



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**Interacción en la plataforma Twitch.tv durante una emisión en la  
categoría Conversando del streamer “666DollarBurger”. 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

**Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**AUTOR:**

Cahuana Gutarra, Aldair Armando (orcid.org/0000-0002-3446-5450)

**ASESOR:**

Mg. Argote Moreau, Javier Ernesto (orcid.org/0000-0002-5950-7848)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Fortalecimiento de la democracia, liderazgo y ciudadanía

LIMA – PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

Para esta dedicatoria quisiera iniciar con mi madre, ella fue una fuente de inspiración para seguir luchando por lo que siempre quise. A mi padre y hermano por todo el apoyo que brindaron. Es importante no perder la fe en uno mismo y gracias a ellos pude seguir adelante.

## **Agradecimiento**

A mis padres, mi hermano, mis maestros y todas las personas que me han acompañado en este proceso. También a mis compañeros y amigos, especialmente a Edalyn y María. A pesar de todo son grandes personas.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ARGOTE MOREAU JAVIER ERNESTO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis Completa titulada: "INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH.TV DURANTE UNA EMISIÓN EN LA CATEGORÍA CONVERSANDO DEL STREAMER "666DOLLARBURGER". 2023", cuyo autor es CAHUANA GUTARRA ALDAIR ARMANDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 7.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 08 de Julio del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ARGOTE MOREAU JAVIER ERNESTO <b>DNI:</b> 08018500 <b>ORCID:</b> 0000-0002-5950-7848	Firmado electrónicamente por: JARGOTE el 08-07- 2023 19:11:27

Código documento Trilce: TRI - 0579709



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, CAHUANA GUTARRA ALDAIR ARMANDO estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH.TV DURANTE UNA EMISIÓN EN LA CATEGORÍA CONVERSANDO DEL STREAMER 666DOLLARBURGER". 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
CAHUANA GUTARRA ALDAIR ARMANDO DNI: 71463485 ORCID: 0000-0002-3446-5450	Firmado electrónicamente por: ACAHUANAG el 08-11- 2023 11:28:46

Código documento Trilce: INV - 1348057

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Índice de contenidos .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract .....	viii
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
<b>III. METODOLOGÍA .....</b>	<b>28</b>
<b>3.1. Tipo y diseño de investigación .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización .....</b>	<b>29</b>
<b>3.3. Escenario de estudio .....</b>	<b>29</b>
<b>3.4. Participantes .....</b>	<b>30</b>
<b>3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>30</b>
<b>3.6. Procedimientos .....</b>	<b>31</b>
<b>3.7. Rigor científico .....</b>	<b>31</b>
<b>3.8. Método de análisis de la información .....</b>	<b>32</b>
<b>3.9. Aspectos éticos.....</b>	<b>32</b>
<b>IV. RESULTADOS.....</b>	<b>33</b>
<b>V. DISCUSIÓN.....</b>	<b>49</b>
<b>VI. CONCLUSIONES.....</b>	<b>50</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>52</b>
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXOS</b>	

## Resumen

La siguiente investigación ha explorado el desarrollo de las interacciones en la plataforma de emisiones en vivo Twitch.tv del streamer 666DollarBurger durante el transcurso de una emisión en vivo en la categoría Just Chatting o Conversando. Se han considerado bases teóricas que permite conocer sobre nuestro fenómeno, por ello, se revisaron los conceptos de la sociedad red o sociedad de la información ligadas a la interacción y los diversos mecanismos que usa Twitch para crear interactividad entre audiencia y streamer.

El estudio tiene un enfoque cualitativo con método hermenéutico, aplicando la observación. Los resultados de esta investigación fueron que, las audiencias o espectadores interaccionan entre si y a su vez con el streamer mediante las herramientas tecnológicas que brinda la plataforma. Por otro lado, existen diversas formas para crear interacción que pueden ir partir de métodos monetarios hasta métodos sociales donde frecuentemente streamer y espectadores crean una relación en internet.

**Palabras clave:** Twitch, interacción, streamer, herramientas tecnológicas, plataformas streaming.

## **Abstract**

The following investigation has explored the development of the interactions on the Twitch.tv live broadcast platform of the streamer 666DollarBurger during the course of a live broadcast in the Just Chatting or Conversing category. Theoretical bases have been considered that allow us to know about our phenomenon, therefore, the concepts of the network society or information society linked to interaction and the various mechanisms that Twitch uses to create interactivity between audience and streamer were reviewed.

