



Yonkay live online.

Creación y desarrollo de un streaming 24/7 sobre rutinas de un universitario, artista y videogamer, y análisis de la relación con sus seguidores

NICOLAS LADINO CALVO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de comunicador

Director: Ricardo Rodríguez Quintero

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Carrera de Comunicación

Santiago de Cali

2021

Tabla de Contenido

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 5 |
| 1. Tema y delimitación | 6 |
| 2. Justificación | 13 |
| 3. Antecedentes. | 16 |
| 3.1 <i>El Fenómeno del Streaming en el Mundo.</i> | 16 |
| 3.2 <i>La producción de streaming.</i> | 18 |
| 3.3 <i>La construcción de audiencias del fenómeno live streaming</i> | 21 |
| 4. Marco Teórico | 23 |
| 4.1 <i>Streamer.</i> | 23 |
| 4.2 <i>Prosumer.</i> | 24 |
| 4.3 <i>Influencer.</i> | 24 |
| 4.4 <i>Seguidores.</i> | 25 |
| 4.5 <i>El Proceso de Comunicación Digital</i> | 25 |
| 4.6 <i>Roles Sociales del Streamer</i> | 28 |
| 4.7 <i>El proceso de comunicación e interacción streamer - seguidor en TwitchTV</i> | 30 |
| 5. Objetivos | 33 |
| <i>Objetivo General</i> | 33 |
| <i>Objetivos específicos.</i> | 33 |
| 6. Metodología | 34 |
| 6.1 <i>Fases</i> | 34 |
| 6.1.1 <i>Fase de creación</i> | 34 |
| 6.1.2 <i>Fase de Desarrollo</i> | 36 |
| 6.1.3 <i>Fase de Análisis y Escritura del Informe Final</i> | 40 |
| 6.1.4 <i>Fase de Producción de un Documental sobre la Experiencia</i> | 41 |
| 7. Resultados | 43 |
| 7.1 <i>Esquema de interacciones</i> | 43 |
| 7.2 <i>Sobre las interacciones con el Streamer</i> | 52 |
| 7.2.1 <i>Interacción sincrónica</i> | 52 |
| 7.2.2 <i>Interacción asincrónica</i> | 53 |
| 7.3 <i>Aspectos formales del documental</i> | 55 |
| 7.4 <i>Showroom</i> | 56 |

| | |
|---------------------------|-----------|
| 8. Conclusiones | 57 |
| 8.1 Aspectos tecnológicos | 58 |
| 8.2 Las interacciones | 60 |
| 8.3 Aspectos sociales | 66 |
| 8.4 Aspectos personales | 68 |
| 8.5 Una reflexión final | 69 |
| Referencias | 72 |

Tabla de figuras

| | |
|---|----|
| ESQUEMA 1. RELACIONES ENTRE CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS DEL MARCO TEÓRICO..... | 28 |
| TABLA 1. ROLES SOCIALES DEL STREAMER YONKAY EN STREAMING LIVE 24/7 | 29 |
| FIGURA 1. ESQUEMATIZACIÓN DE LOS ROLES SOCIALES DE STREAMER Y SEGUIDORES, DE SUS RELACIONES Y SU CORRESPONDENCIA CON LAS FUNCIONALIDADES DE TWITCHTV | 31 |
| ESQUEMA FIGURA 2. ESQUEMA DE INTERACCIONES | 44 |

Tabla de imágenes

| | |
|--|----|
| IMAGEN 1. TWITCHTV HOME (PÁGINA DE INICIO) | 7 |
| IMAGEN 2. HEAD-UP DISPLAY O VISUALIZACIÓN CABEZA-ARRIBA (HUD TWITCHTV STREAMER)..... | 38 |

Agradecimientos

- Primero que todo a mis padres Ancizar Ladino y Gloria Calvo, por su apoyo incondicional que brinda una familia, por ayudarme a llegar al punto en el que estoy, que gracias a sus enseñanzas e ideas por que construya mi propio camino.
- Agradezco a Catalina Mena por apoyarme durante toda mi carrera brindándome su compañía en los buenos y malos tiempos, en darme de su tiempo cuando más lo necesitaba y ayudarme a prevalecer hasta en los momentos que no tenía por qué luchar.
- A Maritza Pérez y Juan Carlos Mena por brindarme un espacio familiar en el cual pasar mis tiempos libre o espacios en los que no sabía dónde hallarme dentro de la ciudad y por ser un apoyo para continuar mis estudios con sus consejos.
- A mi director de tesis Ricardo Rodríguez por soportar los cambios y choques que tenía con mi proceso de aprendizaje e investigación, por ayudarme a entender y mejorar de muchas maneras los procesos académicos, que aun en este punto me conflictúan, confrontan y por todo aquello que me ayudó a construirme como estudiante e investigador.
- A ambas directoras de carrera que estuvieron durante mi tiempo de estudio Ana María Rojas y Adriana Rodríguez por aportarme conocimiento, paciencia y mucho sentido en el estudio, y la enseñanza de valorar el estudio que nos ofrecen muchas veces nuestros padres.
- A mis maestros de todos los semestres por brindarme su apoyo y conocimiento que me ayudaron a construir el conocimiento apto para un comunicador de calidad.

Introducción

Desde el inicio del proceso de desarrollo académico, ha existido un fuerte interés desde aspectos personales, por el valor de las audiencias para diferentes estudios y propósitos, en este caso, se pretendía aplicar ese interés personal a través de esta investigación sobre el streaming web en la plataforma TwitchTV, que se centra en una transmisión en línea de la performance de un video jugador. La investigación se sustenta en lo que ahora es conocido como *live streaming*, en el desempeño del video jugador y en sus interacciones con los seguidores. En esta medida se estudiaron algunas investigaciones relevantes que se han hecho sobre TwitchTV, y las investigaciones hechas en otros ámbitos semejantes al streaming web que se comprenden dentro del marco de un proceso de comunicación digital. A partir del concepto de comunicación digital se estudia uno nuevo, protagonizado por el usuario de TwitchTV llamado *YonkayL*, proceso en el cual intervienen diferentes sujetos como seguidores, auxiliares de comunicación y *bots* web, para mostrar de qué maneras se vivieron las interacciones antes, durante y después de la transmisión 24/7, generadas a partir del contenido web que caracteriza a las redes sociales.

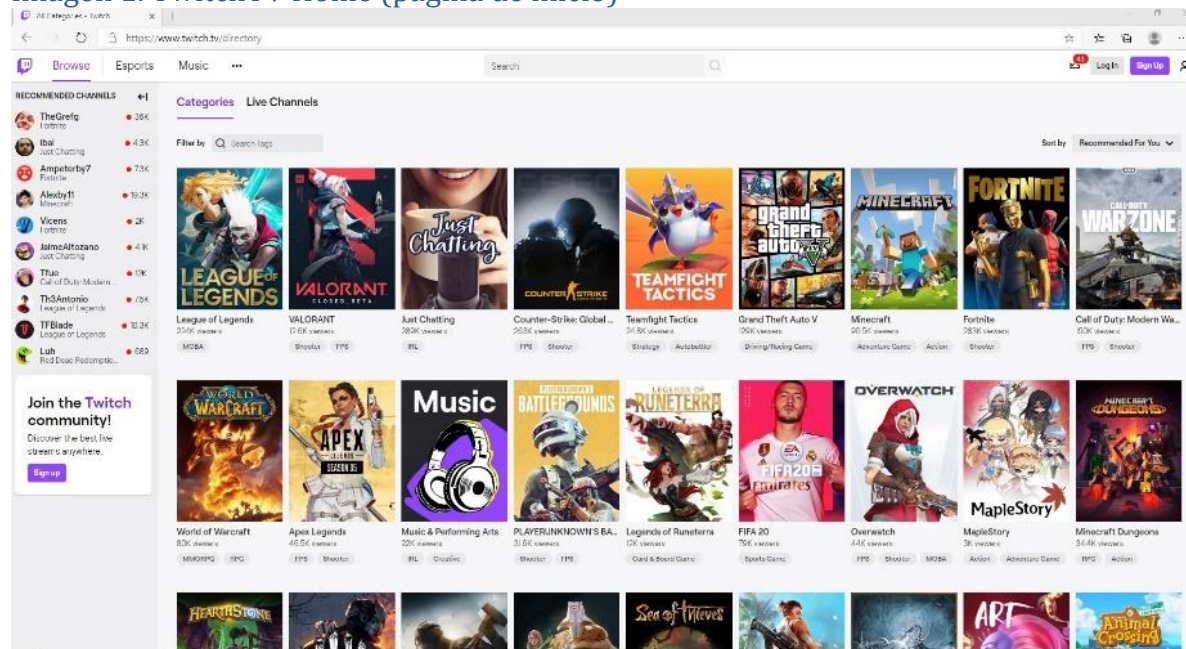
Como sujeto primordial de la investigación aparece entonces *YonkayL* en TwitchTV, quien desarrolló un streaming web durante 178 horas continuas, en las cuales compartió su vida con las personas en línea, buscando la mayor cantidad de interacciones con quienes lo observaban para, al final y con estos insumos generar resultados que permitieron conocer los diferentes tipos de interacciones vividas durante este streaming, dividiéndolas en sincrónicas y asincrónicas. Para finalizar, el autor realizó un documental donde presenta los resultados de la investigación desde el punto de vista reflexivo del propio *YonkayL*, quien obró como

investigador y sujeto de investigación, todo lo cual se complementa y discute a partir de entrevistas con expertos y seguidores y con fragmentos del streaming 24/7.

1. Tema y delimitación

En el mundo diariamente hay más de medio millón de personas realizando transmisiones *online* a través del servicio de entretenimiento e información web denominado *TwitchTV*, plataforma perteneciente a Amazon Inc. (María González, 2015), las cuales están siendo observadas por cerca de un millón quinientas mil personas cada minuto (Darkmonstr, 2018). Esta plataforma permite a los *streamers* ser observados por sus *followers* (seguidores o fans) durante sus jornadas de *gameplay* (jugando videojuegos). *TwitchTV* permite el desarrollo de habilidades y la obtención de gratificaciones tanto por *streamers* como por *followers*. Se observa el performance personal de los *streamers* al mostrarse creativos frente a su público, y el del espectador mediante el aprendizaje de lo presentado por el creador, útil tanto para el crecimiento personal como para el desarrollo de habilidades como *gamer* (video jugador) (Faas, et al, 2018).

Imagen 1. TwitchTV Home (página de inicio)



En este estudio denominado “*Yonkay live online*” se proponía concebir, desarrollar y analizar el proceso de comunicación probable entre el streamer colombiano *Yonkay* y sus seguidores, a partir de la transmisión ininterrumpida de las rutinas del streamer durante siete días, mediante *TwitchTV*. Usando esta plataforma y sus lógicas de producción y reproducción de contenido, se dio prioridad a la relación entre el streamer y sus seguidores, con un énfasis en la exploración de tipos de interacción comunicativa que impliquen la generación de sentido a través de ciertas acciones significativas para ambas partes desarrolladas durante la transmisión (Carrillo Vargas, *et al.*, 2017).

Yonkay es un joven colombiano universitario, gamer, artista y deportista de 22 años, que viene desarrollando esta actividad desde los 12 años como creador de contenido virtual en YouTube, y desde hace año y medio como streamer en *TwitchTV*. Los objetivos de este estudio giraran alrededor de *Yonkay* como principal referente de esta reflexión con las interacciones significativas generadas en este nuevo proceso de comunicación digital. *Yonkay* ha ganado cierto reconocimiento por sus habilidades como gamer en el videojuego *League of Legends*, por

promover el juego competitivo de manera sana, y por su personalidad extrovertida en sus streaming.

En este sentido, desde la llegada de la sociedad global a la era de la información, han sido múltiples y variadas las formas de compartir contenido para exponer lo que sucede en el entorno. De manera específica, en las dos últimas décadas el proceso evolutivo de las redes de información ha traído consigo la aparición de las denominadas redes sociales de uso masivo como Facebook, Twitter e Instagram; y otras que permiten publicar contenidos de formato audiovisual, como *YouTube* y *TwitchTV* (antes llamada Justin TV) (González, 2015). Estas redes y plataformas de contenido han creado las primeras bases para promover el contacto entre sujetos de extensos grupos sociales que comparten intereses específicos de entretenimiento, información y comunicación, principalmente en los países occidentales. La globalización tecnológica, económica y cultural ha conectado por medio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) a individuos disímiles, situación que ha construido las actuales relaciones comunicativas, económicas, culturales y políticas sustentadas en estas redes sociales (Roncero y García, 2014). Estas nuevas relaciones pueden ser analizadas con el foco en aquellos casos en que la fase de emisión es ocupada por individuos productores de contenido focalizado en el entretenimiento, permitiéndoles construir mensajes con referentes basados en sus vidas personales que generan procesos de comunicación e interacción con cierta masa de seguidores, procesos que son susceptibles de ser analizados en sus significados personales, grupales y sociales.

El trabajo de Bernete, et al. (2019) describe los inicios del fenómeno, al mostrar las formas originales en que se comunicaban las personas a través de las redes sociales y cómo han evolucionado. En un principio el acto comunicativo se realizaba solamente para familiares y

conocidos, convirtiéndose en una manera de conocer personas cercanas al entorno cotidiano, con las cuales se crea un lazo por actividades en común.

Sin embargo, el proceso de comunicación por redes sociales ha experimentado cambios notables, como la multiplicación de productores intencionales de contenidos, que se basan en las posibilidades tecnológicas y expresivas de las TIC, y buscan capturar la atención de seguidores anónimos que compartirían expectativas y gustos basados en las afinidades culturales y de pertenencia generacionales.

La juventud ha sido la población con más participación en las redes sociales, pero esta actividad ha resultado cuestionable, pues la cantidad de información encontrada en las redes sociales ha traído consigo que los jóvenes hayan sido impulsados de manera negativa por emociones como la baja autoestima, la exclusión, el irrespeto a la diversidad y la falta de interés (Colás, et al, 2013). Por ello, la creación de contenidos se ha convertido en un verdadero reto tanto para los *streamers* profesionales como para los investigadores; pues si la importancia de tales contenidos es garantizar el disfrute de los jóvenes, esto debería partir de la idea de la aceptación individual que buscan los sujetos en la actualidad, mediante la generación de comportamientos que se juzgan esenciales para nutrir el sistema comunicativo como base de las relaciones sociales entre miembros de una misma generación.

Son diversos los contenidos que se pueden crear para estas redes sociales. Los Youtubers¹, por ejemplo, son un modelo que seguir en la creación de contenido para los jóvenes; pues han ido creciendo en número e importancia en sus redes sociales. Estos suelen escoger una temática para empezar la creación de contenido en cualquier formato que permita ser compartido en internet, los

principales temas abordados por estos Youtubers son el crecimiento personal (incluyendo la vocación profesional o el gusto por lo que hacen en la vida), y la búsqueda de una orientación sexual o un refuerzo para creer en sí mismos (Pérez *et al.*, 2018), a partir de la creación de contenidos digitales para jóvenes. Este trabajo generará contenido en tiempo real, con base en la hipótesis de que una emisión de contenidos ininterrumpida durante siete días podría ser suficiente para observar la aparición y desarrollo inicial de dimensiones fundamentales de comunicación entre el *gamer* y los seguidores.

El tipo de servicio que interesa a este trabajo es el *streaming* o transmisión en línea, que constituye un recurso tecnológico en auge y de acelerado crecimiento; en el cual se observan personas mientras desarrollan muy diversas actividades, que van desde eventos académicos y noticias en vivo, hasta rutinas personales, en las que un individuo se muestra como protagonista, tales como comer, jugar videojuegos, hablar con otras personas, entre otras acciones. Se conoce de la existencia de tutores o *tipers* que asesoran a streamers en la planeación, desarrollo y ajuste de sus experiencias de streaming, e incluyen conocimientos sobre marketing y evaluación del comportamiento de los *viewers* o seguidores, entre otros servicios, por los cuales el streamer debe pagar un valor. Entre estas opciones la misma plataforma *TwitchTV* presenta sus propios servicios de *Mentorship* (Tutor) que permiten un aprendizaje constante a través de la retroalimentación sobre su audiencia, con el apoyo calificado de un profesional de la compañía y de un sistema llamado CSCL (*computer supported collaborative learning*) que le permite al *streamer* un reconocimiento de lo que sucede en su *streaming* (Faas *et al.*, 2018).

En cuanto a este trabajo, de acuerdo con el interés por crear un tipo de seguidores en “Yonkay live online”, es necesario determinar o reconocer la audiencia a la que se quiere llegar,

ya que esta población será la que permitirá realizar los contenidos por medio de las redes 2.0, las cuales tiene como sentido y función primordial la coparticipación entre creador y espectador. Es por ello por lo que, en el marco de este trabajo, la elaboración de material audiovisual permitirá traer a colación además el concepto de *influencer*, dado que constituye un nuevo rol social y comunicativo en las redes que se distingue por su capacidad de formar comunidades numerosas a partir de su identificación con las ideas y contenidos publicados.

Para dar entrada al contexto de la expresión “*influencer*” es posible mencionar personajes famosos de la comunidad anglosajona como lo es “PewDePie” con 1.3Millones de seguidores en Twitch, aunque esto no lo hace uno de los más famosos, pues su fanática en YouTube alcanza a 83 Millones de seguidores. Por otro lado, figura “Elded” con más de 4 Millones de seguidores, como el representante más importante de Latinoamérica. Sobre Asia no se logró encontrar datos específicos sobre los *influencer* más famosos, pero se encuentran algunos datos del *streamer* “Soondangmu” que transmite desde Corea. Y como representante primordial de habla hispana está el español como “Ibai”, un ex narrador, que se dedicó al *streaming* de videojuegos y a la narración de estos. Estos datos son obtenidos de la misma página Twitch.TV y de sus perfiles de *streamer*.

Tomando esto como referencia, lo que construye una audiencia entre los *streamer* y lo que les permite destacar o convertirse en famosos es su nivel de audiencia permanente, ya que este les permite tener nuevos patrocinadores, en el caso de YonkayL se le presenta la facilidad de dialogo con sus espectadores al ser una cantidad mínima frente a la de un *streamer* con gran trayectoria.

En función del reconocimiento de las audiencias se ha desarrollado toda una corriente de investigación conformada por estudios de diferentes áreas, principalmente desde la perspectiva sociológica, que ayudan a entender qué buscan los usuarios al momento de ingresar a las redes

sociales o incluirse en un videojuego y ser parte de una comunidad. Es por ello por lo que el producto audiovisual tipo *streaming* a realizar se enfocará en mostrar el proceso de creación, desarrollo y propagación de una programación de veinticuatro horas durante una semana, en una transmisión en línea por la página *TwitchTV*, desde la ciudad de Cali, Colombia, dirigida a un público abierto. La construcción de los contenidos y de la relación con los seguidores se hará con referencia a un joven universitario, el mismo autor de esta propuesta de investigación, que protagonizará el proceso desde la fase de emisión, y quien se encargará de la preparación de la transmisión, el itinerario, las normas y el objetivo de la interacción; es decir, se trata de analizar la construcción de una audiencia desde los roles simultáneos de *streamer* o productor de contenidos y analista del proceso de comunicación.

