversación (Highfield et al., 2013, p. 354).

Funciones principales de YouTube:

El impacto cultural y social de YouTube, explorando cómo la plataforma ha transformado la forma en que producimos, consumimos y compartimos videos; la diversidad de contenidos en YouTube, las comunidades que se forman a su alrededor y su influencia en la sociedad en general (Grieve y Krzyzaniak, 2016).

Cargar y ver videos: los usuarios pueden cargar videos en sus canales de YouTube para compartir contenido con otros usuarios. A su vez, los usuarios pueden buscar y ver videos de una amplia gama de categorías y temas.

Comentarios y participación: los usuarios pueden comentar los videos, lo que permite una interacción directa entre los creadores y su audiencia. Además, los usuarios pueden dar me gusta o no a los videos y suscribirse a los canales de sus creadores favoritos para recibir actualizaciones sobre su contenido.

Monetización: YouTube ofrece a los creadores la posibilidad de monetizar sus videos a través de anuncios publicitarios y patrocinios. Esto permite a los creadores obtener ingresos de su contenido y establecer carreras en la plataforma.

Contenido variado: YouTube aloja una amplia variedad de contenido, que incluye música, películas, programas de televisión, videos educativos, tutoriales, blogs, reseñas, videos de comedia y más. Los usuarios pueden encontrar contenido en varios idiomas y de diferentes partes del mundo.

Recomendaciones personalizadas: YouTube utiliza algoritmos para sugerir videos en función de los intereses y comportamientos de visualización de cada usuario. Esto permite una experiencia de visualización personalizada y ayuda a los usuarios a descubrir contenido nuevo que coincida con sus preferencias.

Además, Aranda (2016), la autora argumenta que la plataforma no solo es para la visualización de videos, sino que fomenta la interacción social y la creación de contenido; YouTube fomenta la interacción y el compromiso del usuario a través de funciones como comentarios, respuestas de video y opciones de suscripción al canal. Estas funciones permiten a los espectadores participar en conversaciones, compartir sus opiniones y conectarse con otros usuarios que comparten intereses similares. Esta interactividad ayuda a crear comunidades en línea en torno a temas específicos y facilita la colaboración entre los creadores de contenido.

YouTube también ha sido utilizado como herramienta de comunicación por organizaciones, empresas y figuras públicas para promover sus mensajes y llegar a un público más amplio. Las marcas aprovechan YouTube para lanzar campañas publicitarias, exhibir productos y establecer relaciones con los consumidores. Además, los medios de comunicación utilizan la plataforma para compartir noticias, entrevistas y cobertura en vivo.

YouTube es una de las plataformas que ha tenido un impacto significativo en la cultura digital, permitiendo que personas de todo el mundo compartan sus ideas, talentos y experiencias. También influyó en la industria del entretenimiento y generó nuevas formas de contenido y medios.

2.5 Twitch

Twitch es una plataforma online para transmitir y ver contenido en directo, centrada principalmente en videojuegos y cultura gaming. Lanzado en 2011, se ha convertido en uno de los principales destinos de transmisión en vivo. Juegos, eventos de deportes electrónicos (eSports) y otros contenidos relacionados.

Transmisión en vivo: permite a los usuarios transmitir en vivo sus sesiones de juego, así como otros tipos de contenido como música, chat en vivo, podcasts y eventos especiales.

Comunidad y chat en vivo: los espectadores pueden interactuar con streamers y otros espectadores a través del chat en vivo. Esto promueve una experiencia más interactiva y permite a los espectadores hacer preguntas, enviar mensajes y compartir sus reacciones en tiempo real.

Categorías y etiquetas: organiza el contenido en diferentes categorías de temas, lo que facilita a los usuarios encontrar transmisiones que les interesen. Además, los transmisores pueden usar etiquetas para describir el contenido de sus transmisiones y facilitar que los espectadores interesados lo descubran.

Emoticones y suscripciones: ofrece una amplia gama de emoticones personalizados, llamados “emoticones”, que permiten a los usuarios expresar emociones y reacciones en el chat. Los espectadores también pueden suscribirse a los canales de los streamers para recibir beneficios adicionales, como emoticones exclusivos y acceso a contenido especial.

Eventos y competiciones: organiza eventos especiales en línea, torneos de deportes electrónicos, conferencias, convenciones y otras formas de contenido en vivo. Este contiene Transmisiones en vivo de eventos importantes de la industria del juego y otras comunidades relacionadas.

Twitch ha sido fundamental en el crecimiento de la comunidad de jugadores, brindando a los streamers y creadores de contenido una plataforma para compartir su pasión y conectarse con su audiencia. Además de los videojuegos, la plataforma se ha ampliado para incluir otras categorías de contenidos como arte, música y cocina en vivo.

Broadcast, esa es la palabra que define a Twitch como producto tecnológico y sobre todo como práctica cultural; es decir, como un proceso social de producción, circulación y consumo de significados (García, 1997).

Twitch combina dos factores de poder que rodean su uso: el mercado y los jóvenes. En su dimensión económica como explica García-Martín y Aparici (2019), es una “plataforma”, definición significativa que el mercado utiliza para asociar neutralidad, apertura e igualdad, “crea una superficie destinada a facilitar determinadas actividades” p.37). Por otro lado, está dirigido a los jóvenes: el 41% de la audiencia tiene entre 16 y 24 años y el 32% entre 25 y 34 años. Eso significa que el 73% de los usuarios tienen entre 16 y 34 años.

Por un lado, el uso diario de recursos electrónicos cada vez más atractivos y accesibles y, por otro, la adaptación a una situación social y económica que tiende a reducir el gasto en actividades de ocio, especialmente las relacionadas con la vida nocturna (Rodríguez y Ballesteros, 2019 p. 17). También elementos que han favorecido el crecimiento de Twitch y que evidentemente han acelerado la restricción.

Actualmente, alrededor de 9,7 millones de YouTubers transmiten en vivo en Twitch cada mes. En 2020, la plataforma alcanzó alrededor de 26,5 millones de visitantes diarios, con un promedio de tres millones de espectadores simultáneos por día (TwitchTracker, 2021). Lo más distintivo de la plataforma es la combinación de transmisión de video en vivo con un chat abierto donde los creadores de contenido responden preguntas y hablan con su audiencia mientras comentan videojuegos, creando una comunidad de fieles seguidores.

Por ejemplo, en septiembre de 2019 Twitch sufrió un importante descenso de visualizaciones debido a la marcha de dos de sus mayores estrellas, contratadas por Mixer, la plataforma de Microsoft (González, Garro y Webb 2019). Estos eran los dos populares “streamers”, “Ninja” y “Shroud”. “Ninja” es el seudónimo de Richard Tyler Blevins, un videojuego profesional estadounidense que, antes de dejar Mixer, poseía el canal de Twitch más seguido, con un total de 14,7 millones de espectadores (González, 2019); “Shroud” es el seudónimo de Michael Grzesiek, un exjugador profesional canadiense del juego “Counter Strike”.

Twitch también ha tenido que soportar algunos pequeños vaivenes en su crecimiento, precisamente por esta fuerte competencia combinada con un mercado en crecimiento que ha provocado algunos terremotos en el panorama del consumo de videojuegos online y del streaming en directo. También influye una de las características de la propia “comunidad” que hace su éxito: la atracción que proviene de sus “streamers” más populares.

Twitch volvió a sus raíces tras escuchar las necesidades de los streamers que pedían una categoría a través de la cual pudieran comunicarse más estrechamente con sus espectadores (Pérez, 2016).

El éxito de esta plataforma se enmarca lógicamente en la transformación más larga del ocio juvenil internacional, impulsada por la comunicación digital y el desarrollo tecnológico. El informe “Juventud, Ocio y TIC” (Rodríguez y Ballesteros, 2019) muestra que las actividades de ocio más habituales de este grupo poblacional son principalmente las siguientes: chatear y navegar por Internet, ver películas y series online, estar con amigos, ir de compras y juegos en línea Videojuegos y consolas.

El top 3 de streamers hispanos según Twitch Traker (2023) comienza encabezado por Ibai Llanos con un total de 115.886 suscriptores recurrentes y además bate récord de asistencia gracias al mayor evento entre los amantes del streaming de habla hispana como es la “Noche del Año” con más de 3 millones de visitas; El segundo lugar de la lista es IlloJuan con un total de 34.489 suscriptores recurrentes y en tercer lugar se encuentra Auron Play con un total de 20.056 suscriptores recurrentes, mostrando la gran influencia española en el streaming.

A través de donaciones y suscripciones, el surgimiento de los streamers no solo ha forjado vínculos comunes de identidad entre los seguidores de las estrellas de Twitch, sino que también ha brindado a sus creadores de contenido millones de dólares en ingresos y una notable capacidad para influir dondequiera que vayan. enorme medio audiovisual que combina dos formas de comunicación al mismo tiempo: vídeo en vivo y comunicación de texto (Hamilton, et al., 2014).

2.6 Jóvenes, Plataformas digitales y su influencia

2.6.1 Jóvenes

Los jóvenes son un grupo demográfico que abarca una etapa específica de la vida que se encuentra entre la niñez y la edad adulta. La definición precisa de quién se considera una persona joven puede variar según los contextos culturales y legales, pero generalmente se refiere a personas en la adolescencia y la juventud temprana.

Los jóvenes son una parte clave de la sociedad actual, y su participación en la esfera digital ha transformado la forma en que se comunican, se relacionan y se informan. A través de dispositivos móviles y plataformas en línea, los jóvenes han creado una cultura digital única, donde comparten, crean y consumen contenido de manera activa (Livingstone & Sefton-Green, 2016, p. 112).

La juventud se encuentra en una fase de transición entre la niñez y la edad adulta. La edad exacta puede variar según el país y la cultura, pero generalmente se considera que va desde principios de la adolescencia hasta finales de los 20 o 30 años.

Durante la adolescencia, los individuos experimentan cambios significativos en su desarrollo físico, tales como crecimiento y madurez sexual. También experimentan cambios emocionales y psicológicos a medida que enfrentan nuevas responsabilidades y desafíos.

La juventud descubre y define su identidad personal, lo que incluye examinar sus intereses, valores, creencias y objetivos individuales. Buscan autonomía y pueden experimentar cambios en sus preferencias y opiniones a medida que se desarrollan.

Los jóvenes suelen estar inmersos en la educación formal, ya sea en la escuela secundaria, la universidad o programas de formación profesional. También enfrentan decisiones y transiciones importantes, como elegir una carrera, lograr independencia financiera y desarrollar relaciones con adultos.