The study has a qualitative approach with a hermeneutic method, applying observation. The results of this investigation were that audiences or viewers interact with each other and in turn with the streamer through the technological tools provided by the platform. On the other hand, there are various ways to create interaction that can range from monetary methods to social methods where streamers and viewers frequently create a relationship on the internet.

**Keywords:** Twitch, interaction, streamer, technological tools, streaming platforms.

## I. INTRODUCCIÓN

La revolución digital ha transformado la forma en que las personas interactúan y se comunican, gracias a los avances tecnológicos y herramientas en línea. Esto ha dado lugar a nuevos espacios digitales que se han integrado en la vida cotidiana de las personas. Durante los últimos años, el traspaso hacia el mundo digital ha sido especialmente evidente debido a un mayor uso de herramientas en línea para conectarse y comunicarse.

International Telecommunication Union (ITU) (2021) menciona un incremento de usuarios de internet a nivel mundial de 5300 millones en el año 2023 a comparación de los 4200 millones que había en el año 2019. Esto es una diferencia de 1100 millones en estos últimos 4 años (s.p).

El confinamiento ha generado un impacto significativo en múltiples aspectos en la vida. El rápido crecimiento de la demanda de servicios digitales para trabajo, comunicación, educación y comunicación en los últimos años fueron impulsadas por la necesidad de reducir el contagio a nivel mundial.

A nivel nacional, se ha observado un crecimiento notable en la demanda de servicios digitales, lo que ha impulsado el aumento repentino de varias plataformas siendo Twitch una de las primeras en el Perú. Según el informe del Internet Media Services (2022), el uso de Twitch.tv en Perú ha experimentado un impresionante aumento del 72% en comparación con el año 2020. Además, a nivel de Latinoamérica Sur, se ha registrado un aumento del 44% en el uso de esta plataforma. En particular, los peruanos han dedicado un 161% más de su tiempo al uso de Twitch en comparación con el año anterior.

La creciente popularidad de Twitch en Perú es un reflejo de la importancia cada vez mayor que tienen las plataformas digitales en la vida cotidiana de las personas, como medios de entretenimiento, conexión social e interacción.

Al mismo tiempo que esta plataforma presentaba un crecimiento significativo podemos encontrar grandes hitos que ha creado Twitch hasta ahora. Un claro ejemplo que podemos encontrar, es el record realizado por TheGrefg en la plataforma mencionada.

Salva (2021) menciona que el streamer consiguió alrededor de 2.4 millones de espectadores en uno de sus directos realizados, todo ello, para revelar un cosmético inspirado en él, dentro del famoso juego Fortnite. TheGrefg anteriormente había superado los 700 mil espectadores simultáneos convirtiéndolo en uno de los mayores directos en el año 2021 (s.p).

Este hito fue uno de los más grandes a nivel de habla hispana, ya que, con ello podemos recalcar la relevancia que va tomando esta plataforma sobre otros medios como lo pueden ser la televisión o la radio (en cuestión de audiencia e interacción).

Otro acontecimiento importante en la plataforma Twitch fue “Twitch Plays Pokémon” y según Nación Gamer (2021) habla de este evento dentro de Twitch.tv que marcó historia en la plataforma. Miles de jugadores controlaron una sola partida del famoso juego Pokémon Red/Blue a través del chat mediante comandos y este experimento logró un total de 80 mil espectadores con un promedio de 8 mil participantes que controlaron el videojuego y el progreso del directo (s.p).

Este acontecimiento fue significativo, ya que, demostró como miles de jugadores podían completar un videojuego al mismo tiempo, algo que nunca se había considerado posible. El evento fue un ejemplo de cooperación, desarrollo e interacción masiva, y generó muchos fenómenos interesantes que pueden ser estudiados por diversas ramas de las ciencias sociales y psicológicas.

Con el alcance mundial de Internet y las redes sociales podemos encontrar que cada vez más usuarios usan la web para su vida diaria creando nuevos paradigmas que son de importancia para ser estudiados. Twitch es “la plataforma rey” en el ámbito del entretenimiento en vivo y a ello fue necesario estudiar la interacción que ocurre en la misma.