Esta propuesta se refiere a una experiencia de relativa complejidad desarrollada por una sola persona, y luego transmitida vía streaming, la cual mostraría una serie de actividades rutinarias y no rutinarias tales como levantarse de la cama, sus horarios de estudio, el momento de entretenimiento (viajes, video juegos, deportes, etc...), hasta acostarse y dormir. Se espera poder observar y capturar información relevante que permita reconocer la participación y los efectos generados en la audiencia que lo observa, y sopesar hasta qué punto es posible referirse a la conformación de un *streaming* con una audiencia constante, que participen en el proceso y entender los cambios.

En algunos estudios recientes se ha indagado desde diferentes perspectivas sobre la percepción de los streamers. Por ejemplo, Vonderlind (2019) centra su trabajo en el análisis de la velocidad con que el internet ha estado cambiando, mediante la observación de los diferentes tipos de streamers que se encuentran en el entorno de *Twitch TV*, y ha hallado que las similitudes

entre los diferentes streamers permite concebir la idea de que se estaría generando una comunidad virtual.

Al trabajo de Vonderlind se puede articular lo observado en Tur y Gonzalez, (2019) pues se encuentra que la creación de una audiencia que genere gran cantidad de respuestas se basa en la igualdad de gustos o maneras de expresión, específicamente de situaciones comunes que logran generar una empatía con el espectador (*viewers*). Así se encuentran afinidades con algunas características importantes en este trabajo, como la generación de una conexión entre el creador y el observador, lo que posibilitaría analizar un mayor número de detalles en el proceso de interacción significativa.

En tal sentido, cuando se piensa en la creación de comunidades o grupos sociales en el entorno en línea, el estudio de Dux (2018), expresa que gracias a las nuevas maneras de demostrar quiénes somos en línea, se han encontrado otros modos de crear grupos sociales en línea y todo lo que esto conlleva, como en el caso del juego que se elige y la motivación para su búsqueda, lo cual facilita la creación de un público objetivo a partir de un tipo de *viewer* específico.

De acuerdo con lo anterior, se propone la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo es el proceso de comunicación en una experiencia de *live streaming* en la plataforma TwitchTV, específicamente la relación entre el streamer Yonkay y sus seguidores, y cuáles las posibilidades de generar interacción comunicativa significativa a partir de las funcionalidades de la plataforma?

2. Justificación

Este trabajo de grado es el resultado de una búsqueda por comprender el funcionamiento comunicativo de las páginas web que transmiten en directo contenidos vía *streaming*, páginas en

pleno crecimiento, y el manejo de las interacciones entre streamers y seguidores. Estas páginas están creciendo en número de usuarios, pero no así el número de estudios sobre el fenómeno. Una revisión de superficie en Google de las posibles apariciones sobre el *live streaming* arroja 2100 millones de resultados; frente a las investigaciones y *researchs* sobre el fenómeno, las cuales llegan a los 40 millones de resultados, estos datos fueron encontrados en marzo de 2019, para lo cual se aplicaron cuatro filtros para demarcar el nivel de importancia de los documentos presentados, entre los que se incluye el primer filtro con las palabras clave “*Live streaming*”, a partir de lo cual se encontraron resultados que van desde reportes periodísticos, artículos en revistas académicas y publicaciones sobre tecnología, que hacen referencia al *streaming* como un fenómeno creciente. En el segundo filtro se añadió la palabra “*Gaming*” haciendo alusión al contenido que se iba a mostrar en el *streaming* creado por YonkayL en el presente trabajo; al añadir esta palabra los resultados se redujeron a la mitad, ofreciendo un nuevo margen para la búsqueda. A partir de este resultado general, se buscaron estas palabras claves en bases de datos académicas como EBSCO, Google *Academics*, y ProQuest. En estas bases de datos, usando el filtro “*Live streaming gaming*”, se encontraron numerosos recursos académicos que se enfocaban en la enseñanza y los problemas de los recursos virtuales en la educación. Esto ayudó a prescindir de gran cantidad de resultados, para afinar la búsqueda de documentación más útil, en el sentido de la incidencia sobre la investigación del *Live streaming* y la participación de la audiencia. Entonces, se optó por buscar investigaciones actualizadas que se encontraba comúnmente en inglés, pero con una mayor afinidad con la temática de este estudio, los que ayudaron a la construcción del presente análisis. Encontrado así las investigaciones “*Watch Me Play*” de (Taylor, 2018) y “*An ethnography of the Twitch.TV*” de (Suganuma, 2018).

Como aporte para superar el déficit de estudios sobre la materia, y a la manera de una estrategia que puedan aprovechar estas mismas plataformas, se planteó hacer un *Live Streaming* durante siete (7) días ininterrumpidos; en el cual un estudiante de comunicación de último semestre, en Cali (Colombia), tuvo la posibilidad de entrar en contacto con aquellas personas que estaban viendo su transmisión durante este lapso de tiempo; en el cual estuvo adelantando sus estudios, una rutina deportiva y supliendo necesidades primordiales como comer, dormir y asearse. Además de esto, el estudiante *streamer* desarrolló una rutina como video jugador de forma que pudiese aspirar a incrementar el número de seguidores facilitando el acopio de la información suficiente para un análisis sobre la construcción de una relación entre el *streamer* y sus seguidores.

Muchos de los creadores de contenido en estas redes de streaming están constantemente buscando la manera de mejorar su contenido o conectarse más con su audiencia. El resultado buscado en este trabajo de grado, además de crear y desarrollar un *live streaming*, consistió en adelantar una investigación para analizar este fenómeno que está en pleno auge en la red y ha empezado a generar considerables ganancias, lo que agrega un componente relevante a la temática en términos de sus posibilidades económicas. Al buscar la viabilidad del *live streaming* en la época del otoño del 2020, periodo en que el uso de estos servicios ha aumentado en años recientes, se buscó aprovechar este antecedente de crecimiento tanto de la audiencia, como de los sistemas de retribución monetaria y de información, aspectos de la cuestión que están logrando un avance significativo en el mundo.

La red de comunicaciones que ahora está posicionada mundialmente permite asumir de nuevas maneras el espacio en el cual las personas se comunican, como en el caso de la instantaneidad de los mensajes que se presentan vía Internet; lo cual, en el caso del servicio de video *streaming*, representa para un sujeto instalado en la fase de emisión del proceso de

comunicación digital la cúspide de la instantaneidad, al tratarse de una transmisión en vivo, en la cual tiene la opción permanente de interactuar con los espectadores. Esta opción de la interacción ayudaría a poner los cimientos de una probable comunidad singular, a partir de la actuación de una sola persona, quien termina en el espacio digital generando una nueva interfaz de comunicación entre los individuos interesados en su performance.

3. Antecedentes.

Los antecedentes de esta propuesta de investigación responden a una doble necesidad: la de producir un streaming de calidad, y la de someterlo a un análisis, con énfasis en el proceso de construcción de la audiencia, como una relación significativa entre el streamer y tales seguidores. Los antecedentes se agrupan así: en primer lugar, aparecen los trabajos sobre el fenómeno del streaming en el mundo; en segundo lugar, figuran los trabajos y experiencias de producción de streaming, y en último término figuran los análisis sobre la construcción de audiencias dentro del fenómeno del *live streaming* en el mundo.

3.1 El Fenómeno del Streaming en el Mundo.

Para iniciar, en el video titulado *¿Qué es un Streamer?* (Zorelank, 2018), la investigación se apoya en una síntesis sobre lo que es un *streamer*, esta se desarrolla en la idea de documentar con la recopilación de material de archivo de internet, centrándose en explicar cómo funcionan las plataformas que los han ayudado a crecer junto a su audiencia y en su calidad de trabajo, brindando un apoyo para el *streamer*, en el momento que crea su transmisión y para saber llevarlo a otros medios. Este material también muestra algunos juegos que ayudaron al crecimiento de la comunidad de *followers*, brindando bases para iniciar un *streaming* desde

Estados Unidos, ahora repartido alrededor del mundo con una comunidad en su mayoría entre americanos y españoles.

Por su parte, EuropaCorp (2018) ha presentado “The Circle”, una película de ficción donde se muestra de manera impactante la invasión a la privacidad derivada de compartir todos los eventos de la vida personal de manera ininterrumpida. Asimismo, presenta la forma como se construye el vínculo entre streamer y seguidores, que se debe preservar de distintas maneras. Este trabajo muestra además cómo perciben el fenómeno las personas ajenas a este medio, como padres de familia o personas no interesadas en los *streaming web*; planteando una estrategia para que aquellas personas que en algún momento observen la transmisión logren una mejor conexión con la experiencia, apoyándose en el conocimiento de las estructuras sociales, en formas específicas de la comunicación con los espectadores y en cuestiones prácticas que se muestran en el filme.

En un trabajo sobre la función de los retos y la interacción con los seguidores, Allison Shearmur Productions, y Keep Your Head Productions Supermarche (2016) han presentado “Nerve”, una película de Tecno-Terror de ficción la cual se enfoca en presentar una red social dedicada a la transmisión en vivo del cumplimiento de una serie de retos (sin ningún límite) por parte de jóvenes, que a su vez permite la injerencia de las personas que no participan en el cumplimiento de los retos. Se trata de un referente para este estudio, específicamente por el desafío que podría constituir la atención a los retos y preguntas que surjan durante el streaming; pues en la película se muestra la ansiedad de los espectadores porque el streamer enfrente grandes retos, y se ponen de presente los peligros que este tipo de interacción puede representar para la vida del protagonista. Esto conduce para tener en cuenta, al momento en que se asuman los retos propuestos por los espectadores, anteponer ciertos límites ante los riesgos que se puedan presentar.

Como referencia sobre las bases para ser un streamer (creador de contenido) y para desarrollar una buena actividad con los suscriptores, se cuenta con el documental presentado por MovistarPlus (2018), titulado “De Rubén a Rubius”, el cual muestra el auge de *RubiusOMG* (Youtuber famoso desde el 2015, cuyos primeros videos eran de *First Person Shotter*, y luego gracias a su estilo de comedia y narración en los videojuegos obtuvo un gran auge en YouTube, y luego de algunos cambios llevó su fama a TwitchTV), el crecimiento de su audiencia y el futuro que se le presenta. La información sobre este personaje y su progreso personal, son un referente para la creación de contenido y, de fondo, para establecer la verdadera finalidad de la creación de este tipo de medio, lo que significa ser un *streamer* o *Youtuber*, junto a los pros y contras que conllevan estos medios en la vida diaria cuando el sujeto toma la decisión de convertirse en Youtuber.

3.2 La producción de streaming.

Valencia Grajales (2017) hace una revisión de la teoría de Foucault llamada “El panóptico. Más allá de vigilar y castigar”, centrado en mostrar una visión más avanzada en la explicación del panoptismo, buscando evidenciar los cambios que ha tenido esta teoría a medida que cambia nuestra vida. Tomando este libro como referencia tendríamos una conexión cercana a la explicación que hay entre “Nerve” y “The Circle”, trabajos citados anteriormente, los cuales expresan los cambios en las personalidades y acciones de los sujetos cuando son observados por

otros. En la explicación del panóptico se nos muestra y explica el hecho de que las personas al ser observadas por cámaras cambian sus acciones y su personalidad, sea para llamar más la atención o para pasar desapercibidas. Este trabajo se podrá utilizar como referencia para el análisis del *streaming*, pues en el momento en que se esté haciendo la transmisión no se conocería exactamente como se está actuando, sino hasta un posterior análisis de lo que se realizó.

Una manera eficaz de explicar el fenómeno a aquellos ajenos al universo del streaming web se encuentra en *Watch me play* (Taylor, 2018), exponiendo el crecimiento de la red de Twitch y el auge sobre los jóvenes para llegar a este medio a través del crecimiento del marketing. Algunas investigaciones encontradas acerca de TwitchTV son enfocadas en las nuevas modalidades de *merchandising* que se están generando para las empresas gracias a sus cuantiosas audiencias permanentes que se ven en la plataforma. Este estudio es útil para entender acciones en el mercado que ayudan al crecimiento de la audiencia o a la obtención de un patrocinio por parte de los *streamers*, y como base para que en el momento de emplear la transmisión se pueda obtener apoyo monetario que impulse a continuar con el proyecto más allá de un trabajo de grado académico.

Tenemos un estudio algo impreciso de (Sánchez, 2019) el cual se trata de una entrevista a varios streamers que se propone conocer por qué los jóvenes miraban sus streaming, y cuya respuesta principal fue que se sentían identificados con la vida o el contenido del streamer. La información entregada en esta investigación nos muestra la viabilidad de temas o juegos que han logrado un crecimiento para sus presentadores en algunas plataformas de *streamers* dando a entender cuáles serían los métodos más aceptados por la audiencia para que continúen su

aparición en la transmisión, a la par que nos dice cuáles actitudes resaltan entre unos *streamers* y otros y que les permiten llegar a un público diferente a cada uno.

Campos (2016), presenta a través de un reportaje centrado en los cambios de la comunicación digital los beneficios o servicios de las tecnologías actuales, llegando así a la realidad virtual y como esta acorta la brecha del marketing. En la búsqueda por entender los cambios que presenta la comunicación digital en los últimos años, se tuvo presente la opción de la realidad virtual y como esta ha empezado a intervenir en la vida diaria de las personas. Se destacan los juegos en VR (*Virtual Reality*), juegos de visión 3D que ya se presentan entre móviles, consolas y computadores, y las *Chatroom*, que buscan las conversaciones en vivo con personajes digitales.

Con su foco en la interacción comunicativa aparece la investigación titulada *Conceptualización de la interacción comunicativa y su caracterización* (Carrillo Vargas, *et al.*, 2017) de la Revista Med, de la Universidad Nueva Granda, en la cual presenta de manera organizada, en una investigación dentro del campo de la fonoaudiología, las explicaciones de comunicadores acerca de la interacción comunicativa, sobre cómo se construye la interacción y por qué se le llama de esta manera, apoyándose en diferentes fuentes teóricas. Estas explicaciones sintetizadas pueden apoyar el desarrollo de la presente investigación, al aplicarlas a las interacciones en una plataforma web como TwitchTV.

La investigación realizada por Camarena (2016) titulada “Streaming móvil, una nueva ventana a la comunicación digital”, tiene como objetivo explicar la utilidad de la comunicación streaming a través de aplicaciones y dispositivos móviles. Esta perspectiva permitirá analizar la forma como el streaming se posicionó en los usuarios por medio de móviles y aplicaciones de

fácil uso, y como esta accesibilidad está construyendo cada vez más comunidades virtuales. A través de esta investigación se toma la iniciativa de las diferentes maneras que el *streamer* tendrá para cumplir con su objetivo de realizar una transmisión ininterrumpida por siete días; y se explica cómo las nuevas tecnologías les permiten a las personas lograr compartir sus momentos con un instrumento que gran parte de la población tiene acceso, permitiendo a la audiencia obtener diferentes puntos de vista sobre el proceso a experimentar con el *streamer*.

3.3 La construcción de audiencias del fenómeno *live streaming*

Por otra parte, se presenta el libro “Interpretar la comunicación”, editado por Moragas (2013), con el fin asumir las bases conceptuales del proceso de comunicación a través de la historia reciente, y considerar su aplicabilidad a los sistemas actuales, dado que estos esquemas anteriores pueden contribuir a la comprensión de la comunicación digital, mediante la interpretación de nociones clásicas como interacción, usos y gratificaciones y simbología, de modo que el crecimiento de la red de seguidores fluctúen según la finalidad del streamer apoyada por (Dux, 2018). Esta investigación aporta al contexto teórico del análisis, ya que permite formalizar un esquema con los elementos del proceso comunicativo de TwitchTV, y sobre la relación *streamer – seguidor*, de una manera simplificada.

Sanchis (2012), en su trabajo “La comunicación y las redes sociales”, expone como las redes sociales han construido y transformado el proceso comunicativo en los diferentes entornos que rodean al individuo, y de qué manera variables como la inmediatez, entre otras, han afectado

nuestros procesos comunicativos. Este análisis nos permite tener una idea cercana a las audiencias del *streamer* el cual deberá tener diferentes maneras de llegar a su público deseado, o a la cantidad de personas con las que busque interactuar, ya que las redes sociales, entre las cuales se incluye TwitchTV, tienen diferentes maneras de presentarse para cada individuo, permitiéndole así al presentador establecer las necesarias diferencias entre el anonimato y lo público, por referencia a sus audiencias.

Uno de los referentes más importantes es el caso de Justin.TV que se presenta con un breve video explicativo subido a YouTube por Bsnation (2009), que documenta el ya extinto servicio Justin.TV, cuando su creador decidió hacer una transmisión ininterrumpida por 7 días. El video se usa como referente exacto que permitirá al *streamer* de este proyecto tener una noción de lo que ha sucedido en ocasiones anteriores, en las cuales se han hecho estos servicios de retransmisión constate. Justin TV demostró como llevando su portátil a la espalda y una cámara web por 24 horas logro impulsar su servicio de *streaming web*.

Llano (2005) presenta un estudio periodístico acerca de la interacción en línea, dando una base sobre la interactividad que se vive en las redes, y su relación con el periodismo en un caso colombiano. Así, se lleva la interactividad en las redes a funciones secundarias del streaming. Este artículo permite tener una noción del público colombiano que se llegaría a alcanzar, en el proceso de la transmisión, facilitando así la búsqueda de nichos o acciones a desarrollar para alcanzar el campo de audiencia más próximo, en este caso los seguidores en Colombia.

Por último, tenemos un análisis del proceso de comunicación digital contemporáneo (Arango, 2013), enfatizado en las nuevas maneras de llevar la interacción digital, de cómo ha cambiado la mente del consumidor al tener estas nuevas maneras de interactuar, y como la teoría de Edgar Morin, nos ayuda a entender estos cambios. Este documento se usa con la finalidad de

explicar a través de otras teorías los procesos que se están viendo en nuestros tiempos de la comunicación en línea, y todo lo que esta lleva desde la interacción comunicativa hasta la digital, en la cual se muestran cambios a través de los medios de intercambio digital, como serían las redes sociales y los servicios de esparcimiento web como foros y sitios de videos web.

4. Marco Teórico

Abordar el fenómeno de la emisión de contenidos en vivo vía streaming desde la perspectiva del vínculo emisor – audiencias, equivale a un esfuerzo por comprender las transformaciones que ha tenido el proceso comunicativo. Por ello, es necesario definir los conceptos de proceso de comunicación digital, como el contexto general del fenómeno; la categoría de “streamer”, como el agente que ocupa la fase de emisión dentro de dicho proceso; y los “seguidores”, como unas audiencias específicas que ocupan primordialmente la fase de percepción Sin embargo, dado que el objetivo de este estudio es explorar las interacciones significativas entre quienes ocupan las fases de emisión y de percepción, se hace necesario incorporar algunas subcategorías que contribuyan a la comprensión de la problemática.