Pueden participar activamente en la sociedad y en cuestiones que les afectan directamente. Pueden participar en actividades comunitarias, organizaciones juveniles, actividades políticas y defensa de causas sociales.

Es importante señalar que las experiencias y características de los jóvenes pueden variar significativamente según sus orígenes socioeconómicos, culturales, étnicos y geográficos. La adolescencia es una época de crecimiento y cambio, y los jóvenes desempeñan un papel importante en la sociedad, aportando nuevas perspectivas, energía y potencial para el desarrollo futuro.

2.6.2 Jóvenes y plataformas digitales

Los jóvenes y las plataformas digitales están estrechamente vinculados, ya que estos son una de las poblaciones más activas y comprometidas en el uso de estas plataformas. Las

plataformas digitales como las redes sociales, los servicios de mensajería, los sitios web de contenidos y las aplicaciones móviles han cambiado la forma en que los jóvenes se comunican, interactúan, reciben información y se entretienen.

Las plataformas digitales ofrecen a la juventud diversas formas de comunicación como mensajes de texto, videollamadas, chats online y redes sociales. Estas herramientas les permiten mantenerse en contacto con amigos, familiares y comunidades en línea incluso a largas distancias.

La presencia de los jóvenes en las redes sociales y otras plataformas en línea les brinda oportunidades para construir y mantener relaciones, así como para explorar y expresar su identidad. Sin embargo, también enfrentan desafíos relacionados con la privacidad, el acoso y la gestión de la reputación en línea (Boyd, 2014, p. 135).

Ofrecen a la juventud la oportunidad de expresar su creatividad y compartir su contenido como fotografías, videos, música y escritos. Pueden utilizar estas plataformas para mostrar sus talentos, contar historias y explorar diferentes formas de expresión artística.

Las redes sociales se han convertido en una parte integral de la vida de los jóvenes, influyendo en su desarrollo social y emocional. Estas plataformas ofrecen oportunidades para la expresión personal y la conexión con otros, pero también presentan desafíos como el ciberacoso, la privacidad y la gestión de la identidad en línea (Boyd, 2014, p. 125).

Los estudiantes utilizan las plataformas digitales para acceder a información, investigar y aprender sobre diversos temas. Pueden ingresar a contenidos educativos, tutoriales, noticias y recursos en línea que les permitan adquirir conocimientos y mantenerse actualizados sobre los temas que les interesan.

Las plataformas digitales han permitido a los jóvenes participar activamente en cuestiones sociales, políticas y cívicas. Pueden unirse a movimientos, compartir información, organizar protestas y campañas y generar conciencia sobre temas que les preocupan.

Brindan una amplia gama de contenidos de entretenimiento como música, películas, series, videojuegos y vídeos online. Los jóvenes utilizan estas plataformas para consumir contenidos, descubrir nuevas tendencias y seguir a sus creadores favoritos.

Es importante señalar que el uso de plataformas digitales también presenta desafíos y preocupaciones para los jóvenes, como la privacidad, el ciberacoso, la gestión del tiempo y la exactitud de la información. Es fundamental promover el uso responsable y seguro de las plataformas digitales, educar sobre su uso adecuado y concienciar sobre los riesgos asociados a las mismas.

2.6.3 Influencia de las plataformas digitales en los jóvenes

Las plataformas digitales como las redes sociales, las aplicaciones de mensajería instantánea, las plataformas de vídeo y los sitios web han influido significativamente en la

vida de los jóvenes en diversos ámbitos. El mundo de las plataformas digitales es de gran interés tanto para los emprendedores como para los inversores españoles que ven modelos de negocio con gran potencial de crecimiento, ya que hoy gracias a estos medios digitales podemos generar ingresos y realizar nuestro trabajo estemos donde estemos, de forma sencilla (Jiménez, 2018). Algunos de los impactos más notables incluyen:

Comunicación e interacción social: las plataformas digitales han cambiado la forma en que los jóvenes se comunican e interactúan entre sí. Estas herramientas les permiten conectarse en tiempo real, compartir contenidos, expresar opiniones y participar en comunidades virtuales. Sin embargo, también pueden provocar una reducción de la comunicación cara a cara y una posible desconexión del mundo real.

Se brindan herramientas y estrategias para que padres, educadores y los propios jóvenes puedan navegar responsablemente en el mundo digital. Ofrece una mirada crítica al impacto de las tecnologías digitales en los jóvenes, analizando tanto sus beneficios como sus riesgos (López 2019).

Acceso a la información y al conocimiento: los jóvenes tienen acceso instantáneo a una gran cantidad de información y recursos educativos en línea. Esto puede ser beneficioso para el aprendizaje y la investigación, pero también puede generar problemas de confiabilidad y la difusión de información errónea.

Impacto en la percepción de la imagen corporal: Las plataformas digitales suelen mostrar imágenes de belleza manipuladas y estereotipadas, lo que puede tener un impacto negativo en la percepción de la imagen corporal de los jóvenes y provocar problemas e inseguridades en la autoestima.

Presión social y comparación: las redes sociales pueden fomentar la comparación social y la búsqueda de validación a través de me gusta y comentarios. Esto puede generar una presión constante para mantener una imagen idealizada en línea y el temor de no cumplir con ciertos estándares.

Oportunidades de aprendizaje y desarrollo de habilidades: las plataformas digitales brindan oportunidades para desarrollar habilidades como la creatividad, la programación, el emprendimiento y la comunicación en línea. También pueden facilitar el acceso a la educación y a oportunidades de empleo.

Riesgos en línea y ciberseguridad: los jóvenes pueden enfrentar riesgos en línea como el ciberacoso, el robo de identidad y la exposición a contenido inapropiado. La concienciación sobre la ciberseguridad y el comportamiento online responsable son aspectos cruciales a la hora de utilizar plataformas digitales.

Es importante reconocer que la influencia de las plataformas digitales en la juventud es diversa y compleja. Como sociedad, es importante brindar asesoramiento y educación

adecuada para que los jóvenes puedan utilizar estas herramientas y minimizar posibles riesgos e impactos negativos en su bienestar.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1 Variables

Dependiente: La plataforma de streaming Twitch

Independiente: jóvenes de Bachillerato

3.2 Operacionalización de las variables

Tabla 1

VARIABLE	DEFINICIÓN DE LA VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Dependiente: La plataforma de streaming Twitch	Twitch es una plataforma de transmisión de video gratuita enfocada en videojuegos, ya sea PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, PC o cualquier otra plataforma (incluidos los teléfonos móviles). (Twitch)	Categorías de Twitch	Just chatting Games Arte/Música	Recolección de datos bibliográficos Entrevistas Encuestas
		Audiencia	Número de seguidores Demografía de la audiencia (edad, género)	Recolección de datos bibliográficos Entrevistas Encuestas
		Comunidad	Número de miembros de la comunidad (seguidores, suscriptores) Grado de interacción y participación en la comunidad (eventos, concursos, charlas)	Recolección de datos bibliográficos Entrevistas Encuestas

Independiente: jóvenes de Bachillerato	"Identidad, juventud y crisis" (1968), Erikson explora las luchas que enfrentan los jóvenes para encontrar un sentido de identidad y propósito en la vida, y cómo estos procesos pueden ser influenciados por factores sociales y culturales.	Comunidad estudiantil	Edad Curso Número de estudiantes	Entrevistas Encuestas
		Gustos	Streaming de video juegos Streaming de arte Streamers más vistos	Entrevistas Encuestas
		Extracurriculares	Participación en club de robótica Participación en PPE Participación en eventos culturales o artísticos	Entrevistas Encuestas

3.3 Método de investigación

Combina la investigación cualitativa y cuantitativa, nos permite comprender mejor el problema, cuando necesitamos ambos métodos para mejor entendimiento y mayor amplitud.

Se utilizará una investigación mixta, entre cualitativa y cuantitativa, para no solo tener una explicación teórica, sino que también tendremos un punto para saber con exactitud el porcentaje mediante cifras. Con la combinación de ambos métodos llegamos a tener una lectura de datos más concreta.

3.4 Tipos de investigación

3.4.1 Por el propósito

La investigación básica es la investigación pura, teórica o dogmática y se caracteriza por partir del marco teórico y permanecer en él.

Investigación básica en la que se dará una explicación buena mediante la teoría.

3.4.2 Según los medios usados

La investigación documental es la que recolecta datos y la de campo es la que tiene que ver con la aplicabilidad y estas dos son compatibles.

Investigaciones Documental y la de Campo, se realiza una recolección de datos teóricos y también se utilizará los elementos de la de campo como encuestas o entrevistas, para poder adentrarnos más en lo que piensan los estudiantes de bachillerato.

3.4.3 Nivel de conocimientos en que se realiza

La investigación explicativa es causal, no solo sirve para describir, sino que da explicaciones a las causas del fenómeno. Y la sincrónica por el corto período de tiempo en el que se lleva a cabo.

Investigación explicativa y sincrónica, porque descubriremos que es lo que causa que la plataforma sea bastante vista y cómo afecta en los jóvenes que estamos estudiando.

3.4.4 Acorde al método utilizado

Combina la investigación cualitativa y cuantitativa, nos permite comprender mejor el problema, cuando necesitamos ambos métodos para mejor entendimiento y mayor amplitud. Se utilizará una investigación mixta, entre cualitativa y cuantitativa para no solo tener una explicación teórica, sino que también tendremos un punto para saber con exactitud el porcentaje mediante cifras.

3.4.5 Población y muestra

La población que se considerará corresponde a todos los estudiantes que cursan bachillerato (1ro a 3ro) de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno.

Siendo esta la población completa, con una cantidad manejable se decidió no tomar muestra, sino realizar las encuestas a todos los estudiantes de bachillerato de dicha institución.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección

3.5.1 Técnica: entrevista, encuesta y recolección de datos

La metodología cualitativa se propone descubrir o plantear preguntas que ayuden a reconstruir la realidad observada por los sujetos de un sistema social definido (Sampieri y Cols, 2003). El objetivo no es probar hipótesis ni medir efectos. El objetivo principal es describir lo que sucede a nuestro alrededor y comprender los fenómenos sociales. Por tanto, a menudo sucede que surgen hipótesis en el curso de la investigación. El contexto cultural es muy importante, por lo que la investigación se realiza en los lugares donde las personas realizan sus actividades diarias.

Taylor y Bogan (1986) entienden la entrevista como una serie de encuentros personales repetidos entre el entrevistador y sus informantes, encaminados a comprender las perspectivas que los informantes tienen sobre sus vidas, experiencias o situaciones.