Investigar la interacción en Twitch.tv fue relevante debido a su creciente popularidad como plataforma para conectarse y consumir contenido en línea. A pesar de su amplia adopción, hay poca investigación que estudie la interacción en esta plataforma y las bases teóricas que existen sobre la misma son escasas. Por ello, es necesario profundizar sobre este tema y comprender cómo se manifiesta esta interacción durante una emisión.

La pregunta general de esta investigación fue ¿Cómo se manifiesta la interacción en la plataforma Twitch.tv durante el desarrollo de una transmisión en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?.

A su vez, las preguntas específicas fueron ¿Cómo se presenta el chat en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?, ¿Cómo se presentan las donaciones en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?, ¿Cómo se presentan los puntos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?, ¿Cómo se presentan los emotes en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?, ¿Cómo se presentan los bots y comandos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?, ¿Cómo se presentan las críticas, reflexiones y análisis en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023? y ¿Cómo se presenta la socialización en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?.

El objetivo general de esta investigación fue explicar la interacción en la plataforma Twitch.tv durante el desarrollo de una transmisión en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023.

También, los objetivos específicos fueron explicar el chat en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023, explicar las donaciones en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023, explicar los puntos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023, explicar los bots y los comandos del canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023, explicar los emotes en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023, explicar los bots y comandos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023, explicar las críticas, reflexiones y análisis en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer

666DollarBurger 2023 y explicar la socialización en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023.

El supuesto general de investigación fue que las críticas, reflexiones y análisis se manifiesta entre streamer a espectadores. Los streamers comparten análisis, críticas y reflexiones sobre los temas abordados en la emisión.

A su vez, los supuestos específicos de investigación fueron que los análisis son realizados por el streamer sobre un videojuego o un suceso que está manifestándose en la emisión. Por otro lado, las críticas se manifiestan por el streamer que presenta una postura de un tema específico sobre un análisis realizado previamente y las reflexiones se presentan cuando los streamers sintetizan toda la información y llegan a una conclusión de un tema en específico.

## II. MARCO TEÓRICO

Respecto a nuestra investigación se encontró 4 antecedentes internacionales y 2 nacionales. En los antecedentes internacionales tenemos los siguientes autores.

Dahik (2021), en su tesis buscó demostrar cómo se desarrollan las nuevas formas de interacción en la categoría de videojuegos FIFA de la plataforma Twitch entre streamers – audiencia. Además, en la misma investigación buscaba demostrar como el performance contribuye en el proceso de interacción. El enfoque de esta investigación fue cualitativo y las técnicas empleadas fueron la observación y los grupos focales.

Respecto a los comandos del canal, cada canal cuenta con los suyos y estos van cambiando con el paso del tiempo. El streamer ElCesarOne mostraba el comando ¡sorteo que promocionaba en sus transmisiones y otros comandos como ¡FIFA22, ¡TRADEO y ¡PS5 fueron tomando notoriedad cuando salía al mercado la nueva edición del videojuego FIFA 22.

El segundo streamer llamado Chingre usaba los comandos personalizados para otro tipo de situaciones, por ejemplo, un usuario suscrito al canal podía usar el comando “¡beneficios” y conocer los beneficios que conseguía por estar suscrito. También, se han evidenciado otros comandos como ¡betway y ¡cabifyeocup, de los cuales eran auspiciantes, ¡id para conocer el username del usuario en PlayStation y ¡sorteo para ocasiones donde se realizaban sorteos de algún videojuego.

Los comentarios en stream son variados y estos fueron desde una respuesta al streamer sobre una pregunta que el mismo ha hecho o comentarios entre otros usuarios que se encuentran en el directo, aunque el último no se da con frecuencia. El streamer Chingre no pudo observar los mensajes del chat por ser masivos y este mismo tiene una opción para escuchar al chat mediante las donaciones de bits, donde una voz robótica lee lo que el donador dice y el mismo puede responder lo que le ha dicho o preguntado.

Por otro lado, el streamer ElCesarOne intentaba leer todos los mensajes que le escribían al chat, tomaba importancia a los mensajes que le iban dirigidos a su persona y trataba de responder a cada uno de ellos. Y de igual manera este mismo

mantenía un sistema de donaciones por bits donde una voz robótica leía lo que el usuario donador decía.

Moreira (2021) en su trabajo de investigación tuvo como objetivo explorar el desarrollo de las interacciones entre los streamers y sus comunidades al interior de la plataforma Twitch. Fue un estudio de diseño cualitativo del tipo exploratorio, la población analizada fueron dos streamers con presencia en la plataforma.