4.1 Streamer.

El *streamer* es la persona o usuario que decide retransmitir su tiempo de juego o compartir su manera de jugar con un público. Esta denominación (*streamer*) surgió en relación con los videojuegos en la plataforma TwitchTV, pero ahora se le utiliza también en otras plataformas como Facebook Live y YouTube Live. Del lado del *streamer*, aparece “**live streaming**” el cual

no es un fenómeno nuevo y ha existido en Internet durante los últimos 20 años, pero recientemente fortalecido por los avances en el ancho de banda de Internet y los nuevos servicios web, que permite a cualquier persona transmitir lo que quiera. En los últimos años, los miembros de la comunidad de *streamers* se han centrado más en ella a medida que la tecnología y el conocimiento de los usuarios han ido madurando, con programas específicos que publican transmisiones diarias o semanales en directo. Muchas personas y diferentes organizaciones transmiten en directo por muy diversas razones, por ejemplo, un *gamer* transmite mientras está probando un nuevo videojuego o un artista puede transmitir en directo un espectáculo de terror interactivo. (Smith, Obrist, & Wright, 2013).

4.2 Prosumer.

Por otro lado, el “**prosumer**”, se deriva de un consumidor de contenido que gracias a su búsqueda por aumentar este conocimiento acerca de un tema, crea y pregunta sobre el mismo a otros, llegando a presentar críticas intelectuales gracias a información leída en internet o por observación de otro prosumers, ya partir de este conocimiento decide por compartirlo con las personas interesadas (Herrero, P. 2016).

4.3 Influencer.

Entra a la lista el influencer la cual es una persona que goza de cierto reconocimiento en internet, lo cual le permite abordar diversos temas desde cierta ventajosa posición de credibilidad, hacer comentarios, y ser tomado en cuenta por sus seguidores en línea. Aunque el

influencer ha sido comprendido más como parte del proceso de marketing, en general, su importancia social se generó gracias a las redes sociales.

4.4 Seguidores.

Los **seguidores** se caracterizan por ocupar la fase de percepción dentro del proceso, y usualmente cargan con cierto sentido emocional, muchas veces en calidad de fanáticos o “fans”, y se interesan por uno o más tipos de contenido que llegue a ser compartido, en este caso por el *streamer*, como serían, la actitud emocional del presentador, los videojuegos que está presentando o desarrollando, o la música que se escuche durante el *streaming*. El seguidor tiene la posibilidad, y la fuerza, de la participación; trátese de un desconocido, un seguidor o un amigo del streamer, por lo que puede continuar mostrándose en el streaming (Achica, 2018).

Los seguidores usualmente aparecen diferenciados en dos facciones: **suscriptor** y **no suscriptor**, aunque se debe entender que esto no cambia radicalmente su participación respecto del streaming, pero si la manera en que apoyan al streamer, lo que frecuentemente representa ingresos útiles para la ejecución de ciertas labores dentro del streaming.

4.5 El Proceso de Comunicación Digital

Es posible concluir que el concepto de comunicación digital tiene su origen a nivel industrial y comercial. Un ejemplo claro es el de la televisión, que entre más se fortalecía más influía en la vida cotidiana de las personas, constituyendo así el concepto de audiencias. Arango (2013) las clasifica en activas o pasivas, vulnerables o resistentes, respecto de los contenidos de los programas y sus grados de influencia. Estas clasificaciones fueron segmentadas según su

naturaleza y la finalidad que se quería lograr. Livingstone (citado en Arango, 2013) las clasifica de la siguiente manera:

En la comunicación digital, los protocolos no se establecen sobre la base de mensajes masivos; estos recaen directamente en el emisor que puede estructurar su mensaje, generando un proceso comunicativo de manera bidireccional desempeñando el papel de receptor y viceversa, construyendo un nuevo ciclo comunicacional que ya no finaliza cuando el receptor recibe el mensaje. Entonces el papel del sujeto es fundamental en el proceso de comunicación digital más que el mensaje. Morin (citado en Arango, 2013) describe que las características intrínsecas de los sujetos en este nuevo modelo comunicativo están dadas por: “la autonomía, su individualidad y su capacidad de procesar información” (p. 692). Entonces cabe decir, que la sociedad se constituye por medio de las interacciones de cada individuo, y que sin esta interacción no es posible construir una realidad que comunicar. En la perspectiva de este proyecto, resulta preferible asumir las características del sujeto en el nuevo modelo a la manera de una hipótesis, no como verdad general aplicable a todos los casos. En consecuencia, esta idea se asume como parte del criterio general de la masificación personalizada, más que como un comportamiento siempre cumplido en el rol de quienes ocupan la fase de percepción dentro del proceso de comunicación digital.

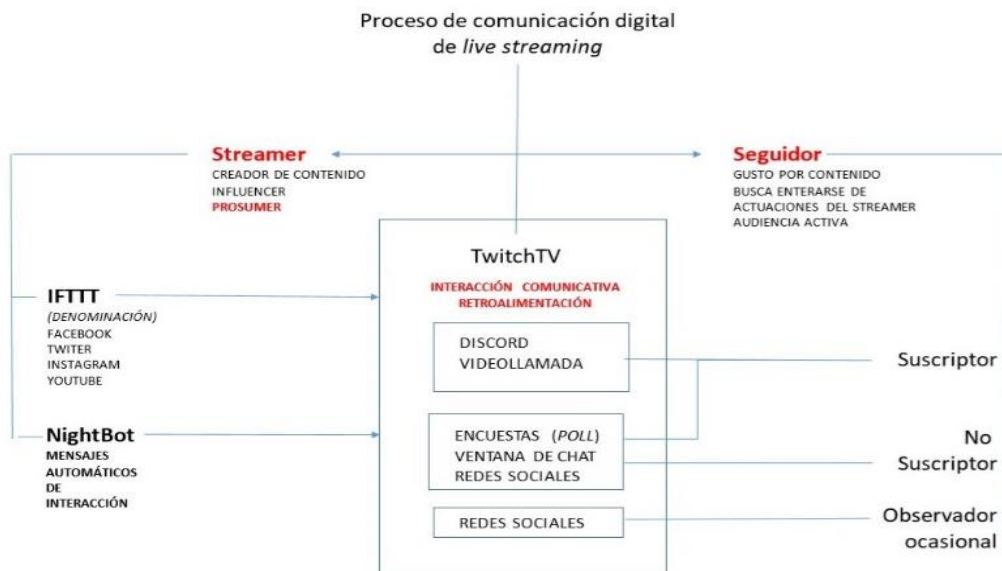
Es necesario traer a colación la definición de **modelo comunicacional**, el cual puede ser comprendido como un sistema estructurado que trata de entender una fusión de lo virtual y lo real; lo cual permite saber que los modelos son flexibles ya que se puede estudiar el todo o una parte específica del proceso. En ese orden de ideas Sánchez (citado en Islas, s.f) aduce que: “los modelos de comunicación pretenden explicar la realidad de las interacciones comunicacionales, por supuesto, de un mundo ideal.” (p. 1).

Asimismo, se cuenta con la **comunicación interactiva**, la cual se ha fortalecido en las últimas épocas, gracias a lo que ha permitido la tecnología, por ejemplo, un comentario o una recomendación sobre lo que se está presentando. Al respecto, se tiene el análisis de Zagalo (2010): “Los videojuegos se valen de la fuerza de la narración y logran el resultado de la combinación eficaz de acciones: contar, mostrar y hacer.” El videojuego logra hacer que el receptor o jugador pase a ser un participante en las acciones comprendidas en estas plataformas, con lo cual se puede desarrollar habilidades y aprendizajes tanto físicos como mentales.

Finalmente, subsiste una categoría que se considera clásica en el análisis del proceso de comunicación, aún el digital: la “**retroalimentación**”; la cual, en este caso, busca demostrar que a partir del contenido creado por el *streamer*, se generan los comentarios que le envían sus seguidores, los cuales conforman un conjunto de respuestas que permiten disfrutar de mayores oportunidades para facilitar la interacción dentro del *streaming*, al tiempo que representa un incremento en la calidad del contenido para aquellos que lo observan. (Achica, 2018)

Con el propósito de tener una retroalimentación instantánea para los espectadores del streaming, se suele recurrir a recursos como Bot Web como **IFTTT** y **Nightbot** que permiten el uso de mensajes automáticos; y con un mínimo esfuerzo, distribuyen links de acceso, comparten contenido y envían información instantánea.

Esquema 1. Relaciones entre categorías y subcategorías del marco teórico.



4.6 Roles Sociales del Streamer

Dado que se trata de conceptualizar un proceso de comunicación digital reconocible empíricamente, parece necesario precisar el perfil del agente que ocupa primordialmente la fase de emisión: **el streamer**. En consecuencia, existen procesos que se han diferenciado por las prácticas en la red que distinguen a sus usuarios, como por ejemplo las acciones que desarrolla el streamer dentro y fuera del streaming 24/7 y que equivalen a sus principales roles sociales: el gamer, el prosumer y el influencer; los cuales que intervienen de manera distinta en el streaming, permitiéndole al streamer sostener un ritmo específico de las acciones que representa en vivo a través de la plataforma y tener un control de lo que se está mostrando, y que incluye el cambio de un rol social a otro según el momento. En la tabla 1 se detallan las actividades propias de cada rol del streamer Yonkay, emisor primordial en el proceso de comunicación objeto de esta investigación. Se agrega una estimación del tiempo aproximado que Yonkay suele dedicar al

desarrollo de cada rol durante un día. Esta estimación es posible por el doble rol de investigador y sujeto de investigación que desarrolla el autor de este estudio.

Tabla 1. Roles sociales del Streamer Yonkay en streaming live 24/7

| Roles Sociales | Actividades |
|-----------------------|---|
| Gamer | Videojuego |
| Prosumer | Creación de contenidos para seguidores del Yonkay videogamer |
| | Consumidor de videojuegos y seguidor de otros gamers |
| Influencer | Deportista |
| | Chef |
| | Fotógrafo de moda (vestuario, accesorios) |
| | Rutina diaria: |
| | Comer |
| | Dormir |
| | Aseo personal |
| | Compartir con familia |
| | Compartir con amigos |
| | Descanso (“NAP”) |
| Estudio | |
| | Alimenta otras redes sociales para atraer seguidores a TwitchTV (copiando fragmentos del streaming y publicando el enlace) |


Fuente: elaboración propia

4.7 El proceso de comunicación e interacción streamer - seguidor en TwitchTV

Con el propósito de explicar de manera simple y gráfica las funciones de la plataforma web TwitchTV que permitirían realizar este proceso de comunicación digital, se presenta el siguiente esquema que da a entender el detalle de las interacciones posibles entre el streamer y el seguidor en el momento de la transmisión. Este esquema se construye basado en las experiencias de transmisión en vivo vía streaming que ha hecho previamente el investigador, en su rol de streamer, y en las funcionalidades mencionadas, incluidos los enlaces a otras redes sociales donde el streamer también actúa, y que hacen parte de su vida digital, o de su ecosistema personal de comunicación digital.

Figura 1. Esquematización de los roles sociales de streamer y seguidores, de sus relaciones y su correspondencia con las funcionalidades de TwitchTV

| STREAMER | Referente | | | Seguidor |
|----------------------|--|---|--|--------------------------|
| Rol social | Detalle funcionalidad | Imagen | Detalle Funcionalidad | Rol Social |
| Creador de contenido | Graba videojuegos |  | Visualiza videojuegos y aspira a ser invitado | Consumidor de contenido |
| | Narra partidas de videojuegos |  | Comenta la narración de la partida del videojuego CAJA DE COMENTARIOS EN TWICHT Y REDES | |
| | <i>Schedule</i> |  | Y acomoda su tiempo en base al streamer Revisa Schedule | |
| Influencer | Vida cotidiana Comer Dormir Ejercicio |  | Comenta en las redes sociales | Busca cambios en su vida |

| | | | | |
|----------|---|---|--|-------------------|
| Prosumer | Al jugar los videojuegos, pueden generar historias diferentes a la original |  | Al recibir las historias del streamer, las comentan generando cambios para futuras transmisiones | Retroalimentación |
|----------|---|---|--|-------------------|

5. Objetivos

Objetivo General

Caracterizar el proceso de interacción comunicativa entre el *streamer* y sus seguidores en una experiencia de *live streaming* durante siete días continuos en la plataforma TwitchTV,

Objetivos específicos.

1. Organizar y desarrollar un esquema operativo que permita transmitir 7/24 un *live streaming*, incluida la determinación de un conjunto de variables del proceso de comunicación digital que sean observables para, simultáneamente, hacer un registro sistemático de la interacción *streamer* – seguidor y sus diversos componentes.
2. Caracterizar el proceso de comunicación interactiva entre *streamer* y seguidores en TwitchTV.
3. Deducir las cuestiones significativas del proceso de construcción de sentido durante la interacción comunicativa entre *streamer* y seguidores.

6. Metodología

Se decidió un rumbo para el proceso de construcción del trabajo de grado con base en los elementos más importantes para el análisis de la interacción entre un creador de contenido y sus seguidores, y así permitir un estudio sólido acerca de la comunicación significativa. En consecuencia, se propusieron tres fases que delimitan el proceso llevado: como lo es la creación teórica y metodológica del proyecto; el desarrollo, que consiste en lograr el streaming ininterrumpido por 7 días; y su análisis final que incluye la caracterización del proceso de interacción y un documental sobre el proceso de comunicación digital streamer-seguidores en TwitchTV.

6.1 Fases

6.1.1 Fase de creación

a. Construcción teórica y metodológica del proyecto.

Al iniciar la investigación sobre las bases teóricas cercanas al tema del proyecto de grado, se encontraron perspectivas fundamentales como la de Moragas (2011), la cual muestra un proceso de comunicación con un enfoque en los nuevos elementos y relaciones propios del modelo de comunicación digital, los cuales son tenidos en cuenta en el marco teórico del proyecto, principalmente en cuanto a las nuevas condiciones de interacción entre las audiencias (seguidores o followers) y los productores de medios (streamer).

En los primeros días hubo una construcción a base de lluvia de idea sobre posibles temas, temáticas, público objetivo y enfoque del canal, durante lo cual se encontró que el posible público serían jóvenes, con un contenido a base de diferentes rutinas del streamer que incluyen, alimentación, entretenimiento, estudio, deporte y reposo.

b. Determinación del contexto y los participantes.

En cuanto al contexto social y los participantes, y sobre la población con la que se trabajó, se prevé que al ser una plataforma en línea no se posee control de un público directo, pero se puede determinar, gracias a los espectadores de otros streaming, ya que se puede hablar con ellos a través del espacio de chat que ofrece TwitchTV, un espacio de niños, jóvenes y adultos entre los 13 y 27 años, los cuales pueden espectar desde cualquier parte del mundo gracias a las características de la plataforma.

c. Estudio sobre el espacio

De acuerdo con los últimos acontecimientos mundiales que se han presentado por el COVID-19, los tiempos de transmisión se han aumentado en 2 de los 3 canales que se estudiaron para la preparación de este trabajo. Por lo cual el efecto del nuevo corona virus en los streaming es llevado a una afluencia de trabajo mayor, ya que hay más personas disponibles para verlos y otras acciones que les ayudan a mantener más su audiencia, como un mayor movimiento en sus actividades externas al streaming como la creación de videos en la plataforma de YouTube.

Usando estos dos casos como ejemplo al continuar con los streaming a través de esta plataforma y por el tiempo que está sucediendo los procesos de cuarentena en cada país, da un aumento en audiencia para cada creador de contenido.

d. Creación del espacio

Para el *live-streaming* se necesitan diferentes condiciones, importantes para un buen resultado, como un buen equipamiento tecnológico, buena conexión en línea, y un itinerario listo para el momento en que se haga el *streaming*. Luego de tener estos tres ítems importantes se continúa con la preparación de la plataforma, es decir, gráficas con la información del *streamer*, que se presentan en los días siguientes al inicio de la transmisión, determinar los canales de participación y los servicios de contacto.

6.1.2 Fase de Desarrollo

La parte del desarrollo de Yonkay live online, es la más extensa pues en esta fue necesario presentar paulatinamente los cambios que fueron generados con base a las acciones de los espectadores, ya que a partir de estos se determinó la evidencia del sentido de la comunicación interactiva, la retroalimentación y la demarcación del tipo de relación en línea entre streamer y seguidores.

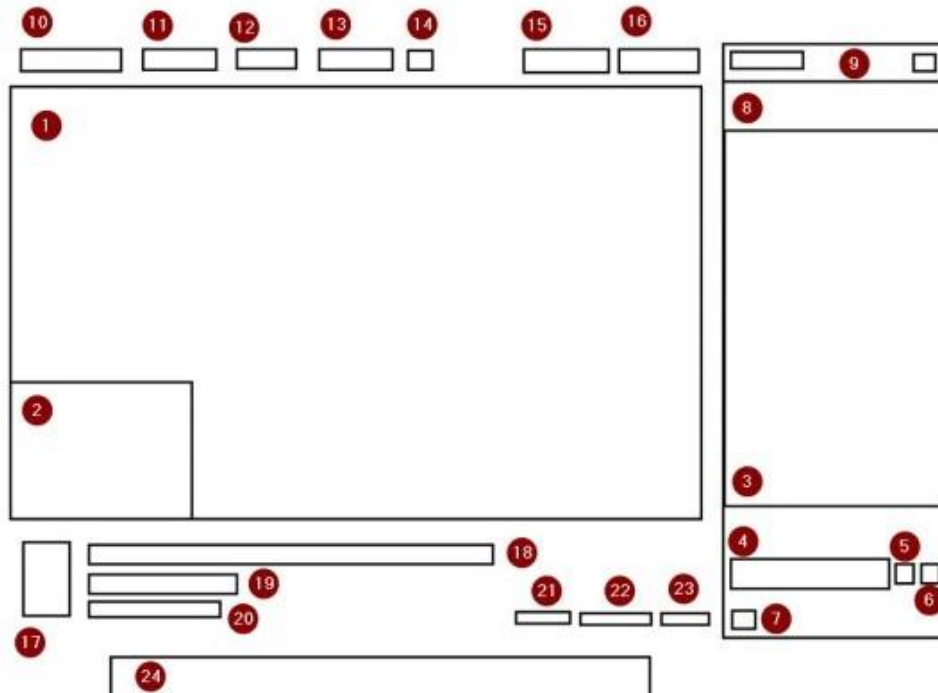
Al tener la plataforma y el itinerario preparado para la transmisión en línea, se promovió la convocatoria a participantes por diferentes medios web o aplicaciones móviles como TikTok, Instagram, Facebook, YouTube y Twitter, las cuales permiten promover el *streaming* llevando personas a la plataforma de TwitchTV. La transmisión dio inicio en el momento en que se contaba con una audiencia de entre 10 y 25 personas en línea, de forma que fuese más probable la interacción entre el presentador y sus seguidores.