Según Fowler Jr. (2013), las encuestas son una herramienta importante en la investigación social porque permiten obtener datos de una muestra representativa de la

población de interés. Asimismo, Sudman y Bradburn (1982) señalan que la calidad de las encuestas depende en gran medida del diseño y redacción de las preguntas y por tanto es importante prestar atención a estos aspectos.

Otro autor que ha estudiado las encuestas es Groves (2004), quien enfatiza la importancia de utilizar técnicas de muestreo apropiadas y reducir el sesgo de falta de respuesta para asegurar la validez y confiabilidad de los resultados.

La recopilación de datos es el proceso de recopilar información de diversas fuentes para su posterior análisis y uso en la investigación. Según Hernández Sampieri, et al. (2014), la recolección de datos es un paso fundamental en la investigación científica que permite obtener información relevante para el estudio. Por otro lado, Arias Galicia (2012) enfatiza la importancia de validar los datos recolectados, ya que esto asegura la precisión y confiabilidad de los resultados obtenidos.

3.6 Instrumentos: Cuestionario, guía de preguntas y diversos trabajos de investigación.

Los cuestionarios de encuesta son un tipo de herramienta que se utiliza para recopilar datos a través de preguntas estandarizadas formuladas a una muestra de individuos. Según Babbie (2016), los cuestionarios se encuentran entre las técnicas más comunes en la investigación social, y su diseño adecuado es crucial para obtener datos válidos y confiables.

Asimismo, Alwin y Krosnick (1991) señalan que los cuestionarios deben diseñarse cuidadosamente para minimizar posibles sesgos de respuesta y maximizar la validez y confiabilidad de los datos obtenidos. Además, Fink (2013) destaca la importancia de la claridad y precisión en la formulación de las preguntas, así como de su correcto orden y presentación.

La elaboración de guías de preguntas es esencial en diversos ámbitos, desde la investigación académica hasta la conducción de entrevistas o la elaboración de cuestionarios. En los últimos años, diversos autores han profundizado en este tema, ofreciendo perspectivas y metodologías innovadoras.

Por otro lado, Smith y Johnson (2020) proponen un enfoque detallado sobre cómo formular preguntas abiertas y cerradas según los objetivos de la investigación. Subrayan la importancia de mantener la neutralidad y evitar influir en las respuestas de los participantes.

Jones y Brown (2021) exploran cómo las guías de preguntas pueden ser utilizadas para evaluar el nivel de comprensión y aplicación de los estudiantes, fomentando así un aprendizaje más profundo y significativo (p. 29).

Además, Kvale señala que es importante que las guías de preguntas sean flexibles para que la entrevista pueda evolucionar de forma natural y adaptarse a las respuestas del encuestado.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Encuestas

Con el propósito de comprender mejor las opiniones, actitudes y comportamientos de los estudiantes de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, se efectuó una investigación cuantitativa mediante la aplicación de una encuesta. Esta investigación se enfocó en los estudiantes de 1ro, 2do y 3ro de bachillerato, con un total de 93 participantes. La encuesta se diseñó utilizando la plataforma gratuita Forms, permitiendo una recolección de datos eficiente y accesible para los participantes.

En la Unidad Educativa Cristiana Nazareno, la investigación no solo se considera una herramienta académica fundamental, sino también un medio para fomentar el pensamiento crítico y el desarrollo integral de los jóvenes. Con un total de 93 estudiantes de Bachillerato, distribuidos en distintos niveles, se evidencia el compromiso de la institución con el desarrollo de habilidades investigativas desde temprana edad.

Es en Primero de Bachillerato, con 31 estudiantes, donde se introduce a los jóvenes en los fundamentos básicos de la investigación, cultivando su curiosidad y capacidad para formular preguntas significativas. Segundo de Bachillerato, con 35 estudiantes, se refuerzan estas habilidades, permitiendo a los jóvenes explorar áreas de conocimiento más específicas y desarrollar proyectos más complejos. Finalmente, en Tercero de Bachillerato, con 27 estudiantes, se les brinda la oportunidad de aplicar todo lo aprendido en investigaciones más completas y elaboradas, preparándolos para enfrentar los desafíos académicos y profesionales que encontrarán en el futuro.

Pregunta 1

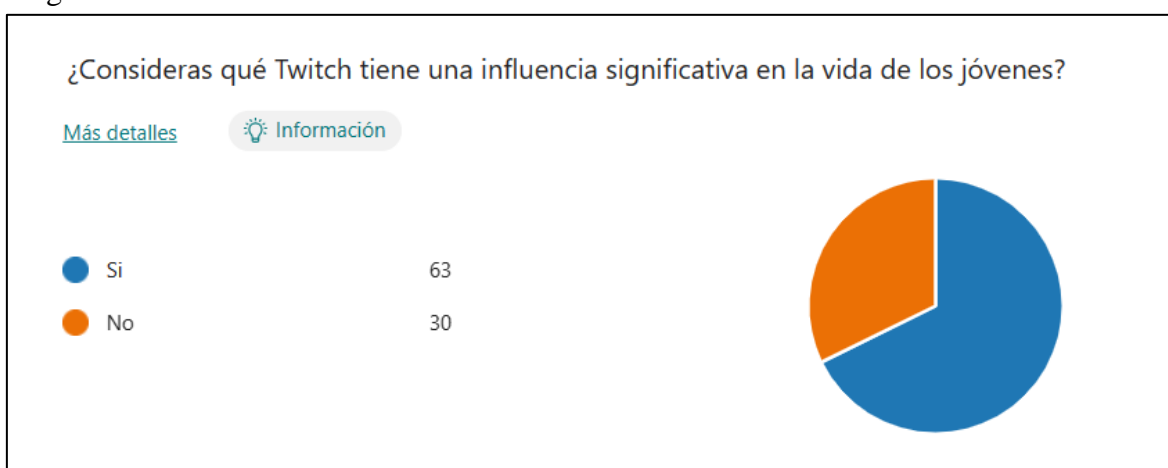


Figura 1

En esta pregunta, conforme al análisis realizado, se desprende que 63 de los encuestados, que corresponde al 68%, perciben que Twitch ejerce cierta influencia en sus vidas, mientras que el 32% restante no considera que esta plataforma tenga un impacto

significativo. Esta mayoría importante, que representa a dos de cada tres jóvenes, indica que Twitch juega un papel importante en sus experiencias y decisiones diarias. Es fundamental comprender las diversas formas en que esta plataforma se manifiesta y cómo puede afectar su bienestar y desarrollo de los jóvenes de manera positiva o negativa; con una investigación más profunda se puede comprender de una mejor manera los impactos multifacéticos de la plataforma en la juventud.

Pregunta 2



Figura 2

El análisis inherente a esta pregunta revela que el 33% de los estudiantes consultados consume contenido en la plataforma durante, al menos, dos horas consecutivas, lo que representa un 9% de su día dedicado a esta actividad. Este dato pone de manifiesto la significativa cantidad de tiempo que algunos estudiantes destinan a Twitch. Dos horas diarias equivalen a un tiempo considerable, especialmente si se toma en cuenta que los estudiantes también deben dedicar tiempo a sus estudios, actividades extracurriculares, relaciones sociales y otras responsabilidades. La gestión adecuada del tiempo es clave para que los alumnos aprendan a gestionar de manera correcta su tiempo, con horarios establecidos para el uso de la plataforma y, en general, de las diferentes redes sociales, además, de fomentar la participación en actividades al aire libre. Si bien es una plataforma de entretenimiento es crucial que el uso sea moderado y equilibrado.

Pregunta 3

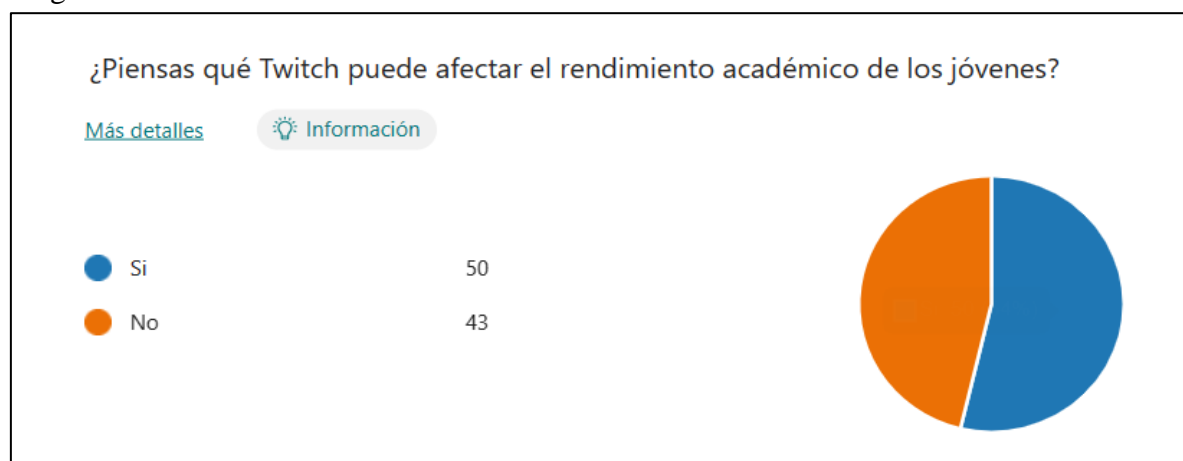


Figura 3

El análisis indica que 50 estudiantes (54%) perciben que la plataforma de stream puede afectar el rendimiento académico, en tanto que el otro grupo de 43 alumnos (46%) no cree que tenga tal influencia. Estos hallazgos sugieren una división de opiniones entre los estudiantes sobre el impacto de la plataforma en su desempeño escolar. Es esencial investigar las razones subyacentes detrás de estas percepciones divergentes para comprender mejor cómo el uso de la plataforma de stream puede interactuar con los estudios y las responsabilidades académicas de los estudiantes. Esta división de opiniones resalta la necesidad de una investigación más profunda.