Los instrumentos empleados fueron la realización de fichas de observación enfocadas a las transmisiones de dos streamers, 4 fichas para el streamer nacional y los 4 restantes para el streamer internacional. Los hallazgos de esta investigación fueron los siguientes.

Primero, el streamer internacional Flexz hablaba de tecnología con su audiencia, en algunas ocasiones este mismo empleaba palabras altisonantes en un contexto sobre el tema mencionado. Además, en estas conversaciones hablaban sobre tips y opiniones de videojuegos. Segundo, la streamer nacional Arianna hablaba con su chat respecto a diversos temas. Estos iban desde chismes, preguntas sobre su vida y opiniones de los comentarios de sus seguidores.

Tercero, en el grupo focal se evidenció que el streamer Flexz mantiene un dialogo constante e interactivo con sus seguidores a razón de recibir – responder preguntas y viceversa. En cambio, la streamer nacional presenta comentarios más personalizados como si se trataran de amigos.

Cuarto, en el grupo focal se encontró que los puntos de canal son canjeados por recompensas personalizadas que van desde hacer bailes por determinados puntos o hacer retos tras recaudar determinada cantidad. Quinto, en el grupo focal se evidenció que los streamers pueden quedarse atascados en alguna parte de un videojuego y la comunidad puede transmitir consejos para que el streamer pueda resolverlo sin problemas.

Séptimo, en el grupo focal se habló sobre las dinámicas o temáticas que realizan el streamer y estos mantienen interacción con estrategias como sorteos o mantienen la comunicación por Discord.

Por otro lado, Illingworth (2021) tuvo como objetivo de investigación el explorar cómo se desarrollan las interacciones entre streamers y comunidades dentro de la plataforma Twitch en la categoría Just Chatting de contenido deportivo. Fue un estudio cualitativo del tipo exploratorio y descriptivo visual. La población fueron dos streamers de habla hispana, uno a nivel local y otro a nivel internacional que se encuentren en la plataforma Twitch.

Los instrumentos empleados fueron guías de observación y realización de focus group para poder analizar diferentes aspectos de interacción en la plataforma y el performance. Los principales hallazgos de esta investigación fueron los siguientes.

Respecto al streamer AdriContreras4, este mismo usa encuestas por transmisión mediante comandos con preguntas sobre el partido que está comentando y así obtiene una respuesta de sus seguidores y posteriormente analiza el porqué de la respuesta. En cambio, el streamer CarlosXArguello no maneja comandos de canal personalizados, tanto por el tiempo en la plataforma y la cantidad de seguidores.

El streamer internacional Adricontesta4, demostró tener opciones de emoticones personalizados y elementos que son usados en la transmisión que van acorde al fútbol, como lo son los stickers personalizados sobre fútbol. En cambio, el streamer nacional CarlosXArguello no tiene estas opciones y usa las opciones de emotes existentes en Twitch.tv. Estos son relacionados al ambiente deportivo como los balones de fútbol, medallas, trofeos y banderas de países.

Adicionalmente, Vélez (2021) tuvo como objetivo explorar como se desarrollaron las interacciones entre los streamers y sus comunidades al interior de la plataforma Twitch.tv. Esta investigación fue de enfoque cualitativo exploratorio y aplicó el método de etnografía digital. Las técnicas y herramientas empleadas fueron la observación participante mediante fichas de observación y la realización de un focus group.

Los comentarios de los seguidores durante el inicio del directo son referidos hacia el streamer. Estos mensajes son “ya era hora de que aparezca” o “Finalmente te conectaste”. Durante esos minutos se pueden leer las interacciones a mensajes por parte de su comunidad.

La mayoría de usuarios interactúan mediante el chat por stickers o emoticones que ofrece la plataforma Twitch. Por otra parte, una cantidad más limitada enviaba stickers de seguidores personalizados con el rostro del streamer.

Antes de terminar la emisión el streamer consulta a su comunidad sobre el tema de la próxima transmisión, lo que el chat contesta diferentes respuestas y produce interacciones en la sala del chat.

Por otro lado, este streamer suele responder a la gran mayoría de preguntas que dejan sus suscriptores, esto genera una dinámica de pregunta y respuesta durante las transmisiones y en varias ocasiones el mismo pausaba lo que hacía para poder extenderse en sus respuestas.