Durante las primeras 6 horas del *streaming* se desarrolló una conversación con los participantes presentes, con el fin de sentar las bases de una relación amistosa virtual. Mediante

las posibilidades de interacción de la plataforma, en estas 6 horas se presentaron entre 3 y 6 encuestas, a través de las cuales se obtuvo ideas y solicitudes sobre las acciones del presentador a desarrollar en las siguientes horas. Así, y teniendo en cuenta los horarios de alimentación y labores domésticas, para mantener el streaming ininterrumpido se necesitó un constante proceso de carga o conexión a energía de algunos dispositivos como lo son el iPad, Smartphone y las cámaras. Se presenciaron cortes o caídas de internet en los cuales se detectaron errores en el streaming, ya que durante el traspaso de un dispositivo a otro pudo generarse algún error. En lo posible se tuvieron cámaras conectadas a los ordenadores de juego los cuales captan las acciones principales de gaming, descanso y estudio, y los dispositivos móviles facilitando las acciones de deporte y alimentación.

El siguiente cuadro es la muestra de las acciones que van incluidas en la plataforma TwitchTV. Cuando un espectador entra al perfil de su streamer, tiene 24 acciones posibles para realizar mientras está observando; entre las cuales las más comunes son la número 4 (Caja de chat) y la 15 (botón de seguimiento, *follow*).

Imagen 2. Head-Up Display o visualización cabeza-arriba (HUD TwitchTV streamer)



Clave para el diseño de flujo de Twitch y sus funciones.

1 - Reproductor de video

2 - Streamer webcam

3 - Ventana de Internet Relay Chat (IRC)

4 - Campo de entrada de chat

5 - Selección de Bit Cheer

6 - Selección de emoticón de Twitch

7 - Configuración de chat

8 - Visualización de Bit Cheer

9 - Salas de chat y espectadores actuales

10 - Streamer / nombre del canal + estado en vivo

11 - Videos grabados

12 - Clips grabados

13 - Eventos

14 - información adicional (número de seguidores y serpentinas seguidas)

15 - Botón de seguimiento

16 - Botón Suscribirse (incl. Suscripción opciones)

17 - Imagen de la categoría de transmisión (p. Ej. nombre del juego que se está jugando actualmente, Just Chat, IRL, arte, etc.)

18 - Título de la transmisión

19 - Nombre de la categoría de transmisión

20 - Etiquetas de transmisión (por ejemplo, idioma de transmisión, género de juego, etc.)

21 - Número de seguidores

22 - Número de vistas totales del canal

23 - Botón Compartir

24 - Página del canal (puede incluir, p. Streamer information, sus redes sociales cuentas, el botón de donación, un FAQ, etc

Se presentaron como opciones de contenido durante el streaming 24/7, videos en miniatura, o acciones grabadas durante otros streamings y que se reproducen en espacios en el que el streaming no está presente hablando, o para complementar los temas de charla que se puedan generar sobre la vida del streamer o la de los seguidores.

En suma, de acuerdo con el objetivo específico correspondiente, se trató de la organización y el desarrollo de un esquema operativo que permitiese transmitir 7/24 un *live streaming*, incluida la determinación de un conjunto de variables del proceso de comunicación digital observables para, simultáneamente, realizar un registro sistemático de la interacción *streamer* – seguidor y sus diversos componentes.

6.1.3 Fase de Análisis y Escritura del Informe Final

La construcción de un análisis para un *streaming* se basa en la transcripción de comentarios o el *chat* de la plataforma de TwitchTV, en la esquematización de las respuestas generadas por la audiencia en lo que concierne a encuestas y comentarios en diferentes plataformas, en reconocer la recepción de un *streamer* que transmite constantemente.

Este análisis se ve facilitado por la plataforma TwitchTV la cual guarda los videos y chats en la plataforma por 14 días, al igual que la grabación previa de todo el contenido en el momento que se hace el *streaming*, para reconocer las interacciones logradas.

Los entregables del análisis estarían repartidos en tres variables, tales como la transcripción de los chats durante las transmisiones, imágenes o capturas de pantalla (*screenshot*) hechos de las encuestas, y *caption* de las entrevistas hechas con las personas participantes.

6.1.4 Fase de Producción de un Documental sobre la Experiencia

a. Públicos

El documental va dirigido a dos públicos específicos: uno, aquellos que buscan referentes nuevos y válidos para crear un canal para realizar streaming en alguna plataforma web o específicamente TwitchTV. Y dos, para el ámbito académico, en tanto se desee comprender el fenómeno del streaming como proceso de comunicación digital, en una experiencia práctica, ya que el documental contiene una parte de contenido teórico e interpretativo que no va directamente a un público que busque entretenimiento, sino un tipo de información acerca de lo que conlleva realizar un proyecto de este tipo.

Antes de realizar el streaming se formularon preguntas a algunas personas pertenecientes al grupo de seguidores para entender qué les gustaría ver y cuáles serían los factores principales para que lo observaran; esto, a partir de un factor importante como es la existencia de seguidores o fans del canal de videojuegos YonkayL.

Como recursos principales de divulgación se tomó la decisión de usar los canales de entretenimiento propios de Yonkay, en YouTube, TwitchTV (a través de la opción videos destacados), Facebook e Instagram (IGTV).

En un evento de lanzamiento se crearía una presentación poética y performativa acerca de qué pasaría si una persona decidiera desde un momento de su vida, compartir todo lo que hace en línea, qué limitaciones tendría y cuáles serían sus posibles problemas, y qué valor tiene hacer un proyecto así para los espectadores.

b. Trabajo de campo y organización del material para el documental

Se usaron bases teóricas acerca del tema de los streaming web, la comunicación interactiva y la comunicación significativa; mientras que en el ámbito audiovisual se usaron como referentes documentales de influencer y de experimentos sociales, al igual que algunos de ficción como las películas “El Circulo” y “Nerve”.

Para obtener los insumos para el análisis, se realizaron entrevistas entre las personas que participaron durante el streaming; pero también con algunos que no participaron directamente, con el fin de conocer sus opiniones acerca de una persona que, como YonkayL, estuviera dispuesta a desarrollar esta experiencia.

Estas fueron los materiales para construir una base sólida sobre el tema y hacia dónde dirigirlo sin caer en redundancias o, inclusive, en una producción de ficción que se propusiera perseguir inútilmente las huellas de un producto “de autor”.

Después de tener la información teórica se procedió a investigar internamente en TwitchTV con streamers de gran audiencia. Debido a que no fue posible un contacto directo, y solo se obtuvieron respuestas cortas acerca de sus experiencias, se optó por incrementar el número de referencias bibliográficas, y articular entrevistas previas sobre el contexto del trabajo.

7. Resultados

En el siguiente esquema encontraremos una caracterización básica de los tipos de interacción entre streamer y seguidores, se adjudica un nombre a cada interacción, se describe la funcionalidad dentro de la plataforma TwitchTV, y se concluye de manera preliminar si se trata de una interacción significativa, y en algunos casos, se anticipa una interpretación desde la teoría de la interacción simbólica. En algunos apartes se utiliza el vocabulario usado comúnmente en las transmisiones web y en las redes sociales para explicar, desde el punto de vista del streamer, como observa las vivencias de un streaming web y su interacción con el público, los detalles no tangibles que afectan o no su criterio acerca del streaming web, sus publicaciones y las sensaciones que emergen dentro del streaming web, en articulación con elementos de la teoría de la interacción simbólica.

7.1 Esquema de interacciones

Esquema Figura 2. Esquema de Interacciones

| Tipo de interacción | Participantes | Nombre | Funcionalidad | ¿Es o no es una interacción significativa? ¿Por qué? | Interpretación desde la teoría de interacción simbólica |
|--|-----------------------------------|---|---|--|---|
| <p>INTERACCIÓN SINCRÓNICA (On Live)</p> | <p>STREAMER Y SEGUIDOR</p> | <p>1. Transmisión en vivo TwitchTV</p> <p>(Ver ejemplo) 15 segundos</p> | <p>El streamer habla y juega desde su lugar de transmisión para sus espectadores y seguidores, el propósito del streamer es entretenerles. Como <i>bonus</i> los espectadores se pueden convertir en seguidores o suscriptores.</p> <p>En <i>Team fight Tactics</i> hay ciertas <i>builds</i> necesarias para llegar a una victoria, el espectador puede reproducir las estrategias del streamer.</p> | <p>Si, porque esta es la interacción principal del streamer cuando transmite y lo observan. Si no hay quien lo observe no existe posibilidad de generar alguna interacción explícita posteriormente.</p> <p>Sin la interacción no hay streaming, Una transmisión en solitario está destinada a terminar en pocos minutos, y puede generar en el <i>streamer</i> una sensación de soledad o de que su desempeño no tenga mayor valor.</p> | <p>El mensaje que envía el streamer desde su <i>set-up</i> (lugar de streaming) hacia cualquier persona que lo observa, impacta los canales de sentidos como la vista y el oído, y en caso de que el observador busque una respuesta entra el tacto mediante la digitación de texto en la caja de chat (saludo, pregunta o emoji). Esto genera un aprendizaje mecánico que puede desencadenar un recuerdo de la acción efectuada en ese momento. Por ejemplo, el streamer está en un videojuego de estrategia y lo usa como espacio de convergencia</p> |

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|
| | | | | | con el espectador, mientras el espectador desde su casa sin informar al streamer puede estar replicando esta acción. |
| | | <p>2. Canal de Voz – TwitchTV + Discord</p> <p>(Ver Ejemplo)</p> | <p>Un aplicativo que permite al streamer crear un canal donde podrá desarrollar en tiempo real un intercambio de palabras con el seguidor que ingresa en este. Allí se habla acerca de la temática del videojuego o lo que se esté tratando desde la transmisión.</p> | <p>Si, ya que se trata de un intercambio de palabras habladas en tiempo real entre el streamer que marca el espacio, y los seguidores o espectadores que están allí, de estos intercambios generan aprendizajes que puedan ser útiles para los mismos videojuegos o para la vida personal.</p> | <p>Aquí se presenta un intercambio de palabras donde interviene los sentidos de la escucha y el habla, junto con estos se logra un comentario más directo que puede ser percibido fácilmente por el seguidor, por ejemplo, un consejo sobre el accionar en un videojuego o una toma de decisiones en su vida en la cual inviten a participar tanto al streamer como al espectador.</p> |
| | | <p>Caja de Chat en TwitchTV</p> | <p>La caja de chat es la opción secundaria de respuesta instantánea que tiene el streamer, ya que durante su transmisión puede responder a ciertos mensajes que no alcanza a responderles</p> | <p>Si, ya que esta marca un poco la participación del streamer con sus espectadores y también los ánimos que puedan tener estos con el streamer, ya que se ha marcado un poco en la vida en línea que cuando</p> | <p>La caja de chat supone una acción con dos opciones de respuesta: cuando el streamer responde en la caja de chat está dedicando su tiempo para responderle a sus audiencias, y puede complementarlo con la</p> |

| | | | | | |
|---|-----------------------------------|---|---|---|--|
| | | | <p>en la transmisión en línea, como lo es alguna pregunta que pueda ser difícil para el streamer responder en palabras, y entonces el streamer decide que es más fácil por el chat, ya que en ese espacio el registro permanece y no se pierden fácilmente las preguntas.</p> | <p>un creador de contenido responde de manera constante a sus seguidores o espectadores se genera un vínculo, que les permite a los dos volver a encontrarse.</p> | <p>voz durante una transmisión. Estas respuestas generan un vínculo entre el streamer y sus seguidores, ya que el streamer llega a sentirse gratificado o inclusive valioso por ser tomado en cuenta en una decisión, mientras el espectador puede sentirse también gratificado por el hecho de ser leído.</p> |
| <p>INTERACCIÓN ASINCRÓNICA (On line)</p> | <p>STREAMER A SEGUIDOR</p> | <p>Perfil del streamer en TwitchTV (Ver Ejemplo)</p> | <p><i>El Home</i> se establece como la puerta de entrada al espectador si el streamer no se encuentra en línea, ya que al buscar en internet el nombre del streamer, su búsqueda lo lleva al perfil de transmisiones y le permite observar sus videos destacados o transmisiones anteriores</p> | <p>Aunque el streamer no sea notificado o tenga manera de cerciorarse si uno de sus seguidores o un espectador entro a su perfil, genera un significado para el que lo observa ya que allí encuentra las redes del streamer y un mensaje de bienvenida.</p> | <p>Las interacciones dentro del perfil del streamer son pocas, este solo le permite llevar el observador a otras redes sociales o a videos que están fuera de línea, directamente el observador podría entrar allí para ver dónde encontrar al streamer cuando no está en trasmisión.</p> |
| | | <p>Creación de videoclips en TwitchTV</p> | <p>El streamer crea un video con fragmentos de su transmisión con</p> | <p>No generan un significado directamente</p> | <p>Dentro de la interacción simbólica entra en dos términos diferentes como</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| | | <p><u>(Ver Ejemplo)</u></p> | <p>la herramienta de videoclips de TwitchTV. Estos fragmentos quedan destacados en su perfil y los que ingresen a su perfil tienen estos videos en primera plana para que los observen cuando el streamer está fuera de línea.</p> | <p>para el seguidor, sino para el streamer</p> <p>El significado implícito del fragmento especial del registro audiovisual seleccionado por el propio streamer se hace explícito en la utilidad que tiene para ambos. El streamer logra saber si está siendo observado o si son relevantes las acciones que está llevando en sus streaming al guardarlos pueden ser observados fuera de línea, así es que logran ser importantes para el crecimiento de su contenido.</p> | <p>lo es que el espectador o seguidor que busca los videoclips pueda aprender algo de este y luego en una transmisión lo recuerda al streamer, como el streamer al ver que está siendo observado, llevar estas jugadas a otras plataformas para así tener más esparcimiento y más audiencia.</p> |
| | | <p>Caja de sugerencias fuera de línea en TwitchTV</p> | <p>Cuando el streamer está fuera de línea tiene apartados dentro de su perfil que le permiten recibir comentarios cuando no está transmitiendo, esto le permite al streamer percatarse de lo que le ha parecido más</p> | <p>Si, el efecto de esta interacción es un cambio visible o no visible en el streaming o en las acciones de sus espectadores y seguidores, todo con base al valor que se le da a cada comentario.</p> | <p>Cuando la actividad está desarrollada y el espectador o el seguidor que depositó un comentario ve que se hizo el cambio sugerido, puede registrar más adelante nuevas sugerencias para el streamer y así aumentar la</p> |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | <p>importante a su audiencia y luego llevarlo a su streaming.</p> | <p>Por ejemplo, en una de las transmisiones de YonkayL estaba fallando el aplicativo y no permitía ver que jugaba, durante la transmisión arreglo este problema que lo ayudo y el espectador logro continuar con la transmisión.</p> | <p>interacción entre ambos en los momentos en línea.</p> |
| | | <p>Respuestas en redes sociales externas a TwitchTV</p> | <p>El streamer sube contenido en redes sociales como YouTube, Instagram, Facebook y TikTok, plataformas que solo poseen una caja de comentarios que únicamente es observable si el streamer revisa las publicaciones hechas, de esta manera se usan para generar una actividad extra fuera de línea.</p> | <p>El valor social generado por esta interacción en redes se difiere al streamer, puesto que, si los seguidores continúan preguntando y observando el contenido que genera el streamer por otras redes, este se siente más importante y estimulado a crear más contenido para estas redes. En caso contrario, la ausencia de respuestas de parte de los seguidores en estas redes podría interpretarse como una baja estimación del contenido creado, pues carece de</p> | <p>Las mismas cajas de comentarios pueden contener varios tipos de respuesta. Uno, cuando esta se encuentra vacía, cuestión susceptible de interpretación; o cuando contiene comentarios positivos y negativos que afectan de diferentes maneras al streamer, tanto en la calidad de su contenido como en la fluidez de publicación. Estos comentarios van cargados con diferentes sentimientos que pueden ser tenidos en cuenta en el momento en que el streamer los observe, ya</p> |

| | | | | | |
|--|------------------------------------|---|---|--|---|
| | | | | atractivo o razón suficiente, y como resultado los contenidos que han sido publicados pierden valor. | que a futuro le permiten mejorar sus publicaciones o evitarlas. |
| | SEGUIDOR A STREAMER | Caja de comentarios (Ver Ejemplo) | Tanto en Twitch como en otras redes sociales solo es posible escribir comentarios asincrónicos a creadores de contenido a través de <i>inbox</i> o la caja de comentarios. Por ejemplo, esto puede significar que el video o la publicación sea hecha el 30 de octubre y el seguidor deje su comentario el 3 de noviembre, y quede a la espera de una respuesta del streamer. | Los seguidores tienden a dejar los comentarios para sentirse atendidos o simplemente para dejar una queja. Algunos los hacen con la intención de ver mejorar a sus streamers, y otros por solo hacer el “bardo” (acción de entorpecer a los otros, usualmente acompañada de los <i>haters</i>). El streamer siempre tiene diferentes opciones sobre como asumir los comentarios: como estímulo para la construcción de un mejor contenido, o algo negativo que puede entorpecer su crecimiento. | Estos comentarios tienen dos tipos de consecuencias: uno, frecuentemente en los canales de alta afluencia llegan a ser ignorados aquellos que no ganan el derecho a ser resaltados. Y dos, que no hay comentarios, lo que genera en los espectadores una falta de motivación para participar. |
| | | Opciones “Me gusta”, “Compartir” y “Visualizaciones” | En todas las páginas que incluyan contenido audiovisual la presencia, ausencia o | Ya que poseen el carácter de parámetros públicos sobre pertinencia, calidad y | En la función simbólica, estas acciones ejercen el cambio más pesado para el streamer ya que si los |

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|
| | | | <p>sentido de estas tres opciones tienen implicaciones para la producción de contenido y construcción de material, ya que estas configuran parámetros para valorar la calidad y el tamaño del público al que ha llegado.</p> <p>Las redes sociales ayudan al crecimiento en el ámbito personal y como influencer por parte del creador de contenido, ya que le permiten tener seccionados sus comentarios y entender mejor a sus seguidores.</p> | <p>oportunidad de los contenidos publicados, estas calificaciones son de gran significado para el streamer ya que tienen tendencia positiva y negativa, y la fuente directa son los seguidores, cuya votación determina si un contenido es bueno o no.</p> | <p>hay puede sentirse aceptado en la red y de lo contrario ignorado dándole un valor nulo a sus creaciones</p> <p>Desde el punto de vista del valor simbólico de estos contenidos de interacción asincrónica, estas acciones de los seguidores o espectadores tiene el impacto más fuerte sobre el streamer. Las valoraciones más frecuentes de estas tres opciones serían:</p> <p>“Me gusta”: su número significa para el streamer que observaron su publicación y puede tener algún valor para el observador</p> <p>“Compartir”: su evidencia significa para el streamer que le gusta su publicación y merece ser observado por otras personas.</p> <p>“Visualizaciones”: su evidencia significa para el streamer que tanto</p> |
|--|--|--|--|--|---|

| | | | | | |
|--|--|---|---|--|---|
| | | | | | alcance tienen sus publicaciones. |
| | | En línea, pero fuera de línea (online offline) but | La mayoría de los videojuegos a partir de los cuales se hace streaming, son <i>MMO</i> (Multijugador Masivo Online). Esto genera la posibilidad de que los seguidores, al conocer el ID o nombre de usuario del creador de contenido, puedan seguirlo a estas redes, y procurar jugar con él cuando se encuentra solo disfrutando de su videojuego y no transmitiendo para su plataforma. | Si, ya que ayuda al streamer a conocer a su audiencia más directamente y entender que a sus seguidores les interesa jugar y participar con él. | El streamer puede aceptar o no las solicitudes de ingreso y participación dentro de los videojuegos, y puede activar o no la visualización de sus mensajes. Como resultado, el streamer puede sentirse importante para un grupo de personas y verse motivado a continuar publicando su contenido y acompañando a su audiencia. Por el contrario, cuando esto no sucede, la tendencia es tener un grupo específico de jugadores para acompañar en línea según el videojuego. |

7.2 Sobre las interacciones con el Streamer

Dentro del streaming 24/7 se logró identificar diferentes tipos de interacción, pero uno de los más notorios fue la participación a través de la caja de chat de TwitchTV; y, en menor medida, en el grupo de Discord YonkayL creado por el streamer para las ocasiones donde los seguidores y espectadores estaban en línea para un torneo o partida. Dentro de estas interacciones se distinguieron los cambios en el uso de las palabras al igual que su pronunciación, y la selección de videojuegos según el interés de los espectadores. Por otro lado la acción más constante del streamer era hablar con sus espectadores a través del micrófono dispuesto por el aplicativo celular o el micrófono del PC con el software de streaming.