Pregunta 4

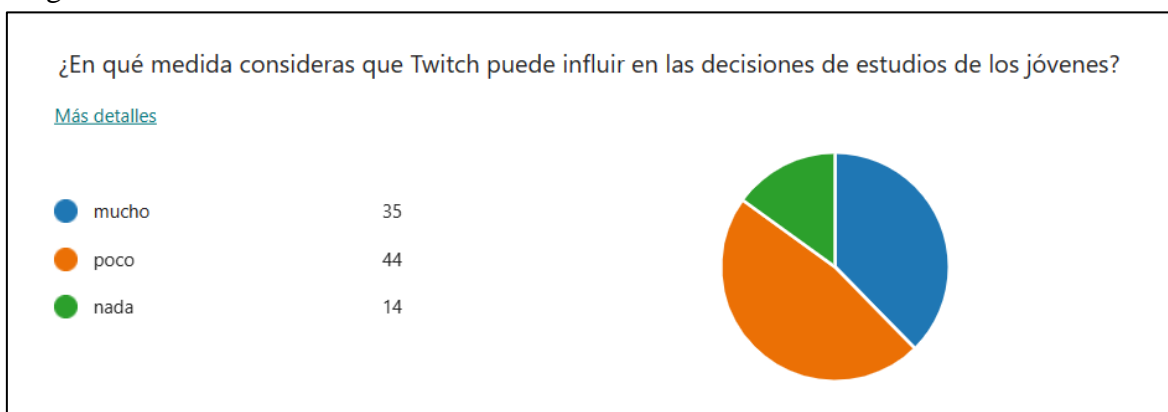


Figura 4

El análisis presentado ofrece información valiosa sobre la percepción de los jóvenes respecto a la influencia de las plataformas en sus decisiones de estudio; se profundiza en los datos que se extrajeron conforme a la esta pregunta y reconocemos que de 44 de los jóvenes, esto es el 47% que se traduce en casi la mitad, piensa que la decisión que van a tomar para un futuro en los estudios es poco influenciada por la plataforma. Por otra parte, 35 estudiantes, que equivale al 38%, cree que la influencia es mucha en las decisiones en sus estudios. Los 14 alumnos restantes, en este caso equivalente al 15%, piensa que no tiene nada de influencia en sus decisiones de estudios; se revela un análisis más profundo acerca de las motivaciones detrás de la percepción del grupo.

Pregunta 5

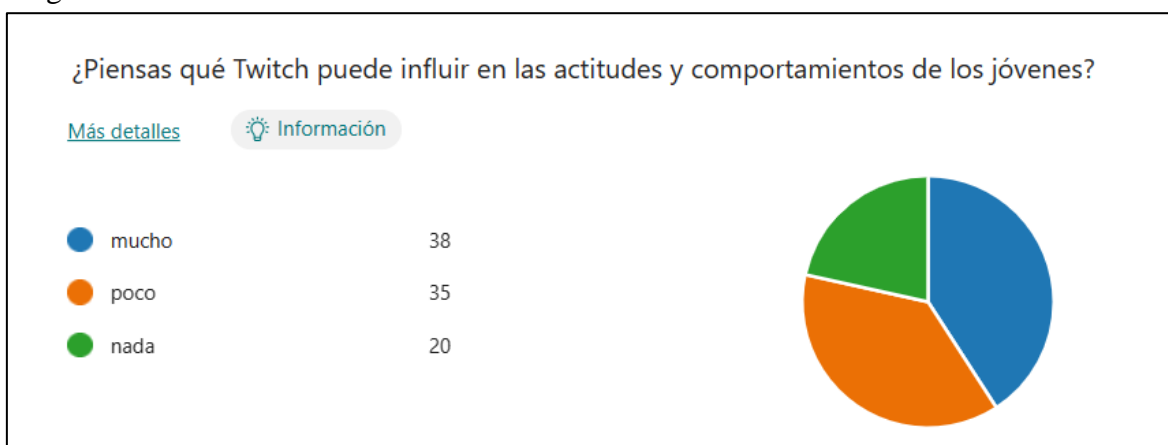


Figura 5

El análisis presentado resalta el impacto heterogéneo de la plataforma en las actitudes y comportamientos de los jóvenes y esto se profundiza en los datos porcentuales obtenidos; la plataforma tiene un impacto significativo en los 38 jóvenes, equivalente al 41%, que se muestra influenciado tanto en sus actitudes como comportamientos, esto puede deberse al contenido atractivo y a la interacción con los influencers. Sin embargo, 35 estudiantes, esto es un considerable 38%, perciben una influencia menor en estos aspectos. Intrigantemente, un total de 20 alumnos (22%) no percibe ninguna influencia. Estos resultados sugieren una diversidad de percepciones sobre el impacto de la plataforma, con una proporción considerable tomando en cuenta que tiene un efecto limitado en sus actitudes y comportamientos. Es esencial explorar más a fondo las razones detrás de estas percepciones variadas para comprender mejor cómo la plataforma afecta a los jóvenes.

Pregunta 6

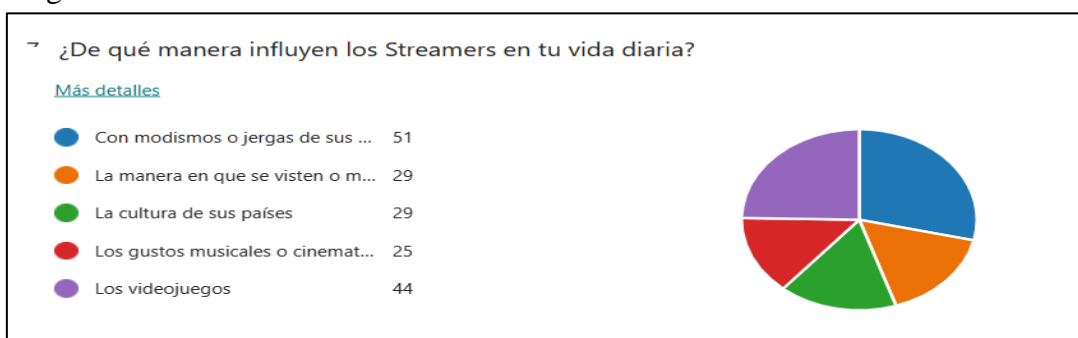


Figura 6

En el análisis se revela una imagen diversa de la influencia que ejercen los streamers en los diferentes hábitos y costumbres; mediante esta pregunta comprobamos que los 51 jóvenes, que corresponde al 29%, señalan que los streamers influyen en gran manera en sus modismos y jergas de uso diario, mientras que 44 alumnos (25%) expresan que sí sienten influencia en sus gustos de video juegos. Para 29 de los estudiantes, equivalente al 16% de los encuestados, esta influencia reside en la manera de cómo se visten o maquillan. Los otros 29 alumnos (16%) muestran que la influencia que ellos perciben de la plataforma es mediante la cultura de los diferentes países de los streamers que ellos siguen. Los 25 estudiantes restantes (14%), sienten la influencia a través de los gustos ya sea en música o cinematografía.

Pregunta 7

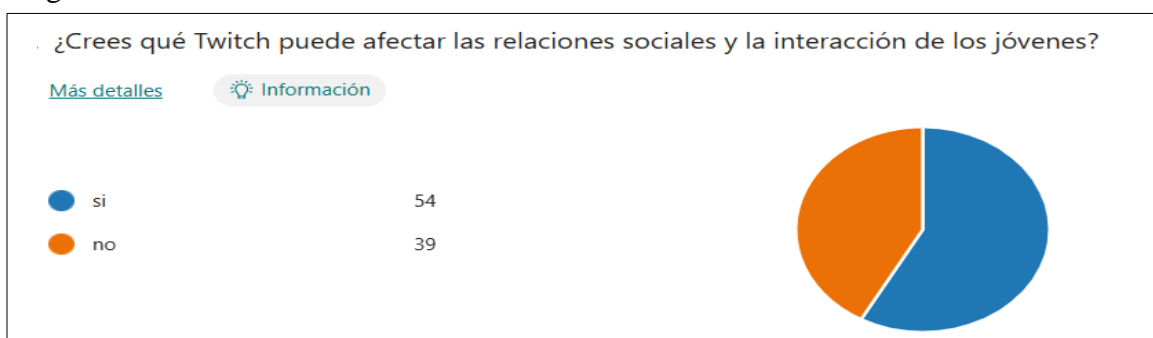


Figura 7

Para el análisis de la siguiente pregunta, según las estadísticas recabadas, un total de 54 de los jóvenes encuestados, que equivale al 58%, consideran que su impacto es alto o, a su vez, moderado, mientras 39 alumnos creen que el impacto que reciben es bajo o que no tienen efecto en su diario vivir. Aunque promueve la interacción sobre intereses compartidos, el contenido controvertido puede tener repercusiones negativas. Ofrece oportunidades de aprendizaje y conexión en comunidades específicas, pero los jóvenes deben equilibrarlo con actividades sociales. Estos datos reflejan una variedad de percepciones sobre su influencia, aunque con diferencias en la intensidad percibida; los datos sugieren la necesidad de un enfoque equilibrado en el uso de la plataforma, que puede ofrecer oportunidades valiosas; es importante que los jóvenes integren en sus vidas de manera responsable y que se dedique el tiempo a otro tipo de actividades.

Pregunta 8

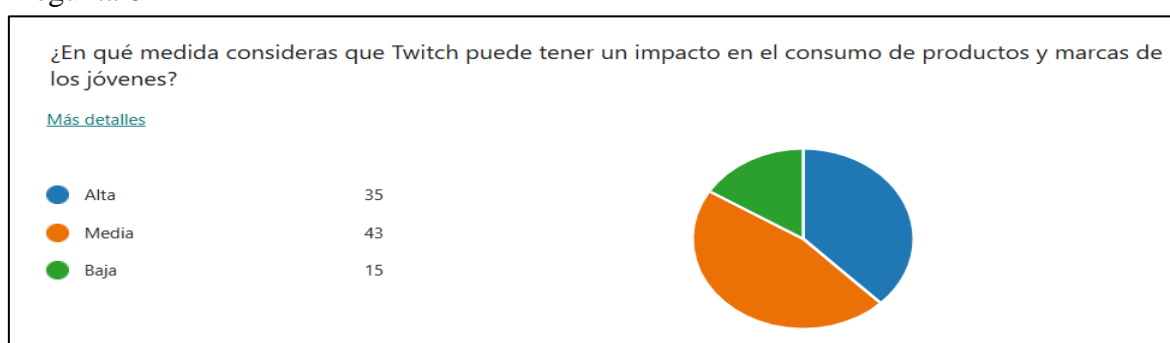


Figura 8

En el análisis de la pregunta podemos recabar que tipo de impacto tienen los creadores de contenido en el consumo de los productos y las marcas que se presentan en la plataforma, 43 jóvenes, equivalente al 46% de encuestados, indican que son receptivos a las recomendaciones de los creadores, que tienen en el consumo de productos y marcas llegar a ser media gracias a la influencia de los creadores de contenido. Para los 35 alumnos (38%) la influencia llega a ser alta, mientras los 15 estudiantes restantes, esto es el 16%, opinan que la influencia de los creadores en la plataforma es considerada por los mismos como baja, esto se debe a que existe una desconfianza en las recomendaciones de los creadores o la priorización de otros factores en la toma de decisiones.