7.2.1 Interacción sincrónica

Al hacer un balance de todas las interacciones sincrónicas del streaming 24/7, nos encontramos con que estas se dan fácilmente cuanto el streamer tiene la perspicacia y velocidad de respuesta propias del creador de contenido, mientras ésta en línea. Estas interacciones sincrónicas afectan más al streamer que a sus seguidores, pues cuando el streamer está desarrollando una de sus actividades en línea, tiene un control mínimo de lo que sucede dentro de su pantalla, pero los espectadores pueden esperar una acción diferente que puede ser presentada por el streamer por los sucesos dentro del streaming 24/7. Entre todas estas acciones y cambios resaltaron dos interacciones sincrónicas significativas:

Una, cuando Yonkay está reparando su motocicleta, para lo cual se apoyó en su celular para lograr transmitir desde afuera de su *set-up* de streaming. Como nos explicaba Camarena (2016), el hecho de poder usar estos dispositivos móviles como una herramienta de streaming permite a los creadores de contenido expandir la participación en línea. En ese momento, aparecen dos de espectadores invitándolo a jugar en un torneo virtual (*Clash*). Posteriormente, cuando Yonkay ve el comentario les hace saber que está interesado en participar y accede a jugar con ellos.

La segunda acción sucedió dentro del Torneo creado por el mismo streamer; durante el cual tenía a 12 personas en línea listas para participar, y en el proceso del torneo se encuentra con 4 jugadores más que quieren participar, allí él decide reajustar la tabla de duelos para que todos logren participar.

Estos ejemplos son característicos de la interacción sincrónica, ya que nos demuestran que durante los streamings Yonkay no tiene el control total de lo que sucede en su vida o en su pantalla. Al decidir mostrar de manera ininterrumpida siete días de su vida, solo puede apoyarse de los aplicativos de retransmisión para decidir cuando los espectadores o personas cercanas tienen significado para alguna de sus acciones en específico; cuando queda a determinación de Yonkay si accede o no accede a un requerimiento, favor o solicitud. Por su parte, los espectadores terminan por aceptar o realizar una de estas acciones, como si se tratase de una toma de decisiones de un par de amigos sobre un lugar al que quieren ir.

7.2.2 Interacción asincrónica

Entre las acciones asincrónicas destacamos las participaciones de los seguidores en redes sociales como Facebook, Discord y WhatsApp, en las cuales algunos de los espectadores y seguidores de Yonkay le preguntaban acerca de lo que hacía y si lo podían acompañarlo o jugar con él. En ocasiones simplemente querían entender qué sucedía para entrar a observar.

Aunque el contenido creado para ser visto de manera asincrónica es extractado del mismo streaming, esto se vio limitado por el 24/7 debido a que el dispositivo que se usaba para las retransmisiones es el mismo en el que Yonkay edita y crea su contenido; lo cual es un limitante poder tomar las grabaciones del streaming y subirlas a sus redes sociales. Esto obligó a Yonkay a crear contenido diferente, como videos de moto blogs, y algunos fragmentos del videojuego *Fallguys*.

Están acciones son marcadas como asincrónicas ya que Yonkay no las tiene siempre a la mano ni permanecen activas de modo que pueda saber qué le dicen sus espectadores y seguidores. Dentro de estas acciones marcaremos dos que sucedieron durante el streaming 24/7 y resultan significativas:

La primera es el momento en que Yonkay está durmiendo en cámara y algunos de sus espectadores le dejan comentarios en pantalla, para preguntar qué hacía y cuándo jugar; ante lo cual Yonkay se demora cierta cantidad de horas para responder. Cuando ve los mensajes y los responde ya no hay quien lo observe y los mensajes dejados en otras plataformas ya no son contestados.

El segundo momento marcado de interacción asincrónica significativa es cuando Yonkay está fuera de su casa movilizándose con el streaming y a través de Discord le dejan un mensaje para jugar *Team fight Tactics*, al ver el mensaje responde dentro del streaming,

y tiempo después logra que **Brothersquad**, uno de sus seguidores y compañeros de partida de *League of Legends* se una a él en una partida.

7.3 Aspectos formales del documental

El documental que se produce en el marco de esta investigación inicia desde el momento de la vida de un *gamer* en que decide empezar a transmitir su vida en línea permanentemente por más de 125 horas continuas, con el fin de describir e interpretar las interacciones con las personas que están alrededor suyo y quienes lo observan por internet. El personaje principal de este documental es Nicolás Ladino, autor de este trabajo de grado, estudiante de comunicación de la Universidad Javeriana de Cali, quien ha dedicado su vida a los videojuegos y a sus estudios, y quien decide compartir su vida en línea como un proyecto de investigación propio.

La intención principal del documental es mostrar de manera directa el punto de vista de Nicolás Ladino acerca de transmitir su vida en línea; y cómo se sintieron su familia, sus amigos y algunos espectadores al ver esta transmisión por tantos días seguidos en los que se encontró solo, acompañado, distraído e inclusive durmiendo.

La propuesta estética del documental está centrada en los mismos espacios de transmisión, entrevistas en lugares cerrados como las casas de familiares y amigos, y un entorno virtual para entrevista con algunas personas del exterior.

El documental consiste en un montaje de fragmentos de la transmisión y las entrevistas; dentro de los fragmentos del 24/7 encontramos diferentes entornos como cuartos, sala, cocina y exteriores.

En el anexo B se encontrarán los elementos propios del libro de producción del documental, a saber: investigación, hipótesis, idea central, desarrollo y el tratamiento audiovisual.

7.4 Showroom

La muestra del documental al público se hizo en un ambiente virtual con asistencia de 12 personas, incluidos tres de los personajes que aparecen en el documental.

La exhibición se inició sin entregar mayores detalles sobre el documental, a la espera de los comentarios de los asistentes. El material tiene una duración de 7 minutos y 15 segundos, y permite ver el punto de vista del director, sin centrarse mucho en los personajes.

Entre los comentarios de los espectadores se cuentan que se hacía confuso en partes específicas, por la forma del manejo del diálogo, remarcando algunos vacíos de sonido o planos de cámara no entendibles.

Una primera versión del documental fue revisada por el director de este trabajo de grado, quien manifestó que la clave narrativa mediante ensamble de determinado número de escenas cortas que se reiteraban le parecía, que le daba ritmo a la pieza y reforzaba la autenticidad del material de referencia. En segundo término, hacía falta

un recurso narrativo para reforzar sensación de paso del tiempo, dado que se trata del resultado de un 7/24 podría ser un cronómetro que aparece de vez en cuando para indicar ese paso del tiempo, como un ingrediente de documental de ficción. En tercer lugar, el recurso del chat que aparece en cuadro le pareció muy adecuado, por su sentido dentro del relato y porque su uso es una tendencia, y subraya la información importante por observar dentro del 24/7. Como cuarto punto esperaba que se distinguiera mejor la diferencia entre las interacciones on-line y off-line, queda implícita, a pesar de tratarse del tema del trabajo de grado. Para evidenciarlo mejor recomendó que para ello pudiesen insertarse palabras clave a las escenas de modo que se acentúe la intencionalidad comunicativa como documental. El tipo de montaje lo permite, y el carácter de documental de un tema muy específico lo exige. Al final, recomendó darle al narrador (Nicolás Ladino, el estudiante investigador) un poco más de participación, caracterizarlo mejor. Estas observaciones fueron adoptadas como recomendaciones para el ajuste de la versión definitiva del documental.

8. Conclusiones

Las conclusiones de este trabajo, tal y como está anunciado en los objetivos, son una caracterización del proceso de interacción comunicativa entre el *streamer* y sus seguidores en una experiencia de *live streaming* durante siete días continuos en la plataforma TwitchTV, y presentan las cuestiones más significativas del proceso de construcción de sentido durante la interacción comunicativa entre *streamer* y seguidores.

El objetivo específico 1, que consistía en organizar y desarrollar un esquema operativo que permitiese transmitir 7/24 un *live streaming*, incluida la determinación de un conjunto de

variables del proceso de interacción está cumplido y sus resultados están descritos al inicio del capítulo de resultados.

8.1 Aspectos tecnológicos

Entre las principales cuestiones tecnológicas que afectaron el proceso de investigación estuvo el espacio requerido dentro de las plataformas YouTube, Twitch y Google Drive, que funcionaron como conector de los datos grabados con el documento presente, y que permiten demostrar los ejemplos descritos en los resultados.

Así es como las anteriores plataformas separan los datos para ser mostrados a lector del documento, Por ejemplo, YouTube es el repositorio de los fragmentos de video streaming completos, los que tiene una duración de entre 5 y 12 horas, y que se guardan allí como medio de verificación de la transmisión de streaming 24/7, y en caso de ser necesitados para la construcción de otros materiales audiovisuales. Twitch TV guardara clips de hasta 15 segundos que permiten mostrar acciones o actividades exactas dentro del 24/7, las cuales son apoyo para mostrar los ejemplos de los resultados de interacción. Google Drive brinda la función de guardar el documental final con los recortes, muestras y experiencias que se recolectaron dentro de la transmisión 24/7.

Para poder concluir la construcción del documental Yonkay Live Online se requirió disponer de los fragmentos conservados en un dispositivo portable de gran capacidad, en este caso un disco duro extraíble de capacidad de 2Tb, el cual nos permitió guardar todos los fragmentos necesarios. Esta herramienta se convirtió en algo esencial para tener un pleno control del material que se tiene en cuenta en el documental, y poder actuar de

manera autónoma respecto de las condiciones que suelen imponer al usuario las plataformas que prestan el servicio de almacenamiento de archivos.

La calidad de la conexión a internet, algo que usualmente se da por descontado, fue el factor más destacado sobre cuestiones tecnológicas, debido a que el streaming funciona conectado 100% a internet; es con base en esta condición general que se consiguen los espectadores nuevos y el público constante que participa con el streamer; es esta conexión la que permite guardar los datos y también la que posibilitó generar este proyecto desde un mismo espacio físico, cuestión que se puso en evidencia con la pandemia del COVID-19. El internet también tuvo un papel que afectó la programación y la realización del 24/7, ya que la inestabilidad de algunas redes móviles o de conexión a internet afectaron la calidad del streaming y pudieron ocasionar que este fallara por varias causas. Para sobrellevar estos problemas se pagó una membresía que nos permitía, en caso de un fallo de internet, proyectar un video demo mostrado mientras se reestablecía la conexión.

Además de los aspectos virtuales que permitían el desarrollo del proyecto de manera ininterrumpida, se contó con algunos instrumentos externos necesarios para poder mostrar un contenido de calidad, lo que incluyó audio, video, contenido y organización del espacio. Para ello se usaron tres (3) cámaras diferentes (una Canon T3i, una GoPro 3 y la cámara interna del portátil de mesa), para cubrir de la manera más completa posible el evento. Los aspectos sonoros estaban controlados mediante audífonos In-ear que permitían escuchar con exactitud las voces en los canales de conexión como Discord, y que los sonidos

emitidos por el PC no opacaran el micrófono Gtx de Trust que buscaba solo grabar la voz del streamer.

El contenido y la organización del espacio para hacer la transmisión fueron programados con un itinerario físico (tablero borrable) y uno digital con aplicaciones como Daily Planner y Calendar, que permitían desarrollar con fluidez el proyecto, al igual que tener una noción de posibles soluciones en caso de no poder completar alguna tarea específica dentro del streaming.

8.2 Las interacciones

Las interacciones se vieron diferenciadas por su temporalidad y por las acciones de las que hicieron parte, marcando así un espacio de acción y reacción en el ámbito de la virtualidad, para observar cómo esta afecta al streamer y al seguidor.

8.2.1 Interacción Sincrónica

“durante los streaming no me encuentro directamente concentrado en si alguien me está observando o no, al tratar de estar constantemente con la idea de que me pueden ver online u offline. En una grabación estoy hablando, o a veces opto por silencios al concentrarme en el videojuego, pero cuando estoy jugando conecto mi celular al streaming para poder ver los mensajes. También en ocasiones corto la comunicación directa por distraído y los espectadores creen que no los he leído.” YonkayL

La interacción sincrónica fue caracterizada como las acciones que llevaban a cabo el streamer y sus seguidores mientras YonkayL se encontraba en línea. Estas acciones empezaron desde el diálogo entablado al unísono por parte de YonkayL durante su

streaming en la plataforma de TwitchTV. Es de destacar que esta plataforma lleva más de una década permitiendo compartir contenido de esta manera (Gonzales, 2015). Cuando ya se encontraba siendo observado en su transmisión en vivo por un espectador o seguidor, entonces, se generaba la primera acción, y era la que le permitía al espectador saber si el streamer estaba viendo la caja de chat de que dispone la plataforma TwitchTV.

Junto a esta se encontró un modo de diálogo virtual mediante una plataforma secundaria llamada Discord que le permitía tener un diálogo continuo al streamer con sus espectadores sin necesidad de usar una caja de chat. Los diálogos que se generaron dentro de este aplicativo inclusive le permitieron al investigador generar una entrevista para entender a los espectadores de YonkayL. Estos fueron momentos de singular importancia por cuanto en Discord se podía cumplir el doble papel de investigador – investigado, lo que fue necesario recordar permanentemente, hacer conciencia de ello, e integrarlo como parte de la experiencia práctica, tanto como de la experiencia reflexiva.

Desde el punto de vista de los espectadores, para generar una interacción contaban con algunas opciones como la caja de chat, notificaciones de reacción en TwitchTV, marcación de llamada por Discord y los canales de voz que prestan los mismos videojuegos. Entre lo que nos expresa Carrillo Vargas, *et al.* (2017), con el hecho de incluir la voz, el audio de los videojuegos, una música de fondo, y agregar las palabras usadas dentro de la comunidad *gamer* se crea un ambiente propicio para la interacción simbólica en el streaming, ya que estas acciones le permiten generar un espacio común entre él y sus espectadores.

Todas las interacciones presentadas en este modo son observables en el momento que se genera la transmisión, pero sus resultados muchas veces son observados en un momento posterior a la actividad. Por ejemplo, los espectadores presentaron una queja acerca de que el streaming presentaba algunos errores de transmisión, y al escuchar de estos errores YonkayL pudo intervenir y arreglarlos. Asimismo, tuvimos los casos en que mientras jugaba en línea con alguno de sus espectadores, no podía saber cómo está siendo observado por los restantes espectadores, ya que esta interacción del chat y conocer el punto de vista del espectador solo le es posible cuando tiene un monitor de chat. Si YonkayL se encuentra distraído u ocupado dentro del videojuego no le es posible ya que este le podría valer un error dentro de su partida.

Otro de los métodos de interacción sincrónica que tienen presentes las transmisiones online son los que suceden gracias a los servicios de voz que se comparten en videojuegos. Por ejemplo, en una de las transmisiones YonkayL está hablando con uno de sus seguidores mientras juegan. En algún momento YonkayL le da una recomendación y el seguidor la aplica añadiendo un comentario relativo a que le ha funcionado la estrategia. Con este ejemplo podríamos observar que el solo dialogo dentro de un videojuego y con un espectador que se convirtió en seguidor y posteriormente un compañero de juego, le ayudó a generar un conocimiento *in-game* que continuará siendo de ayuda fuera de una partida junto a YonkayL.

“pese a la gran cantidad de maneras in-game que hay de comunicarnos entre gamers, muchas experimentan variaciones entre lo que se da a entender como sincrónico y asincrónico. Un ejemplo es un mensaje en el chat box de League of Legends, ya que en el momento que se escribe

puede que yo no lo alcance a leer, pero cuando lo lea puedo responderle a quien me haya escrito durante la partida”. YonkayL

Entonces, la sincronía puede ser relativa, en cuanto la condición básica es que streamer y seguidor estén conectados al mismo tiempo, y concentrados en la misma actividad; pero la retroalimentación a partir de un mensaje puede no ser inmediata, dado que la atención está concentrada en una tarea principal; y el envío y recepción de mensajes puede equivaler a una metacomunicación (una comunicación sobre la calidad y claridad de la comunicación establecida), o puede equivaler a una interacción inmediata para tomar o modificar una decisión, por ejemplo, en el juego.

8.2.2 Interacción Asincrónica

“Podría ayudar un poco con las ideas de este tipo de comunicación, porque al final el servicio de la caja de sugerencias que añadí al streaming nunca la usaron, pero si me contactaron dentro de videojuegos como League of Legends y por GTA V para darme algunos consejos sobre qué hacer para mejorar el streaming”. YonkayL

Junto con los aportes de Vonderlind (2019) marcamos que la velocidad con que el internet y las redes sociales han estado evolucionando permite crear dentro de las modalidades de participación cierto tipos de intercambios, a la manera de comentarios, algunos de los cuales nos ayudan a construir una interacción con sentido, y facilitar la comunicación entre nosotros. Para ello, TwitchTV implementó algunas funciones de comentarios que muchas veces no son usadas por los usuarios que participan dentro de su página. En cambio, plataformas como YouTube o TikTok, permiten aprovechar estas opciones para que tanto el streamer como el seguidor tengan una interacción. En este caso, las interacciones

asincrónicas son usadas como una base de mejora desde los comentarios permanentes y que son solo observables en el momento que el streamer o creador de contenido revisa las plataformas, en este caso las redes sociales de YonkayL.

Tenemos algunos *ítems* importantes que nos ayudaron en la plataforma de TwitchTV a entender la actividad de los seguidores y espectadores de YonkayL, empezando por su perfil de streaming en la página de www.twitch.tv/YonkayL que le permite a aquellos que están buscando ver su transmisión encontrarse con las redes sociales que el streamer maneja, ver las grabaciones de sus anteriores transmisiones y ver los clips que han sido creados por él o por sus otros espectadores con el fin de dejar un recuerdo de alguna transmisión pasada.

Allí, en las opciones que nos presenta el *Home* de YonkayL en TwitchTV, tenemos la opción más semejante a una interacción asincrónica entre el streamer y sus seguidores, la cual está constituida por los clips destacados por el mismo streamer o sus espectadores, entre los que se encuentran jugadas increíbles, acontecimientos cómicos o simplemente algún comentario que quiera guardar YonkayL para sus próximos seguidores, de forma que puedan encontrar una memoria de lo que ha hecho antes. Existe la posibilidad de añadir comentarios a estos clips, de ser compartidos en línea y hasta de ser exportados a plataformas como TikTok, Instagram o Facebook, permitiéndole al streamer llevar su contenido a otros lugares virtuales, con lo que de algún modo construye a su alrededor y en función de su identidad y sus roles sociales una especie de sistema personalizado de medios digitales.

Como se había comentado, YonkayL incluyó en las opciones del streaming una caja de sugerencias que no fue bien vista y pasó desapercibida, y cuya finalidad era la de ver los

comentarios a mejorar del streamer. Aunque para complementar esta opción se encontró con que algunos de sus seguidores lo hallaron o lo agregaron dentro de sus videojuegos con el propósito de darle un comentario acerca del lugar de sus recuadros de aviso, y de la posición de la cámara, de manera que posteriormente pudo hacer ajustes y dejarlos en encuadres más adecuados a la vista de los espectadores.

Dentro de las redes sociales y plataformas para subir contenido encontramos tres opciones que nos ayudaron a medir participación en toda la red virtual, como los “Comentarios” “Me gusta” y “Visualizaciones”. Cuando el streamer empieza a recortar sus grabaciones para llevarlas a redes sociales como TikTok y que sean observadas por más personas en línea, estos tres indicadores le permiten tener un registro del número de personas a las que ha llegado. Estas estadísticas le permitieron conocer qué contenido o tipo de actividades dentro de su streaming lo conectaron con más personas, cuál de los contenidos gustó más y fue más observado, y en cuál participan, para llevarlo a su canal y generar más audiencia *online*.

Por otro lado, tenemos a los seguidores viendo este contenido en el que algunas veces pueden estar participando ellos, generando una interacción asincrónica, como cuando empiezan a preguntar los horarios de su streaming para poder observarlo en línea, comentar dentro de su streaming y hasta jugar con ellos. Aunque las redes sociales también le permiten crecer al streamer con ayuda de sus seguidores, en la red virtual se ven algunas personas en línea que disfrutan desde hacer sentir mal a estos creadores de contenido, con el solo el hecho de participar con comentarios que generen discordia dentro de sus canales, lo cual puede tener consecuencias diversas, desde un simple “baneo” de su parte hacia el seguidor ofensor, hasta llevar al streamer a cerrar sus canales.

Entre las interacciones que generan más conflicto online con los streamers figura si estos deben ser agregados o no por parte de sus seguidores en sus juegos favoritos, ya que algunos videojuegos, al ser online y usar *ID* reconocibles por parte de los seguidores, pueden generar acoso para aquellos grandes streamers que llegan a tener miles de solicitudes en sus videojuegos, lo cual también genera la posibilidad de que los streamers los eludan para no recibir estas invitaciones de amistad o para jugar.

8.3 Aspectos sociales

Desde el inicio del proyecto se tuvo el propósito de indagar por las relaciones sociales que se presentaron dentro del streaming de Yonkay Live Online. Las interacciones que se trató de identificar en las grabaciones y fuera de línea lograron mostrar que alrededor de un streamer se crea una comunidad, sea solo para jugar en el momento o fuera de línea. En esa misma dirección, también se presentaron actividades entre seguidor y streamer online, e inclusive en las entrevistas que se hicieron off-line se seguía viendo el mismo sentido de unidad que se presentaba en el streaming y en partidas emparejadas.

“Cuando inicié con el streaming, no lo sentía como algo que me atara a un mundo o a una actividad; lo veía como hobby o una diversión. Cuando llevaba cerca de 21 días haciendo streaming, ya tenía 50 seguidores y su número seguía creciendo. En la semana del 24/7 llegué a 75 y estaba feliz por lo que se lograba. Al terminar el 24/7 decidí parar por unos días de hacer streaming, y cuando paré algunos de los seguidores y espectadores me preguntaban por qué no había vuelto, y qué estaba haciendo dado que no jugaba ni retransmitía”. YonkayL

Cuando observamos que alrededor de los videojuegos no creamos solo una afición, sino amistades virtuales o reales, actividades online y también gustos compartidos, podemos entender que a través de este mundo de los juegos online es posible que se generen más

interacciones que en un grupo de jóvenes jugando entre ellos de manera exclusivamente virtual.

En caso de demostrar que el *streaming* tiene un aspecto importante sobre las personas que adquieren esto como profesión, hobby u ocasión, se desarrollan algunos paradigmas con sus protagonistas: empezamos por incidencia del mundo anglosajón el cual inicia con todo lo que conocemos al día de hoy como *live streaming*, la información incógnita del mundo del *streaming* y la participación en videojuegos del continente asiático, y los más destacados con mayor audiencia en el mundo como son los españoles, entre los cuales se encuentran jugadores de videojuegos, antiguos narradores y últimamente jugadores de fútbol profesionales, muchos de estos *streamers* crecieron en plataformas como YouTube y con los procesos de crecimiento web, terminaron en plataformas de *streaming*, muchos de ellos tienen estas plataformas como entrada de dinero principal, aunque a partir de su crecimiento económico, inciden en otras formas de mejorar su estrato.

La participación latinoamericana tuvo sus altibajos en el *streaming* pero a partir de las opciones que se presentan para los creadores de contenido deciden por continuar su trabajo en otros países con mejor apoyo para ellos, en el momento no hay en rankings de *streamers* famosos la participación de personas viviendo en latino América.

Aunque cabe marcar que cuando los *streamings* llegan a la escala de miles de personas al tiempo observando a una persona, limita la interacción *streamer* – seguidor, y esta atención se concentra en la creación de contenido de calidad para sus seguidores, en el proceso de *streaming* 24/7 presentado por YonkayL, quería preservar el conjunto de los dos participantes como un crecimiento mutuo, el hecho de que el canal no tuviera un

crecimiento extremo en los meses previos a la transmisión 24/7 logro marcar uno de los objetivos de YonkayL como *streamer* y a la investigación.

Entre estas cuestiones, tenemos que los seguidores de YonkayL esperaban la continuidad de sus streaming posterior al 24/7. Creándose así una especie de comunidad o un grupo de espectadores de YonkayL que buscaban participar con él. También tenemos en cuenta que algunos de los espectadores o seguidores que alcanzaron a añadirlo en sus videojuegos continuaron una amistad más allá de los videojuegos, lo que les permitía hablar con él dentro y fuera de un ámbito virtual. Así se demostró que la noción de juegos online traspasa las fronteras de lo virtual generando potencial contacto físico y un incremento de las interacciones sociales entre ambas partes.

8.4 Aspectos personales

En este punto busco destacar algunas observaciones relativas al doble papel de ser streamer e investigar acerca de lo que es el mundo de los streamers en TwitchTV y otras plataformas que permiten desarrollar las mismas actividades.

“Iniciar en el streaming fue algo angustioso, al desconocer la recepción de las personas en línea, o tratar de entender la comunidad o qué hacer con ella, teniendo como marca que quería llegar a varias personas que me observarían en línea para tener algo importante para destacar en el proyecto.”

Es destacable el hecho de que el crecimiento online es muy variable. Por ejemplo, variaciones como si se está posicionado por un algoritmo virtual o si el creador de contenido ha desarrollado una acción que le permite generar un gusto en los usuarios para posteriormente llevarlo a su streaming y facilitar su crecimiento en línea.

“en el momento que se me dañó el computador y no me permitía continuar con mis streamings, me sentí triste y desanimado porque tenía a mis seguidores y amigos en línea preguntándome cuando seguiría jugando o si iba a hacer un streaming de algo en específico, algunos entendían, otros solamente no volvían a preguntar”. YonkayL

Todo en línea es efímero, desde el momento de fama de algunos usuarios hasta el esfuerzo de construcción de una comunidad para un streamer o para un videojuego, requieren de alguien que los sostenga. En este caso se trataba de la creación de contenido constante y el streamer no tenía la posibilidad de cumplir con lo necesario para continuar creciendo en este mundo, viéndose obligado a dejar el proceso en pausa.

Aquí es necesario mencionar que la experiencia permitió confirmar que la producción de contenidos desde el rol social de streamer es una actividad que exige una inversión considerable de tiempo, si lo que se propone es generar, conservar e incrementar una relación significativa con los seguidores, a la manera de una comunidad virtual que pueda ser, en determinados casos, también real, presencial. Ni el doble papel de investigador – investigado, ni la ansiedad que generó el tener que producir contenidos que dieran sustancia o razón de ser a la investigación, no fueron impedimentos para comprender que la interacción comunicativa más significativa está sustentada en un esfuerzo permanente de construcción de sentido, que se apoya en los recursos tecnológicos, pero que depende casi por entero de la iniciativa personal y del tiempo y habilidades disponibles.

8.5 Una reflexión final

El mundo de los videojuegos, las redes sociales y la realidad virtual, están creando muchas opciones para que continuemos con un *metaverso* que permita nuevas interacciones a futuro, empezando por el tema de esta investigación, que nos inicia en el mundo del

streaming web en el que un estudiante decide compartir su vida en línea por 24 horas durante 7 días seguidos. Cualquiera persona podría suponer que no lo podría hacer, que hay muchas cuestiones por las cuales no lo haría, sin pensar que en el mundo en que vivimos las redes sociales nos llevan a compartir nuestra vida diaria por el solo hecho de que las usemos, incluyendo nuestra ubicación, y dando a conocer si estamos todo el día en casa, en el trabajo o en la calle.

Convivimos en un mundo que separa lo virtual de lo real, pero estas dimensiones cada vez más se unen, y desaparecen las fronteras que creímos infranqueables. Una persona que transmite su vida de manera ininterrumpida podría experimentar el temor de que, aun sin ser alguien famoso, un espectador se aproximara a su vivienda o buscara sus redes sociales para preguntar, hacer afirmaciones o simplemente acosarlo, pues se enfrenta la condición de que se posee una memoria en línea donde todo lo que suceda queda guardado, prestándose para que personas ajenas al proceso de juego y de investigación pudiesen adelantar con la información cualquier tipo de actividad paralela. Al mismo streamer le sucedió que por error en sus conocimientos sobre la cuestión fue baneado de su cuenta durante tres días, quedando su proyecto a la deriva. Por otro lado, nuestras relaciones sociales y sus interacciones sufrieron un cambio inimaginable por el COVID-19; las actividades en las que se creía indispensable la presencia física pasaron a ser virtuales, y todos pasamos a vernos por un cuadro en la computadora. Sin embargo, desde la perspectiva de un streamer ahora conocía aún más personas que querían hablar y jugar con él, aun cuando solo lo conocieron por observarlo en línea.

Tenemos así un mundo virtual donde compartimos nuestra vida diaria, en las condiciones y casi con el grado de detalle que podamos desear; para que cuando nos observen las

personas sientan mayor curiosidad por nuestras acciones. Un mundo donde la noción de privacidad queda en un espacio borroso cuando, simplemente, entramos a un mundo en el que nuestra vida hace parte de la de millones de personas más y que si estas desean compartir estos momentos con nosotros solo deben conectarse a una transmisión, realizar una video llamada, o simplemente entrar en este caso a un canal en TwitchTV, buscar uno de los días grabados, observar la repetición. Aquel que fue grabado solo tendrá el conocimiento si alguien entró a ver aquella repetición al conectarse a su cuenta y detallar si ha cambiado el número de visualizaciones de su video. A partir de esa comprobación, se abre el abanico de posibilidades de interacción comunicativa, la cual es comunicativa en la medida en que es significativa para los roles sociales de streamer y seguidores, y es significativa mediante el esfuerzo y el deseo personal de utilizar los recursos tecnológicos para otorgarle sentido al encuentro, algo que el software, los juegos y demás recursos no traen incorporado, y que no logran por el solo desarrollo de sus funciones básicas.

Referencias

- Achica-Allende García, JM. (2018). Narrativas transmedia y videojuegos: la retroalimentación entre los mundos transmediales y la comunidad prosumidora.
<http://hdl.handle.net/10251/116494>
- Allison Shearmur Productos Mantenga su cabeza Producciones Supermarche. (2016) Nervio [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=z6khd6myjT0>
- Antón Roncero, M., & García García, F. (2014). Deportes electrónicos: una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Cuestiones publicitarias*, (19), 0098-115.
- Aparecí, R. y García-Marín, D. (2018). Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas. [Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas]. *Comunicar*, 55, 71-79. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>
- Aran-Ramspott, S., Fedele, M. y Tarragó, A. (2018). Las funciones sociales de Youtubers y su influencia en la preadolescencia. [Funciones sociales de los Youtubers y su influencia en la preadolescencia]. *Comunicar*, 57, 71-80. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-07>
- Arango-Forero, G. (2013). Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo. *Palabra Clave*, 16 (3), 673-697. Recuperado de <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/3560/3313>
- Carrillo Vargas, M. C., Hamit Solano, A. R., Benjumea Galindo, D. C., & Segura Otálora, M. C. (2017). Conceptualización de la interacción comunicativa y su caracterización. *Revista Med*, 25(2), 105-116. <https://doi.org/10.18359/rmed.3082>

- Colás-Bravo, P., González, T. y de Pablos, J. (2013). Jóvenes y redes sociales: motivaciones y usos preferidos. [Juventud y redes sociales: Motivaciones y usos preferenciales]. *Comunicar*, 40, 15-23. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-01>
- Colaboradores, E. (2018). ¿En qué consiste la comunicación digital? - Transformación digital. Recuperado el 20 de noviembre de 2019, de <https://www.blogdetransformaciondigital.es/en-que-consiste-la-comunicacion-digital/>
- Contracción nerviosa. (2019) Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Twitch>
- Corte Ingles, E. (2021, August 25). *Los streamer más famosos y seguidos en Twitch*. Elcorteingles. Retrieved February 16, 2022, from <https://www.elcorteingles.es/entradas/blog/streamers-famosos/>
- Darkmonstr, D. (2018, 17 diciembre). Los récords y cifras de Twitch en 2018 - Versus Media México | Videojuegos, Cine, Tecnología, TV, Cultura. Recuperado 1 abril, 2020, de <https://versusmedia.mx/los-records-y-cifras-de-twitch-en-2018/>
- Dux, J. (2018). Social Live-Streaming: Twitch.TV and Uses and Gratification Theory Social Network Analysis. *Computer Science & Information Technology*, <https://doi.org/10.5121/csit.2018.80305>
- Etayo, C. (2019). Un modelo de análisis de la recepción de series de ficción: el papel de las reacciones afectivas y las creencias. *Palabra Clave*, 22 (1). doi: <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.1.4>
- EuropaCorp. (2018) El Circulo [Imagen]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3jEMFIbVFJ4>

- Faas, T., Dombrowski, L., Young, A., & Miller, A. D. (2018). Watch me code: Programming mentorship communities on twitch. tv. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2(CSCW), 1-18.
- Herrero Diz, P. (2016). Young prosumers: niños y adolescentes agentes del cambio social a través de la creación de contenidos digitales.
- Lifestreaming, la vida en vivo y en directo. (2019) Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de <https://sociologos.com/2019/02/19/lifestreaming-la-vida-en-vivo-y-en-directo/>
- Llano, S. (2015). Hipermedia e interactividad en el periodismo digital colombiano. *Palabra Clave*, 15. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/649/64901205.pdf>
- M Pilgun, I M Dzyaloshinsky (2017): “¿En línea? Comunicación y realidad social en el contenido de los usuarios de las redes sociales de habla rusa: representación del contexto histórico”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 72, pp. 1,010 a 1,026.
- Mullen, Jessica E. (mayo de 2010). Lifestreaming como una metodología de diseño de vida (2019) Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1384/RLCS-paper1384.pdf>
- Justin.tv. (2019) Recuperado el 3 de septiembre de 2019, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Justin.tv>
- Muros, B., Aragón, Y. y Bustos, A. (2013). Uso del tiempo libre de los jóvenes con videojuegos y redes sociales. [La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes]. *Comunicar*, 40, 31-39. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-03>
- María González, M. G. (2015, 26 agosto). Nueve cifras para entender de verdad lo que mueve el streaming de videojuegos. Recuperado 1 abril, 2020, de <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/el-streaming-de-videojuegos-en-nueve-cifras>

- Moragas Spa, M. (2013). Interpretar la comunicación. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Velarde, F Bernete, B Casas-Mas (2019): “Las interacciones virtuales con personas conocidas que no son amigas”. Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 668 a 691.
- Perceval Verde, J. y Tejedor-Calvo, S. (2019). Cuento participativo en red: el reto del diálogo entre forma y contenido para obtener escenarios vibrantes. Palabra Clave, 22 (1). doi: <https://doi.org/10.5294/pacla.2019.22.1.3>
- Pérez-Torres, V., Pastor-Ruiz, Y. y Abarrou-Ben-Boubaker, S. (2018). Videos de Youtuber y la construcción de la identidad adolescente. [Los Youtubers y la construcción de la identidad adolescente]. Comunicar, 55, 61-70. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-06>
- López-López P. C., Puentes-Rivera I., Rúas-Araújo J. (2017): “Transparencia en las televisiones públicas: desarrollo de indicadores y análisis de casos en España y Chile”. Revista Latina de Comunicación Social, 72, pp. 273 a 294.
- Sánchez, J. (2019). fenómeno Streaming. Recuperado de <https://www.infobae.com/sociedad/2019/05/26/que-son-los-streamers-la-nueva-tendencia-en-redes-que-conquista-a-los-centennials-y- mueve-millones/>
- Smith, T., Obrist, M., & Wright, P. (2013). Live-streaming changes the (video) game. *Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video - Euro TV '13*. <https://doi.org/10.1145/2465958.2465971>
- Suganuma, N. K. (2018). *An ethnography of the Twitch.TV streamer and viewer relationship - ProQuest*. Proquest. Retrieved February 20, 2022, from <https://www.proquest.com/docview/2125559614/abstract/D3A3923A13F6496EPQ/1>

Tur-Viñes, V., M González-Río (2019): “Youtubers y estrategias de gestión de comunidades”.