Pregunta 9

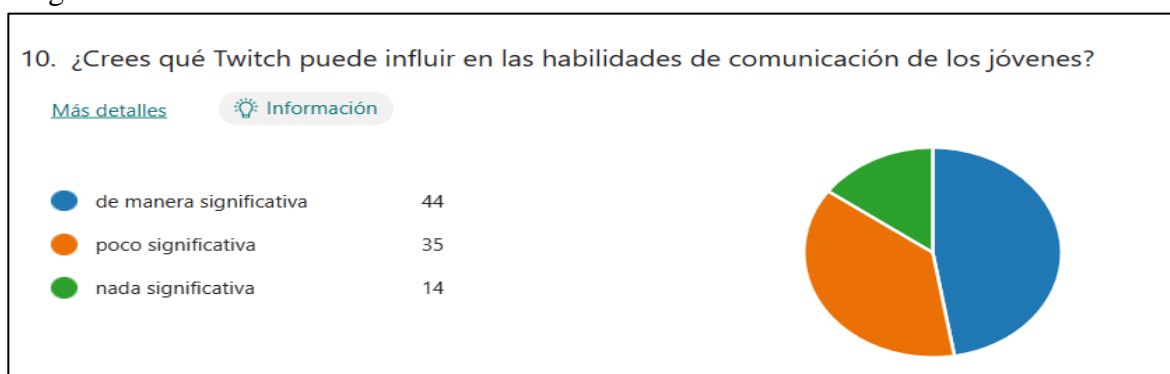


Figura 9

El análisis de los datos revela que 44 de los encuestados, correspondiente al 47% cree que el uso de Twitch influye significativamente en sus habilidades de comunicación, lo que sugiere que esta plataforma les brinda oportunidades para practicar la comunicación verbal y no verbal, la interacción social y la resolución de conflictos, mientras que 35 estudiantes (38%) opinan que este impacto es poco significativo, esto se debe a un uso limitado de la plataforma o la falta de atención a las habilidades comunicativas durante el uso de la plataforma. Además, 14 de los alumnos (15%) consideran que Twitch no influye en absoluto en sus habilidades de comunicación, lo que prioriza otras formas de desarrollo de habilidades comunicativas. Esto sugiere una percepción variada sobre el efecto de la plataforma en las habilidades comunicativas. Mientras que una parte significativa reconoce un impacto positivo, otra proporción tiene opiniones más moderadas o no percibe ningún efecto. Se plantea la necesidad de investigaciones adicionales para comprender completamente esta relación.

Pregunta 10

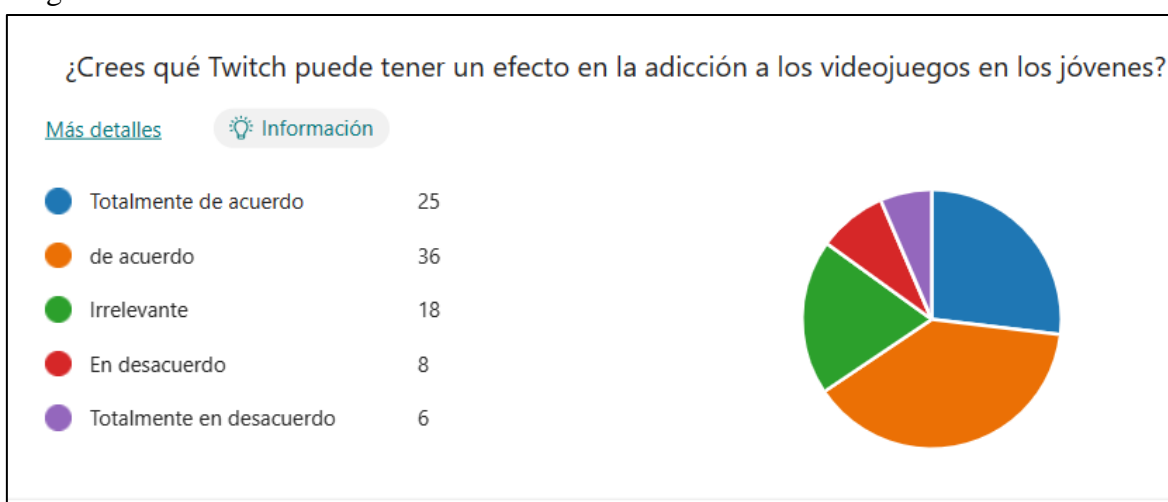


Figura 10

En el análisis pertinente acerca del efecto que puede tener en la adicción a los videojuegos en los jóvenes muestra que, 36 estudiantes, equivalente al 39% de los encuestados, están de acuerdo con la influencia que puede tener la plataforma y los streamers en la adicción en los videojuegos como la parte más significativa, esto apunta que son conscientes de los riesgos potenciales asociados al uso excesivo de la plataforma y la exposición a contenido relacionado con videojuegos, los demás porcentajes nos dan una idea acerca de los grados en los que creen que se puede influenciar una adicción a los videojuegos, como por ejemplo, el 27% de jóvenes (25 en total), asegura estar totalmente de acuerdo en que la influencia es mayor. Los 18 alumnos, que representa el 19% de los entrevistados, muestran una idea de influencia que llega a ser irrelevante; entretanto, 8 jóvenes (9% de los consultados) dicen que no están de acuerdo con la premisa y un total de 6 estudiantes que corresponden al 6% de los encuestados, nos demuestran en la encuesta que está totalmente en desacuerdo con la premisa.

Pregunta 11

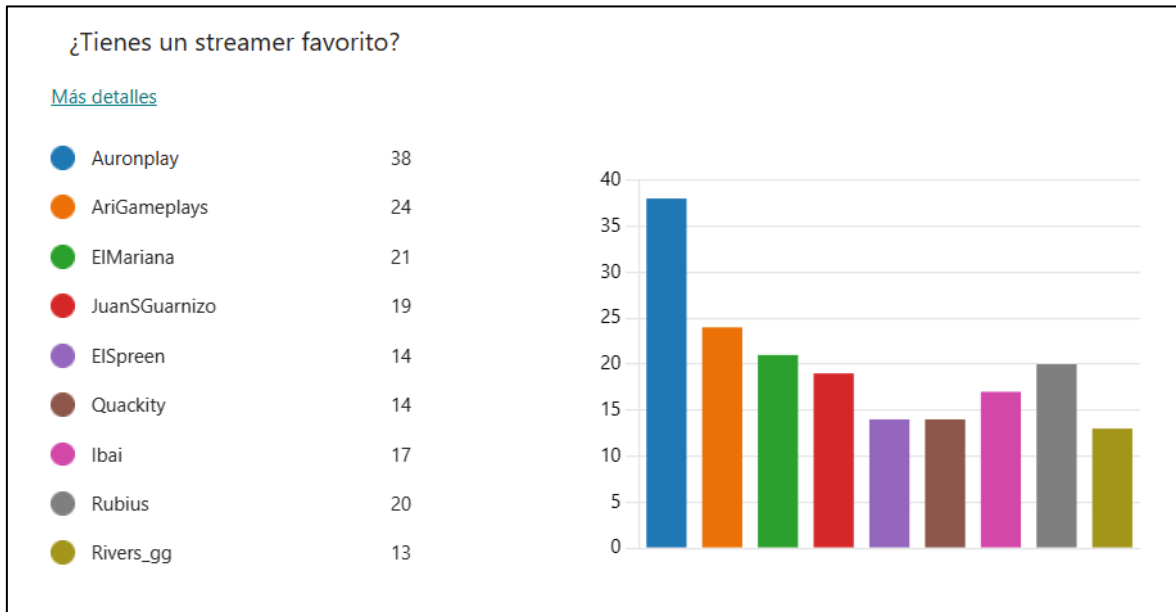


Figura 11

La preferencia por streamers españoles y mexicanos como Auronplay y AriGameplays, junto con el consumo de contenidos en español, revela una significativa influencia cultural en los jóvenes; la exposición a streamers podría influir en la forma de hablar y expresarse, incorporando palabras, frases y expresiones propias de la cultura hispanohablante; la familiaridad con los creadores de contenido hacen que sus seguidores adopten su estilo de humor, la cultura y los memes asociados a su contexto, de esta forma enriquecen el lenguaje. Puede despertar en la juventud un despertar por el interés en la diversidad cultural, animándolos a explorar y comprender diferentes perspectivas y formas de vida. Un análisis más profundo de este fenómeno, así como la exploración de motivaciones y experiencias individuales, puede proporcionar información valiosa para comprender mejor cómo se manifiesta este tipo de influencia cultural entre los jóvenes y diseñar estrategias efectivas para promover el consumo responsable y los contenidos positivos en línea.

4.2. Entrevistas

Para las entrevistas se realizaron 10 preguntas, las consultas fueron realizadas a un experto en redes y plataformas digitales en tanto que la otra estuvo dirigida a una estudiante del colegio Nazareno que usa la plataforma.

Entrevista a Steeven López experto en redes y plataformas digitales, más conocido como EL Tío Kenta y managment para redes.