Revista Latina de Comunicación Social, 74, pp. 1291 a 1307.

TwitchTV (2020). Hosteado en www.Twitch.tv

Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play*. Google Books. Retrieved February 20, 2022, from

https://books.google.com.co/books?id=ED9hDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

volvemos a primera, V. (2019). El auge del #live streaming. Recuperado el 3 de septiembre de

2019, de <https://volvemosaprimeraproducciones.com/2019/05/24/el-auge-del-livestreaming/>

Valencia Grajales, J. (2017). panóptico medio o herramienta para vigilar. Recuperado de

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=28&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi2hqn8pPjIAhUDj1kKHS7rATAQFjAbegQIChAC&url=https%20F2%20F2%.2F6508902.pdf> & usg = AOvVaw2wUVo1Y0oohfdLeQ57ly8A

Vonderlind, C. J. (n.d.). *Twitch Tv Uncovered*. 2019. Recuperado de

https://etd.ohiolink.edu/!etd.send_file?accession=ohiou1566367310448623&disposition=in_line

Referencias audiovisuales

JustinTv [bsnation]. (2007, May 11). *24/7 World of Justin.tv* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=_Rh2jg8c7Q&ab_channel=bsnation

Movistar Plus [eIRubiusOMG]. (2018, October 3). *De Rubén a Rubius - Documental COMPLETO - Virtual Hero* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=sxytIK7j-nI&ab_channel=eIRubiusOMG

Zorelank. (2018, September 21). *¿Qué es un Streamer?* [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=bO0gx_JW9DY&ab_channel=Zorelank

Anexo único

Libro de producción del documental

El anexo único de este informe final de trabajo de grado consiste en el libro de producción del audiovisual documental que es parte de los resultados del estudio. Este anexo se organiza de la siguiente manera:

Contenido

| | |
|---|-----|
| A. PROPUESTA DE CRÉDITOS _____ | 78 |
| B. PERMISOS Y AUTORIZACIONES DE LOCACIONES, CONTENIDO DE ENTREVISTA, IMÁGENES, MÚSICA. ____ | 78 |
| C. INVESTIGACIÓN _____ | 78 |
| D. HIPÓTESIS _____ | 90 |
| E. IDEA CENTRAL _____ | 92 |
| F. DESARROLLO DE LA IDEA _____ | 92 |
| G. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL _____ | 94 |
| H. RECURSOS NARRATIVOS _____ | 95 |
| I. NOTA DEL DIRECTOR. _____ | 97 |
| J. REFLEXIÓN FINAL DOCUMENTAL _____ | 109 |

Lista de imágenes y esquemas

| | |
|--|-----|
| IMAGEN 1 – “MY WAY OR THE HIGHWAY” ----- | 80 |
| IMAGEN 2 – “OCÉANO SOLIDO” ----- | 81 |
| IMAGEN 3 – “SOLA” ----- | 82 |
| IMAGEN 4 – “NERVE” ----- | 83 |
| IMAGEN 5 – “THE CIRCLE” ----- | 84 |
| ESQUEMA 1. DIARIOS DE CAMPO ----- | 85 |
| ESQUEMA 2. MAPA DEL CONFLICTO----- | 91 |
| ESQUEMA 3. ESCALETA----- | 98 |
| ESQUEMA 4. PLAN DE GRABACIÓN ----- | 107 |

A. Propuesta de créditos

Director, Productor, director de Cámara, Camarógrafo, director de Sonido, Sonidista y

Editor. Nicolás Ladino

Personajes

Nicolás Ladino Calvo

Ancizar Elver Ladino Morales

David Alejandro Palma Duran

Erick Paul Granda

Juan Pablo Palma Duran

Bryan Cedeño

B. Permisos y autorizaciones de locaciones, contenido de entrevista, imágenes, música.

Los permisos de grabación de las entrevistas se obtuvieron de viva voz al inicio de cada una.

El contenido se encuentra silenciado en las partes que se marca copyright por parte del documentalista.

Desglose Documental.

C. Investigación

Para encontrar un punto de partida para la representación de los problemas que puede llegar a encontrarse en el Streaming Web, se observaron streamers de páginas como TwitchTV, Facebook Live y YouTube Live, de estos se encontró un espacio muy cerrado y centrado de sus actividades como streamers en la plataforma de cada uno. Buscando más allá de un simple personaje de internet, entramos en la vida de YonkayL, un streamer de TwitchTV que decide, como un proyecto personal y para su trabajo de grado, estudiar la relación con

las audiencias de un streaming 24/7, y cuando termina su streaming busca entregar un punto reflexivo de lo sucedido durante esa semana.

Al tener un punto de partida acerca de la observación constante por cámaras web o videocámaras, se encontraron referentes documentales como *My way or the highway* de *Silvia Lorenzini*, que nos muestra la historia de una hija por reconstruir la vida con su padre después de 15



Imagen 1 - “My way or the highway”

años, grabando un viaje en moto por Latinoamérica, con la noción de largos tramos de grabación y la aparición de un personaje no relacionado permanentemente con las cámaras. Esta obra la tomamos como referencia para empezar con un punto neutro el documental.

Continuando con las temáticas de las cámaras y conservar una noción del panóptico, se revisó “Océano sólido” de Tomas Astudillo, que nos muestra los sucesos de un barco entre algunas grabaciones marcando la inestabilidad que puede generar una cámara frente a las personas.



Imagen 2 – “Océano Sólido”

Y para destacar a aquellos que ya tienen un personaje, o una participación continua de un sujeto con cámaras, encontramos a “Sola” de Tomas Astudillo, que nos muestra la historia de Carla Pérez una montañista ecuatoriana que esta por realizar una hazaña histórica.



Imagen 3 - “Sola”

Ya al tener estas referencias documentales se continuó con la noción de ficción que representa la virtualidad y la observación en línea, destacando como principal referente de este ambiente a “Nerve” de Henry Joost, el cual busca mostrar una red social virtual en la cual los integrantes se observan entre sí, mientras cumplen retos sin daño alguno o que puedan afectar la vida de otros. Esto destaca el streaming web como un espacio que puede ser usado por cualquier persona y sin identificar la finalidad de cada uno, lo que inclusive permite dudar, como en todos los casos, acerca de la identidad de aquellas personas que fueron espectadores de YonkayL en su streaming 24/7.



Imagen 4 - "Nerve"

Para terminar con la observación de espectadores invisibles encontramos "The Circle" de James Ponsolt, que trata de una joven que encuentra su trabajo soñado: compartir su vida en línea para una investigación de la empresa en la que entra a trabajar. Usando esto como referencia principal de un streaming web 24/7, pero sin la finalidad mortal o reflexiva que genera la mencionada película en el espectador.



Imagen 5 - "The Circle"

Esquema 1. **DIARIOS** de Campo

| | |
|---|--|
| <p>Visita 1</p> | <p>Lugar: Casa de Nicolás Fecha: 9/10/20</p> <p>Hora:</p> |
| <p>Contexto Espacio Descripción</p> | <p>Me conecto a mi computador para la preparación del streaming 7/24, me conecto a Discord, y están algunos de los suscriptores del canal en el chat de voz. Empezamos a hablar.</p> |
| <p>Personajes y acciones Entrevistas Conversaciones</p> | <p>Nicolás Ladino (Yonkay) Bryan Cedeño (BrillonCJ) Erick Paul (ErickPol57) Conversación entre los tres acerca de la preparación del streaming, el apoyo que me ofrece Bryan para llegar a más personas y qué debe tener el streaming.</p> |
| <p>Análisis</p> | <p>Las conversaciones con ellos se vuelven muy relevantes en todo el documental, ya que son los seguidores que más participan en el canal y buscan más estar en los streaming; se sienten también a gusto jugando conmigo mientras los observan sus compañeros y otras personas en internet.</p> |

| | |
|--|---|
| Reacciones, preguntas, consultas | Notar los lazos que se construyen en internet y específicamente en los videojuegos, logran que aumente la charla en estos medios. |
| Para tener en cuenta: tareas, información nueva. | El ánimo de los dos por participar en varios días del streaming. |

| | |
|------------------------------------|---|
| Visita 2 | Lugar: Casa de Nicolás Fecha: 12/10/20 Hora: 7 pm |
| Contexto Espacio Descripción | Estoy en mi casa después de comer con mis padres les explicaré un poco sobre el proyecto del streaming. |
| | Nicolás Ladino (Yonkay) Gloria Calvo (Mama) Ancizar Ladino (Papa) |

| | |
|--|---|
| Personajes y acciones Entrevistas Conversaciones | Charla en la sala del hogar acerca del streaming. |
| Análisis | En el momento en que iniciamos la conversación se sentían interesados por el tema, pero en el momento que pensaron o vieron que podrían tener una cámara al frente de ellos se sintieron incómodos y cambió la manera en que hablaban. |
| Reacciones, preguntas, consultas | Se destacan estos espacios donde cambian las actitudes y acciones de las personas frente a la cámara, pues se tornan difíciles de identificar. En un comienzo no se les preguntó a ellos cómo se sentían al aparecer allí; pero cuando se les preguntó solo respondieron que si era por estudio nada se podía hacer. |
| Para tener en cuenta: tareas, información nueva. | La incomodidad desde los primeros días del streaming no cambio hasta días después de terminar. |

| | |
|----------|--|
| Visita 3 | Lugar: Quiosco de mis mejores amigos – Cercanías a mi casa Fecha: 14/10/20 Hora: 3 pm |
|----------|--|

| | |
|--|---|
| Contexto Espacio Descripción | Lugar donde uno de mis amigos y yo armamos y desarmamos mi moto, a veces nos sentamos a charlar en ese mismo lugar. Llego con la moto donde David para revisar algunas cosas y contarle sobre el streaming. |
| Personajes y acciones Entrevistas Conversaciones | Nicolás Ladino (Yonkay) David Palma Conversaciones. |
| Análisis | Él tiene una posición neutra acerca del streaming, no le incomoda, gracias a lo cual aumenta un poco la participación en lo que se hace; tampoco le importa quienes están observando. |
| Reacciones, preguntas, consultas | Durante la charla le pregunto algunas cosas sobre cómo se siente acerca del streaming, y apareciendo en él no le preocupa y no se siente incómodo, solo me cuestiona porque aparentemente no presto suficiente atención sobre lo que sucede en la pantalla. |

| | |
|--|---|
| | |
| Para tener en cuenta: tareas, información nueva. | No a todas las personas les afecta ser vistas en línea. |

| | |
|--|--|
| Visita 4 | Lugar: Carro camino entre trabajo y casa Fecha: 17/10/20 Hora: 4 am |
| Contexto Espacio Descripción | Salgo de trabajar junto con un amigo, y en el camino a la casa preguntamos acerca de cómo van las cosas y que está pasando en el trabajo, después de un rato le pregunto qué piensa acerca del streaming y si desearía aparecer en él. |
| Personajes y acciones Entrevistas Conversaciones | Nicolás Ladino (Yonkay) Pablo Palma Conversación |
| | |

| | |
|--|---|
| Análisis | La actitud de este lado es más activa, hay más charla y es posible buscar más cosas por tomar en conversación y mostrarse más en el streaming, me recuerda si todo está quedando grabado y acerca de cómo va el proyecto. |
| Reacciones, preguntas, consultas | Se le pregunta cómo se siente con el streaming y por aparecer en él. Declara que no le incomoda y tampoco se presenta un cambio en sus acciones. |
| Para tener en cuenta: tareas, información nueva. | Algunas personas se ven más atraídas por estar en estos espacios que otras. |

D. Hipótesis

En la vida social se han introducido muchos cambios en las dos últimas décadas, y uno de sus cambios más grandes es el uso de las redes sociales para compartir nuestra vida. Por ejemplo, cuando entra alguien a compartir todo lo que hace por tiempo indefinido, es probable que tendrá algún cambio. Alguien que toma la decisión de compartir su vida constantemente entra en problemas con sus familiares, amigos, e inclusive con la plataforma que lo *hostea*. Surgen interrogantes sobre si estamos preparados para que en

algún momento nuestra vida sea monitoreada o controlada por otros, sobre qué cambios habría y como los sobrellevaríamos.

ESQUEMA 2. MAPA DEL CONFLICTO

| | |
|---|---------------------------------|
| UBICACIÓN: Desde el 7 de octubre hasta el 3 de noviembre, municipio de Dosquebradas (Risaralda, Colombia) | |
| FOCO TEÓRICO | FOCO SUSTANCIAL |
| Espectadores Invisibles | Vida en Línea de Nicolás Ladino |
| PROBLEMÁTICA GENERAL | |
| Nicolás Ladino comparte su vida en línea con la finalidad de entender los cambios que se generan en su vida, también el cómo y porque lo observan. En suma, los nuevos significados que surgen para su vida personal y social en las interacciones durante la experiencia. | |
| CONFLICTO | |
| Las personas de su círculo social aparentemente cambian su actitud frente al personaje principal ante la actuación presentada. Habría que preguntarse si el cambio fue el de Nicolás Ladino, y no de las personas a su alrededor. ¿Quién cambia en una actuación línea el que actúa o las personas de su alrededor? | |
| PARTES INVOLUCRADAS | ELEMENTOS CULTURALES |

| | |
|--|--|
| Nicolás Ladino, Familiares, Amigos y espectadores en línea | La observación del todo, comunicación interactiva, vida social, cuarentena, comunidades virtuales y vida en línea. |
|--|--|

E. Idea Central

Decidí el 7 de octubre, empezar a compartir mi vida por internet de manera ininterrumpida, y hacer un documental acerca de los problemas que me conlleva, como comodidad, tiempo de conversaciones, limitaciones que impone internet para ello, y el significado surgido de las interacciones sincrónicas y asincrónicas. Lo hice centrándome en mis padres y mis amigos, quienes observaron todo desde lejos, mientras yo continuaba mi vida sin mayor preocupación por lo que pasaba dentro o fuera de la cámara que me seguía.

F. Desarrollo de la idea

Un estudiante con amor por la aventura y la fotografía decide compartir su vida en línea durante una semana. En esa semana, él tendrá sus actividades diarias, incluidas las clases, salir con sus amigos y familia. A medida que avanza en su proyecto, ve cómo cambia todo lo que lo rodea, la confianza de su familia y las charlas con sus amigos, enfrenta problemas con la plataforma en la que transmite, pero sigue adelante con la finalidad de interactuar con y entender a aquellos que lo observan. En la búsqueda de encontrar la respuesta a todas sus dudas, logra entrevistas y entra en un proceso de reflexión acerca de que es la vida compartida por internet.

Cuando Nicolás Ladino toma la determinación de compartir su vida de manera ininterrumpida por internet, empieza desde charlas con sus amigos, y compartiendo algunos de sus viajes con las personas que lo observan, cuando come, duerme y desarrolla su rutina diaria. A través de los días observa la limitada conversación que tiene con sus padres, pero aumentan las actividades con sus amigos hasta que por errores de transmisión se ve baneada la cuenta de YonkayL.

Se entrevistan a las personas cercanas a Nicolás Ladino y a los espectadores de YonkayL, para conocer un poco sus puntos de vista acerca de la determinación por su proyecto y cómo fue su experiencia en éste mismo. Los entrevistados principales son los padres de Nicolás Ladino, y sus amigos. Al tener la información se va hacia los espectadores más asiduos de YonkayL.

Se formulan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué siente de compartir su vida por internet y quedar a merced de que cualquier persona lo observe?
2. ¿Notó algún cambio en la personalidad de Nicolás Ladino en el momento de hacer la transmisión de su vida?
3. ¿Algún comentario para Nicolás Ladino por transmitir su vida?
4. ¿Qué lo animo a ver la transmisión de YonkayL en su 24/7?
5. ¿Sintió que YonkayL debía mostrar más de algún contenido para su transmisión?
6. ¿Sé animaría usted a transmitir su vida por internet a cambio de nada?
7. ¿Algún comentario adicional para YonkayL?

Durante la ronda de preguntas presentada se muestran fragmentos de visualizaciones y las acciones que presentó Nicolás Ladino en su streaming, así como indicadores del paso del tiempo para mostrar los días y momentos diferentes que se vivenciaban.

Al finalizar las entrevistas con las personas del grupo de referencia mencionado, se desarrolla una auto entrevista de Nicolás Ladino con YonkayL, acerca de su streaming, con los comentarios de los espectadores y grupos sociales, con los fragmentos más importantes para él y así como las reflexiones del propio estudiante investigador acerca de su streaming y los objetivos del proyecto.

G. Tratamiento audiovisual

- Nicolás Ladino

Personaje principal, streamer, fotógrafo, Gamer y deportista, crea la noción de hacer un streaming 24/7 ininterrumpido en la plataforma TwitchTV, aportó todo el material y gestionó la convocatoria a las personas de su círculo social familiar y de amigos y seguidores que estarían involucradas en la experiencia.

- Gloria Calvo

Madre de Nicolás Ladino, estuvo cerca de todo el proceso del streaming, gracias a algunas de sus acciones aporta comentarios acerca de cómo percibió el proyecto y como la afecto.

- Ancizar Ladino

Padre de Nicolás, alguien muy alejado de las cosas virtuales, que se siente incómodo por las cámaras y cualquier cosa que tenga que ver con internet. Esto logra generar ciertos elementos de contraste sobre cómo se sienten las personas que rodean a un streamer.

- Pablo Palma

Amigo de Nicolás, participa de manera activa y animada sobre el streaming así que sus comentarios acerca de cómo lo vio, lo sintió o le pareció son muy importantes.

- David Palma

Hermano de Pablo y amigo de Nicolás, muy cercano al estudiante investigador, también actúa de manera activa sobre su streaming y le brinda apoyo.

- Bryan Cedeño y Erick Paul

Seguidores de YonkayL en Twitch, estuvieron 5 de los 7 días en las transmisiones y se volvieron los más activos con sus comentarios, y ayudaron a comentar y contrastar las acciones vividas en el streaming.

H. Recursos narrativos

Atmósfera: Un contraste entre ambientes cálidos y fríos, entre la comodidad y alegría que busco representar entre el streaming, pero con las dudas y la incomodidad que pueden sentir mis padres acerca de aparecer en cámaras y preguntas que los puedan hacer sentir fuera de lugar. Busco rellenar un poco los vacíos en participación con fragmentos del streaming para que así se centren los temas.

Tono: Inquietante, se mostrará lo que sucedió con diferentes tipos de fragmentos para marcar los momentos importantes.

Modo de representación: Performativo – Interactivo.

Relación imagen-texto: Muy pocos textos ya que se busca mostrar la mayor cantidad de información visual.

Propuesta narrativa: El documental se construye desde los fragmentos ya guardados del streaming 24/7, con un inicio que quería marcar lo que esperaba del documental durante los primeros 3 minutos; a partir de allí aparecen algunas respuestas de los personajes del documental, con sus comentarios acerca del streaming ininterrumpido y, para finalizar, la reflexión entre los resultados de la experiencia, y las respuestas del personaje más importante y que se destaque dentro del grupo de entrevistados.