Tabla 2

Pregunta	Respuesta	Análisis
¿Cuáles son las ventajas principales de utilizar Twitch en comparación con otras	La ventaja principal vendría a ser el primero. La accesibilidad brinda al	Se menciona que la aplicación es reconocida a nivel mundial y ofrece fácil acceso a todo

<p>plataformas de transmisión en vivo?</p>	<p>ser una aplicación reconocida a nivel mundial, tiene una fácil accesibilidad a todo tipo de usuarios, además de que la calidad de transmisión y audios y de ley son muy cortos, a diferencia de otras aplicaciones y son más estables.</p>	<p>tipo de usuarios. Esto significa que es ampliamente conocido y puede ser utilizado por personas de diferentes regiones y culturas. Es notable que la calidad de la transmisión de datos y el audio en la aplicación es alta, lo que significa que los usuarios pueden disfrutar de una experiencia fluida con buena claridad de sonido. El tiempo de demora durante la aplicación es muy corto. Esto es importante en contextos donde la comunicación en tiempo real es fundamental, como llamadas de voz o videoconferencias, ya que un breve retraso mejora la interacción entre los usuarios. La aplicación se caracteriza por una mayor estabilidad en comparación con otras aplicaciones similares. Esto significa que es menos probable que experimente fallas o interrupciones inesperadas durante el uso, mejorando la experiencia del usuario.</p>
<p>¿Cuál es la importancia de construir una comunidad en Twitch y cómo se puede lograr?</p>	<p>Principalmente eso se logra teniendo una buena Comunidad de modo que ayuden a controlar principalmente la comunidad en Twitch para que no se vuelva tóxica.</p>	<p>Se menciona el significado de "comunidad de mods", que se refiere a una comunidad de moderadores. Los moderadores son usuarios con privilegios especiales en la plataforma Twitch cuyo trabajo es mantener el orden y el comportamiento adecuado dentro de la comunidad. Estos moderadores juegan un papel fundamental en el control de la comunidad. Su función principal es garantizar que los usuarios cumplan con las reglas y pautas marcadas por la plataforma para mantener un ambiente positivo y respetuoso. El objetivo</p>

		principal de una buena comunidad mod es evitar que la comunidad se vuelva “tóxica”. La toxicidad se refiere al comportamiento negativo, hostil o disruptivo que puede causar conflicto e impactar negativamente la experiencia del usuario en la Plataforma.
¿Cuáles son las mejores prácticas para promocionar y hacer crecer un canal de Twitch?	En mi experiencia las principales prácticas son la creación de redes, diferentes redes sociales, no solo Twitch, ya que primero se forma una base a través del resto de redes sociales, una página, un Instagram. Se la redirige a Twitch a través de los links que proporcionan las mismas aplicaciones como Instagram, por ejemplo, que nos permite enviar a una persona a través de una historia a cualquier otra aplicación web, en este caso Twitch.	Una de las principales prácticas es crear presencia en varias redes sociales, no solo en Twitch. Se utilizan plataformas como Instagram, Twitter, Facebook, entre otros, a fin de llegar a una audiencia más amplia y diversa. La estrategia es conseguir seguidores a través de estas redes sociales antes de enviarlos a Twitch. Esto significa que primero atraes seguidores y suscriptores en otras plataformas y luego los reenvías a Twitch. La estrategia es construir una base de seguidores a través de estas redes sociales antes de dirigirlos a Twitch. Esto significa que los seguidores y suscriptores primero son atraídos a otras plataformas y luego redirigidos a Twitch.
¿Cuáles son las diferentes formas de generar ingresos en Twitch y cómo se puede monetizar un canal exitosamente?	Al momento de la monetización se pueden ganar tanto, ya sea por suscripciones al canal, emoticones y la mayoría la que es principal que utilizan todos los streamers vienen a ser el partner de Twitch. Que es básicamente una meta en el que necesita ciertos requisitos como horas vistas, horas streameadas, cantidad de seguidores mensuales. Una vez cumplidos esos	Los espectadores pueden suscribirse al canal del transmisor pagando una tarifa mensual. Existen diferentes niveles de suscripción para que los espectadores puedan elegir la opción que mejor se adapte a sus preferencias. Los suscriptores pueden utilizar emoticones personalizados y, en algunos casos, también pueden obtenerse como recompensa para suscriptores de ciertos niveles. Ser “partner” de Twitch es un objetivo para los streamers, y

	<p>requisitos, el canal propio de Twitch, nos permite aceptar suscripciones a partir de 4,99\$, 9,99\$ y 24,99\$ dólares y suscripciones gratuitas, aparte de eso también los seguidores pueden donar en medio del directo a través de suscripciones, chats, super chat y emoticones.</p>	<p>para lograrlo deben cumplir ciertos requisitos, como alcanzar una determinada cantidad de horas vistas, horas transmitidas y seguidores mensuales. Convertirse en socio le brinda acceso a más herramientas y beneficios de monetización. Además de las suscripciones, los espectadores también pueden donar durante las transmisiones en vivo. Puedes hacerlo de varias maneras, como donaciones directas, chats, superchat (mensajes recomendados) y emoticones personalizados.</p>
<p>¿Cómo se puede aprovechar el uso de bots y extensiones en Twitch para mejorar la experiencia del espectador?</p>	<p>Principalmente a través de la configuración, lo que saben hacer la mayoría de streamers es a través del de los puntos del canal, que son puntos que genera Twitch durante el directo por el tiempo del directo que estás viendo, por ejemplo, en cada media hora se genera unos 150 puntos de chat. Y los streamers por lo general ponen metas para mandar saludos, sonidos, cosas que entretengan tanto al streamer como al espectador, fomentando que se queden en todo el directo para ganar dichos puntos.</p>	<p>Twitch ofrece un sistema de puntos que se genera durante las transmisiones en vivo en función del tiempo que los espectadores pasan viendo la transmisión. Los streamers utilizan estos puntos como herramienta para fomentar la interacción y el compromiso de los espectadores. Usted establece objetivos específicos para la cantidad de puntos a alcanzar. Estos objetivos pueden estar vinculados a acciones específicas, como enviar saludos, activar sonidos, completar desafíos o cualquier otra cosa que pueda resultar entretenida tanto para el transmisor como para el espectador. Los streamers utilizan estos puntos como herramienta para fomentar la interacción y el compromiso de los espectadores. Usted establece objetivos específicos para la cantidad de puntos a alcanzar. Estos objetivos pueden estar vinculados a acciones específicas, como enviar</p>

		saludos, activar sonidos, completar desafíos o cualquier otra cosa que pueda resultar entretenida tanto para el transmisor como para el espectador.
¿Qué estrategias son efectivas para interactuar y comprometer a los espectadores durante las transmisiones en vivo?	Principalmente si se está jugando, se está hablando de un tema en específico o debatiendo, porque también no, no Twitch no, no solo se utiliza para juegos, sino también para el tema de debate, el tema de explicaciones. De cualquiera de cualquier cosa popular del momento, entrevistas podcast, un tema que interese al público y saber entretener y hablar, ganando el interés de manera constante para que se vaya integrando más espectadores y crezca en el algoritmo de Twitch para mejorar las recomendaciones de búsqueda del tema en la feed.	Twitch no se limita sólo a la transmisión de juegos. Los streamers también utilizan la plataforma para hablar sobre temas concretos, debatir, explicar, realizar entrevistas, emitir podcasts y publicar otros contenidos que puedan interesar al público. Al atraer a más espectadores y mantenerlos interesados, el transmisor puede mejorar su posición en el algoritmo de Twitch. Esto puede generar una mayor visibilidad y recomendaciones de búsqueda en la sección "Feed" de la plataforma, lo que a su vez atrae a más audiencias.
¿Cuáles son las claves para elegir el juego o contenido adecuado para transmitir en Twitch y atraer a la audiencia correcta?	Si es una persona que no tiene idea de videojuegos, por lo general ese tipo de personas transmiten los just chatting que es plática simple, contando diferentes temas diversos de su día a día. El segundo vendría siendo podcasts que entrevistan a personajes famosos a través de preguntas, en la tercera es captar tendencias principalmente en tema de videojuegos, ya que la plataforma de Twitch está enfocada para videojuegos, con juegos del momento, haciendo	Este tipo de contenido habla de diversos temas cotidianos sin centrarse en videojuegos específicos. Es una opción para quienes no tienen experiencia con los videojuegos, pero quieren compartir sus pensamientos, historias o temas de interés general con su audiencia. Otro enfoque es crear podcasts o entrevistas invitando a personajes famosos o expertos en un tema específico. A través de preguntas y conversaciones interesantes, estos transmisores pueden atraer a una audiencia que disfruta escuchando a personalidades

	<p>que la plataforma ponga el nombre del video juego gracias al algoritmo y Twitch le da impulso.</p>	<p>populares o aprendiendo de expertos en campos específicos. A pesar de no tener experiencia con videojuegos, algunos creadores de contenido pueden centrarse en capturar tendencias y juegos populares en la plataforma. Al transmitir juegos actualmente populares, pueden aprovechar el algoritmo de Twitch, que muestra los nombres de los videojuegos de moda y le da más visibilidad al canal.</p>
<p>¿Cuál es la importancia de la consistencia en la programación de transmisiones en Twitch y cómo se puede mantener una rutina efectiva?</p>	<p>Principalmente en Twitch, se tiene que tener en un horario de streaming de unos 2 o 3 días a la semana, porque el algoritmo que funciona en Twitch al momento en el que un streamer realiza transmisiones de manera más seguida sube usuarios, le comienzan a recomendar con personas desconocidas que no estén suscritos a dicho canal, pero, si esa persona deja de realizar ese streaming en la plataforma, comienza como en todas las plataformas, no solo en Twitch, en YouTube, en Instagram, Facebook, en todas las plataformas comienzan a quitarles el apoyo. Por lo que es más recomendable planear un horario de rutina 2 días mínimo lunes, miércoles o viernes, principalmente los fines de semana, ya que la que la gente lleva más tiempo libre.</p>	<p>Es importante tener un horario de transmisión regular en Twitch, preferiblemente de 2 a 3 días por semana. Esto significa que los streamers deben establecer constantemente días específicos en los que se transmitirán. Al mantener un horario de transmisión más frecuente, el algoritmo de Twitch recompensa al transmisor aumentando la cantidad de usuarios recomendados para el canal. Esto significa que más personas desconocidas que aún no estén suscritas al canal podrán descubrirlo y unirse a la audiencia. Si un streamer deja de transmitir regularmente o ya no mantiene su horario, se reducirá el soporte que recibe de la plataforma. Esto se debe a que el algoritmo prioriza a los creadores de contenido que mantienen una presencia constante en la plataforma. Se recomienda planificar un horario de rutina de al menos dos días a la semana, preferentemente los fines de semana. Los fines de semana suelen ser momentos en los</p>