Propuesta de cámara: Usar los espacios de conversación con los personajes para hacer entrevistas no directas, enfocadas en el tema de compartir la vida en internet y como afectan de manera diferente a cada uno de ellos. Mostrar desde diferentes ángulos la incomodidad que presentan o el ánimo por el tema, mayormente planos medios con high shoulder y planos generales para mostrar espacios de acción.

Propuesta de fotografía: La iluminación es predominantemente natural, así que se busca grabar en horas del día (2 a 5 pm) en interiores y pocos fragmentos de espacios externos. Se cuenta con aros de iluminación y algunas luces que se emplean según la necesidad, ya que se debe tener en cuenta si los personajes se sienten incómodos al tener demasiadas luces sobre ellos en el momento de las preguntas o de relatar sus anécdotas.

Propuesta sonora: Se busca ambientar el estado de ánimo de cada uno de los personajes, para lo cual se usarían canciones determinadas según las escenas que se muestran del material de archivo. La participación de los personajes queda grabada con micrófono en grabadora y el sonido de sincronización de la cámara. Solo se usaría música o sonidos de fondo en los materiales de archivo, ya que algunos tienen audio nulo.

Propuesta de montaje: El montaje se hace con material de archivo que quedó grabado del 24/7 de YonkayL, con la grabación de cámara de las preguntas a los personajes. Entre las

preguntas van cortes de fragmentos de las grabaciones según su esencia, y para finalizar aparece un video de carácter reflexivo de Nicolás Ladino, posterior a todo su streaming y a las participaciones de los personajes.

I. Nota del director.

Enfoque

Desde hace mucho tiempo me han interesado los temas de la vida en línea, porque las personas nos observan, porque hay millones de personas diariamente observando a las personas jugando, comiendo o haciendo variedad de cosas en línea. Con esta idea decidí hacerlo yo, llevando mi vida a internet para mostrarla ininterrumpidamente, tomando el lugar de los observados y dándome cuenta de que esta decisión no solo me afectaba a mi sino a las personas que me rodeaban en mi cotidianidad.

Justificación

Como creadores audiovisuales, tanto por el streaming o como comunicadores, en los últimos años se ha experimentado la transformación en la manera de compartir contenido, y la necesidad de mostrar que todos estos medios, convencionales y nuevos, pueden transformar en cierta medida la propia visión de los creadores audiovisuales, de las personas que los rodean; y mostrarles a los creadores cómo sus grupos sociales se ven de cierta manera afectados y cómo involucrarlos en sus obras.

Público Objetivo

El documental va dirigido a hombres y mujeres entre los 16 y 24 años, colombianos, de clase media, que frecuentemente hagan uso de internet con fines de entretenimiento y

gusten de las páginas de streaming web, y de consumir contenidos en redes sociales de manera constante.

ESQUEMA 3. ESCALETA

- 1. Hi to everyone:** Entra en escena Nicolás Ladino en plano medio, con un fondo blanco y acompañado de luz natural que entra por el frente, tonos cálidos, y se presenta “Bueno hola a todos soy Nicolás Ladino o también llamado YonkayL y planeo hacer un streaming 24 horas por 7 días.
- 2. Without Pres:** Entran en escena Ancizar Ladino padre de Nicolás y Nicolás, por un lado, plano medio que tiene mostrando en su mayoría a Ancizar Ladino y en un pedazo corto a Nicolás, con tonos cálidos, pared verde y unas flores de decoración. “Entonces yo veía que cuando usted se iba en las noches dejaba el computador prendido, pues ni lo apagaba ni nada porque lo tenía en lo que lo tuviera y entonces su mamá me dijo que dejara eso así, que él lo apaga”.
- 3. Na Short Intro:** Entra Nicolás Ladino, fondo negro con un espejo y sentado en una silla negra, con luz cálida que entra por el lado izquierdo. “Acerca de qué tan importantes se pueden hacer las cotidianidades de nuestra vida”.
- 4. So do I:** Entra en escena el cuarto de Nicolás Ladino, con luz cálida que entra desde atrás de la cámara, se escucha de fondo sonidos provenientes de un videojuego, segundos después entra Nicolás Ladino con un tazón en las manos, se sienta y “bueno empecé con nami”.
- 5. How is it?:** Entra David Palma y Nicolás Ladino en cámara tonos cálidos un aspecto del día del atardecer y entrando a contraluz, “Como persona, Como amigo, Lo único que vi de cambio es que cargaba cámaras y trípode, la verdad es lo único que vi de cambio, porque la interacción que tiene usted, Nicolás pues y Yonkay con el público es casi la misma que tiene con nosotros.

6. Espectáculo a Lite bit: Fondo sobre expuesto en plano general se ven desde las casas y zonas verdes de fondo como David Palma y Nicolás Ladino en cámara a plano medio y completo, también se ven en pantalla los comentarios de los espectadores de Yonkay. Entra sonido de fondo: "Pero bacana bacana esa Harley Nico".

7. Now Its Erick: Entra en escena en una pantalla de cámara compartida, en el aplicativo Discord, en imagen vemos el cuarto de Erick que incluye paredes en azul, decorado con objetos escolares y el cuarto de Yonkay, una pared Negra, con un nochero y peluches de decoración. Erick entra en la charla con "Y yo pensé tipo que era tu personaje en LoL del stream que hacía parte de tu campeón y de tu comportamiento y así porque estas en stream."

8. Normalize: Entra en un plano secuencia Nicolás Ladino, caminando con una GoPro en mano, dentro de su casa; de fondo se escucha "Todo lo que vaya a tomar a mil, para fritar para la estufa, para las cremas", Cierra el plano dejando la cámara quieta frente a una silla y aparece el título Observados.

9. Start Desire: Entra Nicolás Ladino en su cuarto, solo se ve de fondo el nochero, el televisor y la puerta, “Entenderán que me veré más borroso o claro que con la definición que se está viendo en estos momentos pues... solo sería hasta las 4:30 o 5 de la tarde.”

10. Its Me: Entra Nicolás Ladino en pared blanca, sentado en el mueble café, con luz cálida frontal. “Bueno ellos ven esto de compartir la vida por internet de una manera muy diferente”.

11: Espectáculo Da Problem: Entran en escena Ancizar Ladino padre de Nicolás y Nicolás, por un lado, plano medio que tiene mostrando en su mayoría a Ancizar Ladino y en un pedazo corto a Nicolás, con tonos cálidos, pared verde y unas flores de decoración. “es algo maravilloso papi porque ella, porque uno ver otra persona, pues uno quisiera estar allá saliendo, porque de todas maneras está recibiendo elogios, lo están admirando y esta persona donde está... a vea ese es fulano es familiar de fulano.”

12: Amm?: Entra en escena Nicolás Ladino en plano medio, con un fondo blanco y acompañado de luz natural que entra por el frente, tonos cálidos “Yo estaba como narrador y se sentía demasiado la diferencia de cómo es crear un contenido cuando solo lo está viendo una persona a cuando te están viendo 11 o 12 personas.”

13: On Tournament: Plano secuencia de un fondo virtual del videojuego League of Legends, en donde aparece en la esquina derecha Yonkay, con el nochero de fondo y la luz frontal entrando hacia a él, también se observan los chats de sus espectadores en pantalla mientras él los lee. “Si puedo genial, Listo, y tienes a alguien más ahí del grupo, que quiera participar.”

14. Jummm: Entra David Palma y Nicolás Ladino en cámara tonos cálidos un aspecto del día del atardecer y entrando a contraluz. “Como he visto esto?, yo lo he visto como una mayor oportunidad, primero antes en YouTube era a punta de patrocinador y de los patrocinadores más conocidos era Machinima, usted sabe que a Machinima le daba por patrocinar a todo mundo, que tiene 100 visitas démosle la oportunidad y eso de una hágale, y ahora por lo menos Facebook paga la publicidad, métele publicidad a sus videos, si de pronto consigue un patrocinador pues hágale, ya no necesita casi patrocinadores apunto de publicidad usted puede subir me parece que es mejor a las épocas anteriores, lo que pasa es que toda mejora viene con sus restricciones.”

15. Explain a bit: Entra en escena en una pantalla de cámara compartida, en el aplicativo Discord, en imagen vemos el cuarto de Erick que incluye un cuarto azul decorado con objetos escolares y el cuarto de Yonkay una pared Negra, con un nochero y peluches de decoración. “conocer te también fue una experiencia muy agradable, de hecho, ahora también te conozco un poco más y esto también de cuando una persona habla y eso también de muestra bastante de ti, que eres respetuoso y así mismo que generas también un ambiente muy agradable a la hora de hablar.”

16. ReTour: Plano secuencia de un fondo virtual del videojuego *League of Legends*, en donde aparece en la esquina derecha Yonkay, con el nochero de fondo y la luz frontal entrando hacia a él, también se observan los chats de sus espectadores en pantalla mientras él los lee. “Y empieza la partida, yo, ay ay ay que al Lucian se le subió el ms a 260, que va a hacer, nuestro lucían para contrarrestar al lag, en la última partida de esta”, Entra GORILLA como apoyo de narración explicando “Se está acercando mucho

a la torre y tiene que hacer un Olin y tiene que hacer eso específicamente eso”, responde Yonkay “Ay yo sé por eso estoy pidiendo comentarios señor”.

17. Less Info: Entra en escena Nicolás Ladino en plano medio, con un fondo blanco y acompañado de luz natural que entra por el frente, tonos cálidos. “Lo que era mi vida normal, ir a desayunar, ir a bañarme hablar con mis padres, ir a hablar con mis amigos y salir un poco de la casa”.

18. In the room Entramos en un plano secuencia virtual escogido por Yonkay para los tiempos de conversación con sus seguidores, con el nochero de fondo, y la puerta abierta, se ve el plano general de su cuarto sin el en cámara, posterior a este se ve entrar a Yonkay y a su padre de fondo mientras mueven objetos de su habitación. Entra un sonido virtual: En una conversación entre Ancizar y Nicolás, Ancizar:” Hasta ahí” Nicolás: “Si”, Ancizar: Vea esto como está estorbando, Nicolás: “Me Cambio también”

19: Casa de pablo y David palma en el cual nos encontramos los 3 hablando alrededor de la mesa comedor, con una luz fría y un plano general de la sala comedor de la casa de ellos, mientras charlamos. “Y Entonces que fallo: David, Nada la simcard está muerta por qué máximo 15 días, porque ya después de 15 días no hay nada: Nicolás, Le toca ir a decirse a esa vieja que se la vendió que se le cambie por una que le funcione y así le toque pagar más, pero que se la active que eso tiene un registro, para que le entregue una con señal: David.”

20: Entran en escena Ancizar Ladino padre de Nicolás y Nicolás, por un lado, plano medio que tiene mostrando en su mayoría a Ancizar Ladino y en un pedazo corto a Nicolás, con tonos cálidos, pared verde y unas flores de decoración. Ancizar” En el

teléfono si mantengo viendo noticias, viendo información, música que eso es el internet, pero yo al computador a eso si no me le siento.”

21: Fondo sobre expuesto en plano general se ven desde las casas y zonas verdes de fondo como David Palma y Nicolás Ladino en cámara a plano medio y completo, también se ven en pantalla los comentarios de los espectadores de Yonkay. “Es que no queda en el streaming, Hola calima a qué hora es el Clash, 5:30 o 6:30 entre risas de Nicolás. Esas loqueras que le da es que estilo chopper, Pablo Palma.”

- 22.** Entra en escena en una pantalla de cámara compartida, en el aplicativo Discord, en imagen vemos el cuarto de Erick que incluye un cuarto azul decorado con objetos escolares y el cuarto de Yonkay una pared Negra, con un nochero y peluches de decoración,” En ese tiempo cuando decía Bryan, Bryan me dijo “relájate, eres una mierda de persona, tienes que distraerte, a divertirte y literal es super diferente ahorita que estoy hablando”
- 23.** Plano secuencia de un fondo virtual del videojuego League of Legends, en donde aparece en la esquina derecha Yonkay, con el nochero de fondo y la luz frontal entrando hacia a él.” “Yo con mi mascota soy nivel 1 y el Yonkay 3: BrillonCj (Bryan), Permiso apártense: Erick, con permiso voy pasando dice Yonkay: BrillonCj, Compermiii: Yonkay, La verdad me va hasta lag: Erick. “
- 24.** Entra David Palma y Nicolás Ladino en cámara tonos cálidos un aspecto del día del atardecer y entrando a contraluz.” ¿Por qué? Porque es más interactivo con el mismo público y eso es lo que llama la atención, que interactúe”
- 25.** Entra en escena en una pantalla de cámara compartida, en el aplicativo Discord, en imagen vemos el cuarto de Erick que incluye un cuarto azul decorado con objetos escolares y el cuarto de Yonkay una pared Negra, con un nochero y peluches de decoración. “Dentro de lol lo conocí como una persona muy divertida, como muy risueño se diría acá, te Ries bastante por muchas cosas y eso crea un ambiente muy divertido en lol, ya que generalmente la gente que juega lol, siempre tiende a ser muy ruda con aquellos que tienen errores”

26. Plano secuencia de un fondo virtual del videojuego League of Legends, en donde aparece en la esquina derecha Yonkay, con el nochero de fondo y la luz frontal entrando hacia a él. “No no no, ya nó, salgan, jum, CC ulti, me mueroo, hagan lo que puedan con mi ulti, WUAAA el Calim, Bravo señor” Sonido del videojuego risas y aplausos de Yonkay.

27. Entra en escena en una pantalla de cámara compartida, en el aplicativo Discord, en imagen vemos el cuarto de Erick que incluye un cuarto azul decorado con objetos escolares y el cuarto de Yonkay una pared Negra, con un nochero y peluches de decoración. “Sería un poco abrumador el hecho de que haya gente viendo literalmente lo que hago a cada momento, porque hay muchas cosas que pasan en la vida de cada persona, que no son por decirlo de cierta forma, controlables “

28. Entra David Palma y Nicolás Ladino en cámara tonos cálidos un aspecto del día del atardecer y entrando a contraluz.” Lo tomaría, primero lo tendría que empezar, por que digamos el interactuar con una cámara es muy difícil --- A mí me gustaría gravar pues son cosas de mecánica porque ahí es donde me siento cómodo y ahí es donde puedo expresarme “

29. Entra en escena Nicolás Ladino en plano medio, con un fondo blanco y acompañado de luz natural que entra por el frente, tonos cálidos.” Pero ya, esas son como las reflexiones que por ahora he conseguido por de haber intentado hacer un streaming por una semana 178 horas seguidas”

ESQUEMA 4. PLAN DE GRABACIÓN

| LOCACIÓN | PERSONAJE | TEMA | PREGUNTAS-GUÍA | OBSERVACIONES Y NECESIDADES TÉCNICAS |
|--------------------------------|---|--|---|---|
| <p>Casa Nicolás Ladino</p> | <p>Gloria Calvo Ancizar Ladino Nicolás Ladino</p> | <p>Espacio e intimidad Familiar con la vida en línea</p> | <p>¿Sé animaría usted a transmitir su vida por internet a cambio de nada? ¿Notó algún cambio en la personalidad de Nicolás Ladino en el momento de hacer la transmisión de su vida? ¿Cómo se sintió en el momento en que Nicolás Ladino empezó el streaming? ¿Qué siente de compartir su vida por internet quedando a merced de que cualquier persona lo observe?</p> | <p>Las preguntas se utilizarán como una referencia para desarrollar una conversación. No se formularán las preguntas directamente, ya que el ambiente puede ponerse tenso y las respuestas se verían afectadas.</p> |
| | <p>David Palma</p> | | <p>¿Sé animaría usted a transmitir su vida por internet a cambio de nada?</p> | <p>La confianza entre nosotros da para que se puedan hacer las</p> |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| <p>Casa David y Pablo Palma</p> | <p>Pablo Palma Nicolás Ladino</p> | <p>Amistad, Videojuegos, intimidad en línea.</p> | <p>¿Sintió que YonkayL debía mostrar más de algún contenido para su transmisión? ¿Cómo vio a Nicolás Ladino durante la transmisión? ¿Qué siente de compartir su vida por internet a merced de que cualquier persona lo observe?</p> | <p>preguntas directas, pero también para tener comentarios extra que permiten información importante para el documental.</p> |
| <p>Casa Nicolás Ladino <hr/>Setup Streaming</p> | <p>BrillonCj Erickpol57 YonkayL</p> | <p>Streaming, videojuegos, vida en línea, amigos en línea, observar.</p> | <p>- ¿Sé animaría usted a transmitir su vida por internet a cambio de nada? ¿Algún comentario para YonkayL? ¿Sintió que YonkayL debía mostrar más de algún contenido para su transmisión? ¿Notó algún cambio en la personalidad de Nicolás Ladino en el momento de</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>hacer la transmisión de su vida?</p> <p>¿Qué siente de compartir su vida por internet a merced de que cualquier persona lo observe?</p> | |
|--|--|--|--|--|

J. Reflexión Final Documental

En el proceso de la creación del documental “Observados”, se empezó a construir las experiencias desde la perspectiva múltiple de ser el creador, el personaje principal, el entrevistador y el observador. Usando estos cuatro puntos, construir un documental podía verse como algo complicado, ya que este podía perder veracidad o punto de enfoque, terminando así en un documental con un punto de vista personal. En la búsqueda de mayor veracidad encontré algunas opciones, como optar por escuchar a las personas que me rodeaban y a los más cercanos a la temática del documental, los cuales presentaban diferentes puntos de vista sobre el streaming web, y en este caso del perfil de YonkayL en TwitchTV. Dentro de esta investigación lo más difícil era encontrar algunos referentes cercanos, ya que lo más semejante eran documentales que tuvieran que ver con experiencias de incomodidad, de acción centrada en la observación de otros. Al encontrar referentes de personas no allegadas a las tecnologías de streaming web y terminar

involucradas en estas temáticas, tomé como referente principal el documental “My way or the highway”, que se enfoca en mostrar la historia de una chica que acompaña a su padre por un viaje en Latinoamérica. En este documental, la cuestión de la brecha digital entre joven y adulto se resuelve porque alguien que no está en su naturaleza compartir su vida se une con un joven que quiere compartir todo su recorrido, para terminarlo en un documental. En el momento de registrar las entrevistas traté de encontrar ángulos poco usados y que hicieran sentir incomodidad de parte del observador y no tanto del personaje, para así generar un punto de encuentro entre la comodidad de Yonkay dentro de su streaming y Nicolás Ladino en su vida, y como la compartía dentro de internet. El mayor aprendizaje radicó en el manejo de la estética documental y la información que la constituye, por contraste con un producto de ficción. Pues, aunque en el documental se pudiera percibir cierto grado de manipulación por parte del documentalista, se buscó un punto de equilibrio mediante la autenticidad de las acciones; y con este fin se tomaron los materiales de las grabaciones del streaming web 24/7 de YonkayL en TwitchTV.