		que la gente tiene más tiempo libre, lo que puede aumentar las posibilidades de atraer audiencia.
¿Cuáles son los desafíos comunes que los streamers enfrentan en Twitch y cómo se pueden superar?	En los términos más comunes, principalmente, vienen a hacer primero el enfocarse en un tema directo, no, saber a qué tema dirigirse si principalmente a un juego, podcast principalmente que no sepan, que prueben suerte con contenido que no les atraiga, pero al público sí. Ahí es preferible jugar lo que uno, lo que uno le guste y no se va a sentir tan desafiante, sino que va a agarrar confianza el streamer de poco en poco. Para ir agarrando la tendencia que esté en ese momento, por ejemplo, hace varios meses fue Among Us, en otros meses Overwatch, entre otros juegos y que se vaya adecuando a esa tendencia entre más se vaya llevando con la tendencia más posibilidad y oportunidad tiene de enfrentar los desafíos que enfrenta todos los nuevos streamers, que es principalmente empezar de cero en una nueva plataforma sin muchos usuarios que lo vean.	Es recomendable que los streamers centren sus retransmisiones en un tema concreto. Podría ser un juego específico, un podcast u otro contenido relevante para el público objetivo. No intentes transmitir contenido que no atraiga personalmente a los streamers, incluso si se interesa a la audiencia. En cambio, es preferible jugar o crear contenido sobre temas que les gusten, lo que les da confianza y comodidad en sus transmisiones. Es importante adaptarse a las tendencias actuales en la plataforma. Por ejemplo, si ciertos juegos o temas son tendencia, es beneficioso incluirlos en las transmisiones para aumentar las posibilidades de atraer a más espectadores. Los nuevos streamers a menudo se enfrentan al desafío de empezar desde cero en una nueva plataforma con pocos espectadores. Al seguir las tendencias y centrarse en contenido relevante, los streamers tienen más posibilidades de superar estos desafíos y atraer audiencias cada vez mayores.
¿Existen estudios o investigaciones que analicen el impacto de Twitch en el bienestar mental y emocional de los jóvenes?	No, la verdad, porque como digo principalmente los streamers realizan transmisiones los fines de semana, la mayoría, alguno de ellos entre semana, pero en horas que son que son ya de	Los streamers transmiten principalmente los fines de semana, algunos de ellos también transmiten entre semana, aunque en horarios que dan más libertad a los espectadores. No hay conflictos de horarios importantes que impidan que

	<p>libertad más para todas las personas que lo ven, por lo que no hay un cruce como radical de horarios que impidan que por ver a ciertos streamers yo me voy a descuidar de tales acciones, a ver que existen casos, pero no sería la única plataforma, por ejemplo, la televisión también hace lo mismo. Pero principalmente está enfocado en el ámbito, para más de fin de semana, tipo viernes, sábado, domingo y no tampoco es como que dura mucho, no a lo mucho son 2 horas 3 horas y ya está, no hay más, no son como las televisiones que están todos los días , una duración de 2 horas, 3 horas, 4 horas, todos los días de lunes a viernes no, no afecta.</p>	<p>las personas vean sus transmisores favoritos. Esto significa que las personas pueden sintonizar diferentes transmisiones en diferentes momentos sin causar grandes conflictos de programación. Al igual que ocurre con las retransmisiones por streamer, la televisión también cuenta con programas que se emiten en determinados horarios, pero esta última tiene una frecuencia mayor y emite programas todos los días de la semana. Las retransmisiones de los streamers suelen ser relativamente cortas y duran como máximo entre 2 y 3 horas. El hecho de que los streamers emitan durante un periodo de tiempo relativamente corto y centrándose en los fines de semana no tiene un impacto negativo significativo en la vida cotidiana del espectador en comparación con la televisión, que tiene una mayor presencia y duración de programas durante toda la semana.</p>
--	---	---

En la segunda entrevista tenemos a Sarahí Sánchez estudiante de 1ro de Bachillerato de la Unidad Educativa Cristiana Nazareno y consumidora de la plataforma.

Tabla 3

Pregunta	Respuesta	Análisis
¿Cómo descubriste Twitch y qué te atrajo inicialmente de la plataforma?	Me atrajo más por un evento de Minecraft. De un de una de las streamers, Ari gameplays y creo que fue en el 2020.	Los eventos en la plataforma de Twitch son lo más atrayente, más si son de juegos que son mundialmente conocidos, los diferentes eventos realizados de este juego cuentan con varias visualizaciones en la plataforma. Ari Gameplays es una de las Streamer más

		importantes de Latinoamérica, aquí podemos ver la influencia mexicana en la plataforma.
¿Crees que Twitch tiene una influencia significativa en la vida de los jóvenes?	Sí. Siento que algunos de los adolescentes toman como algunas de las formas de hablar de los streamers, algunas formas de expresarse y eso.	Lo streamers son de prácticamente todo el mundo y en Twitch los de habla hispana, por ejemplo, son de España, México, Argentina, que son los países más fuertes en el stream, por lo que sus expresiones, jergas o forma de expresarse específicas de su país llegan a ser las partes que los jóvenes toman para su diario vivir.
¿Cuáles consideras que son los aspectos positivos que Twitch puede ofrecer a los jóvenes en términos de entretenimiento, aprendizaje o comunidad?	Puede ser de culturas algunos de los streamers son de otros lados y nos pueden decir que son las costumbres de su país.	El hecho de que sean de diferentes países da a los espectadores una perspectiva de la cultura, costumbres y jergas que ocupan en su país de origen, tomando todo esto de manera directa de los streamers.
¿Has notado algún impacto negativo en la vida de los jóvenes debido a su participación en Twitch?	En lo personal no creo, no, no he visto cambio así.	Depende del joven, pero la entrevistada dice que en su vida diaria no ha visto ningún cambio.
¿Cuáles son tus streamers favoritos en Twitch y qué es lo que más te gusta de ellos? ¿Crees que su influencia es positiva para los jóvenes?	Mi streamer favorita al principio Ari gameplays, pero luego fue Bijin lo que más me gusta su personalidad, su forma de dirigirse a sus espectadores y la forma en la que nos da su contenido. No, pero sí la verdad. Porque En su forma de expresarse o eso, pero para mí me parece bien, pero para los adultos es como que consumo contenido malo o sea no que no me sirve y no me nutre para nada.	Aquí podemos apreciar que el contenido que más gusta es el español, así como salió en las encuestas con un streamer español a la cabeza, aquí también vemos cómo influye el contenido español.
¿Has experimentado o conoces a alguien que haya experimentado adicción o dependencia a Twitch? ¿Cuáles crees que son los	Creo que sí, a un compañero que le gusta la streamer Nimu y la defendió a capa y espada en su polémica. Pero de ahí que tenga dependencia	Los fandom tóxicos crean una comunidad “mala” algunos defienden a su streamer sin importar el porqué de las polémicas.

desafíos asociados y cómo se pueden abordar?	emocional a otros streamers que hacen mis compañeros, no.	
¿Cómo crees que Twitch puede afectar la socialización de los jóvenes? ¿Crees que puede tener un impacto positivo o negativo en su vida social?	No se sepan cómo desenvolverse con las personas que están hablando, o sea, como que se traban mucho o les da vergüenza hablar y eso. Negativo, pero si sabes tú muy bien cómo tomarlo lo que ves.	Algunos tienden a entrar en el mundo de los streamers a tal punto que llegan a aislarse del mundo “real”.
¿Qué medidas consideras importantes para proteger a los jóvenes de contenido inapropiado o potencialmente dañino en Twitch?	En la plataforma bueno es que yo creo que los papás, así como representantes no pueden o tienen que estar pendiente de sus hijos. Más si los hijos son menores de edad y ellos tienen que estar detrás a ver si sus hijos consumen contenido que sea para su edad.	El control adecuado de lo que ven los jóvenes en internet es necesario para que no caigan en contenido “malo”, eso implica todas las plataformas o redes sociales.
¿Crees que los streamers y la comunidad de Twitch deberían asumir alguna responsabilidad en la forma en que influyen en los jóvenes?	Sí, porque ellos son como tipo ejemplo a seguir para las personas que los están viendo.	Los streamers son como los influencers de la vieja escuela, ellos son un ejemplo que seguir para la nueva generación y en si para generaciones que llevan ya tiempo viéndolos.
¿Has notado algún cambio en tus valores, aspiraciones o comportamiento como resultado de la exposición a Twitch?	Sí un poquito en lo cómo me dirijo hacia las personas y cómo he cambiado mi forma de hablar.	El cambio que se da en la forma de dirigirse a las personas puede darse por la influencia de los streamers de otros países.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los streamers, especialmente aquellos presentes en plataformas como Twitch, YouTube y Facebook, ejercen una influencia significativa en los jóvenes, tanto en su manera de hablar como en sus elecciones de entretenimiento y consumo. Este fenómeno se ve reflejado en la adopción de nuevas palabras, costumbres y expresiones lingüísticas por parte de los jóvenes, así como en la influencia en sus preferencias de contenido. Esta influencia no solo se limita al entretenimiento, sino que también puede afectar la percepción de la identidad digital y la participación en la creación de contenido en línea.
- El impacto de los streamers y su contenido en los jóvenes es multidimensional, abarcando aspectos lingüísticos, culturales y de comportamiento. Además de influir en el desarrollo del habla en línea y la adopción de términos y expresiones específicas de la plataforma, los streamers también desempeñan un papel importante en la difusión de la diversidad lingüística y cultural dentro de la comunidad hispanohablante en línea. Esta diversidad lingüística se promueve a través de la exposición a diferentes dialectos y acentos lingüísticos de streamers de diversas regiones hispanohablantes, lo que contribuye a la integración de palabras y expresiones de diferentes países en un contexto global.
- Mediante la investigación se logra detectar que la influencia de Twitch en la comunicación y relaciones interpersonales de estudiantes de bachillerato es significativa y multifacética; según los estudios revisados, Twitch, como plataforma de transmisión en vivo centrada en videojuegos, ofrece un espacio único para la interacción social y el desarrollo de comunidades, los estudiantes no solo consumen contenido, sino que también participan activamente en las transmisiones, lo que fomenta una comunicación más dinámica y colaborativa. En el contexto educativo, la plataforma ha demostrado ser una herramienta valiosa para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. Permite a los profesores y estudiantes explorar nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, tanto dentro como fuera del aula; puede ayudar a superar barreras de accesibilidad, proporcionando un medio para que los estudiantes se conecten y colaboren independientemente de su ubicación física.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda realizar un estudio que investigue cómo la exposición a los streamers y su contenido influye en la adquisición y evolución del lenguaje de los jóvenes. Esto podría incluir análisis del discurso para identificar patrones lingüísticos específicos adoptados por los jóvenes a partir de la interacción con los streamers, así como investigaciones psicolingüísticas para comprender cómo esta influencia afecta la percepción y producción del lenguaje en línea y offline.
- Por otro lado, sería interesante realizar un estudio que examine cómo la presencia y el contenido de los streamers contribuyen a la formación de la identidad y la cultura

juvenil en el contexto digital. Esto podría implicar investigar cómo los jóvenes perciben a los streamers como modelos a seguir y cómo esto influye en sus elecciones de identidad digital y participación en comunidades en línea. Además, se podría explorar cómo los streamers representan y difunden aspectos culturales específicos y cómo esto impacta en la construcción de la identidad cultural de los jóvenes.

- Se sugiere llevar a cabo un estudio comparativo que examine cómo la influencia de los streamers varía entre diferentes grupos demográficos (por ejemplo, según la edad, el género, el nivel socioeconómico) y contextos culturales (por ejemplo, en diferentes países o regiones hispanohablantes). Esto podría incluir investigaciones cualitativas y cuantitativas para identificar patrones de consumo de contenido de streamers, así como percepciones y actitudes hacia su influencia en diferentes grupos de jóvenes. Este enfoque permitiría comprender mejor cómo los streamers moldean la cultura y el lenguaje en línea de manera diversa según el contexto socio-cultural en el que se encuentren los jóvenes.

CAPÍTULO VI

ARTÍCULO CIENTÍFICO

Enlace del Artículo Científico drive: [ARTICULO YURITH 5,7.2024.docx](#)

Enlace del Artículo Científico en revista Killkana Social:

https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/authorDashboard/submission/157

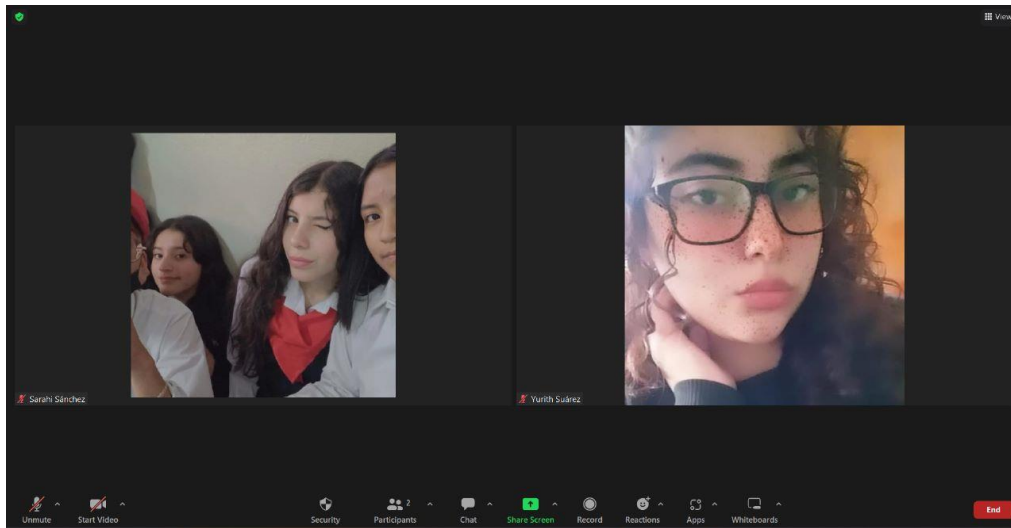
[7](#)

BIBLIOGRAFÍA

- Aparici, Roberto y García Marín, David (2019). «La posverdad. Una cartografía de los medios, las redes y la política», Editorial Gedisa, España.
- Aranda, S (2016). “Cultura digital y participación en la red: Jóvenes y YouTube”
- Arias Galicia, F. (2012). La validez en la investigación cuantitativa. *Revista Venezolana de Gerencia*, 17(59), 596-609.
- Alwin, D. F., y Krosnick, J. A. (eds.) (1991). *The reliability of survey data: the psychology of answer bias*. Sage Publications.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Fiske, J. (1990). *Introduction to Communication Studies*. Routledge.
- Fontana, A. y Frey, J. H. (2005). The interview: From structured questions to negotiated text. *Handbook of qualitative research*, 3, 645-672.
- Fowler Jr., F. J. (2013). *Encuestas: Guía para diseñar, realizar y analizar encuestas*. Síntesis.
- García Canclini, Néstor (1997). «Cultura y comunicación: entre lo local y lo global». La Plata: Ed. Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de La Plata.
- Garro, J. (2019). La millonaria guerra de las plataformas por tu streamer favorito: Ninja a Mixer, Lolito a Facebook y Grefg a Twitch protagonizan el mercado de fichajes. *Xataka*, 15 de noviembre.
- Giddens, A. (1984). *La constitución de la sociedad*. Cambridge, Reino Unido: Polity Press.
- González, S. (2019b). Twitch, Mixer y el fichaje de ‘Ninja’: así es la pelea de las grandes plataformas de videojuegos. *El País*, 16 de agosto.
- Gupta, R. (2020) *Digital Platforms: Strategies, Models, and Architectures*. Business Horizons.
- Grieve, L y Krzyzaniak, M (2016). *The YouTube Phenomenon: Global Media, Local Meaning*
- Groves, R. M. (2004). *Survey errors and survey costs*. John Wiley & Sons.
- Hagi, A. & Wright, J. (2019) *Multi-sided Platforms*. *International Journal of Industrial Organization*.
- Hamilton, W. A., Garretson, O., y Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. En: *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 1315-1324. DOI: <https://doi.org/10.1145/2556288.2557048>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Highfield, T., Harrington, S., y Bruns, A. (2013). YouTube as a Platform for Participatory Culture. *International Journal of Cultural Studies*.
- Jiménez, M. (2018). Presente y futuro de las plataformas digitales. *Estudio de la Juventud*, 63-74.
- Kuss, D.J. & Griffiths, M.D. (2011). *Online Social Networking and Addiction—A Review of the Psychological Literature*.

- Kvale, S. (1996). *Interviews: An introduction to qualitative research interviewing*. Sage Publications.
- Lasswell, H. D. (1948). *The Structure and Function of Communication in Society*. In L. Bryson (Ed.), *The Communication of Ideas* (pp. 37-51). Harper & Brothers.
- Livingstone, S. & Sefton-Green, J. (2016). *The Class: Living and Learning in the Digital Age*.
- López, M. (2019). *Jóvenes en la era digital: Claves para comprenderlos y educarlos en un mundo hiperconectado*.
- Luhmann, N. (1984). *Sistemas sociales: esbozo de una teoría general*. Frankfurt, Alemania: Suhrkamp.
- McCroskey, J. C., & Richmond, V. P. (1983). *Communication Competence and Performance: A Research Annual*. Hampton Press.
- Merton, R. K. (1949). *Teoría y estructura sociales*. Nueva York, EE. UU.: The Free Press.
- Newzoo. (2023, April 22). *Top Twitch games | Top 10 most-watched titles | Newzoo rankings*. <https://newzoo.com/resources/rankings/top-games-twitch>
- O'Keeffe, G.S. & Clarke-Pearson, K. (2011). *The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families*.
- Parsons, T. (1951). *El sistema social*. Nueva York, EE. UU.: The Free Press.
- Pérez, P. (2016, 15 de diciembre). *Twitch abre sus puertas a nuevo tipo de contenido*. LevelUP.
- Rencoret, N, Martínez, A. Punín, M. (2014). *Medios digitales en Ecuador: perspectivas de futuro*. *Comunicar*, 21(42). Disponible en URL: <http://bit.ly/Rencoret2014>
- Rodríguez, E. y Ballesteros, J.C. (2019). *Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud; FAD.
- Sampieri, H. y cols. (2003). *Metodología de investigación*. México: McGraw Hill.
- Sjöblom, M., & Hamari, J. (2017). *Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users*. *Computers in Human Behavior*, 75, 985–996.
- Sudman, S. y Bradburn, N. M. (1982). *Preguntar: guía para la elaboración de cuestionarios y la interpretación de los resultados*. CIS.
- Taylor, J. y Bodgan, H. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires: Paidós.
- Twitch Tracker (2021). *“Twitch Statistics y Charts”*. TwitchTracker. https://repositorio.consejodecomunicacion.gob.ec/handle/CONSEJO_REP/2233
- Twitch Tracker (2023). *“Top Spanish streamers by number of active subscribers as of August 2023”*. Recuperado de: <https://twitchtracker.com/subscribers/spanish>
- Unidad Educativa Cristiana Nazareno (2023). *Información de la institución*. Recopilado el 13 de septiembre de 2023. Recuperado de: <https://nazareno.edu.ec/>
- Webb, K. (2019). *Ninja ditching Twitch for Microsoft's Mixer was a brilliant decision*. *Business Insider*, 4 de agosto de 2019.

ANEXOS



La Influencia de Twitch como
nueva plataforma de comunicac
ión digital en estudiantes



[La Influencia de Twitch como nueva plataforma de comunicación digital en estudiantes \(office.com\)](#)

[La Influencia de Twitch como nueva plataforma de comunicación digital en estudiantes \(1-93\).xlsx](#)

[entrevista experto en redes y plataformas digitales.m4a](#)

[entrevista Fandom.mp3](#)

Preguntas de la encuesta

1.¿Consideras qué Twitch tiene una influencia significativa en la vida de los jóvenes?1

Si

No

2.¿Crees qué Twitch puede influir en las preferencias de entretenimiento de los jóvenes?

Si

No

3.¿Piensas qué Twitch puede afectar el rendimiento académico de los jóvenes?

Si

No

4.¿En qué medida consideras que Twitch puede influir en las decisiones de estudios de los jóvenes?

mucho

poco

nada

5.¿Piensas qué Twitch puede influir en las actitudes y comportamientos de los jóvenes?

mucho

poco

nada

6.¿De qué manera influyen los Streamers en tu vida diaria?

Con modismos o jergas de sus países natales

La manera en que se visten o maquillan

La cultura de sus países

Los gustos musicales o cinematográficos

Los videojuegos

7.¿Crees qué Twitch puede afectar las relaciones sociales y la interacción de los jóvenes?

si

no

8.¿En qué medida consideras que Twitch puede tener un impacto en el consumo de productos y marcas de los jóvenes?

Alta

Media

Baja

9.¿Crees que Twitch puede influir en las habilidades de comunicación de los jóvenes?

de manera significativa

poco significativa

nada significativa

10.¿Crees que Twitch puede tener un efecto en la adicción a los videojuegos en los jóvenes?

Totalmente de acuerdo

de acuerdo

Irrelevante

En desacuerdo

Totalmente en desacuerdo

11.¿Tienes un streamer favorito?

Auronplay

AriGameplays

ElMariana

JuanSGuarnizo

ElSpreen

Quackity

Ibai

Rubius

Rivers_gg

Enlace del Artículo Científico: [ARTICULO YURITH 5,7.2024.docx](#)

Enlace del Artículo Científico en revista Killkana Social:

https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/authorDashboard/submission/1577