También, el focus group menciona que los puntos de canal permiten obtener recompensas que se traducen en elementos audiovisuales como stickers, sonidos y otras acciones que se pueden enviar en el chat.

Nuestro primer antecedente nacional fue de Sanchez (2021) que analizó las comunidades digitales de la plataforma Twitch.tv y la forma de interacción en tiempo real que hay con el contenido que se transmite. El estudio fue de carácter cualitativo no experimental del tipo transversal y etnográfico. Además, se usaron guías de observación y entrevistas.

Los hallazgos de este trabajo fueron que Twitch.tv es una plataforma que brinda entretenimiento con un valor agregado entre streamer y usuario. La investigación evidenció mediante entrevistas y observaciones que las interacciones se dan mediante los fandoms o grupos que siguen al streamer.

Asimismo, los emotes en Twitch son los emojis exclusivos de la plataforma que a comparación de los emojis convencionales pueden ser globales y personalizados y contienen una historia detrás. Son una pieza importante en la interacción de cada comunidad con el stream y no solo expresa un significado, sino implica una carga cultura.

Adicionalmente, los mensajes con donaciones o bits añaden pertenencia de comunidad. Estos textos aparecen en pantalla y el streamer puede decodificar si el mensaje enviado contiene una broma, apodosos y otros nombres de streamers.

Del mismo modo, los streamers pueden desarrollar relaciones con sus usuarios mediante redes sociales realizando actividades diversas como retos, reacciones y otras.

Nuestro segundo antecedente nacional fue de Crousillat (2021) y realizó una investigación cualitativa aplicada. La investigación estuvo basada en la etnografía, aplicando la recolección de datos mediante la observación a dos streamers de la plataforma. El objetivo de la investigación fue validar si Twitch es el siguiente paso para la evolución de los medios digitales mediante el análisis de diversas directrices.

Los resultados de esta investigación arrojaron resultados respecto a las temáticas que realiza el streamer Ibai. Esta temática o actividad invita a los participantes a comentar de temas personales, amorosos, bromas y otros mediante el uso de la plataforma Discord,

Por otro lado, se evidenció otra actividad donde el streamer entregaría 300 dólares si lograba reírse mediante los contenidos que sus seguidores le enviaban. Se observó la participación de su audiencia en la plataforma Discord y los usuarios enviaron diversos vídeos para lograr hacer reír al streamer Ibai.

También, se encontraron resultados sobre el segundo streamer analizado y se halló que durante la transmisión hubo consejos por parte del streamer a su comunidad sobre los videojuegos, en este caso, guías para jugar el videojuego League of Legends.

A su vez, el segundo streamer analizado durante las interacciones con su audiencia logró dar consejos a dos miembros de la emisión, estos mismos necesitaban palabras de aliento y consejos sobre temas amorosos.

La presente investigación, partió de la “Teoría de los usos y gratificaciones (TUG [en ingles])”. Esta idea nace en los años 70 por Katz, Blumber y Gurevitch en su artículo “Usos y gratificaciones de la comunicación de masas”.

García (2015), explica que la TUG intenta determinar el grado en que la audiencia selecciona los contenidos mediáticos, la intensidad con la que se expone a ellos y la motivación que predomina al usar un medio de comunicación. La teoría establece 3 premisas básicas, la primera establece que el público es activo y participa en el consumo de medios. La segunda premisa establece que el público busca satisfacer necesidades de interrelación social e información útil. La tercera premisa se refiere a los medios, estos compiten con otras fuentes de satisfacción de necesidades (p.199-200).

Por otro lado, Katz, Blumber y Gurevitch (1973) mencionan que la TUG plantea 4 premisas. La primera premisa, se refiere a la audiencia y esta es considerada como público activo. Este consume medios en base a sus necesidades impulsadas por el contexto que se encuentre o por las emociones del mismo y ocasiona la búsqueda de gratificación en los medios. La segunda premisa, se refiere a la elección del sujeto sobre el proceso de comunicación que desea usar de acuerdo a sus necesidades. La tercera premisa, habla sobre los medios de comunicación masiva y estos se encuentran en una batalla interminable con otras fuentes de gratificación para recibir atención del público. La cuarta premisa, habla del público y ellos tienen el poder sobre los medios para recibir qué tipo de contenido desean y van moldeándolos hasta conseguir gratificación o cumplir sus necesidades (p.510-511).

Para entender la base de esta teoría debemos establecer la existencia de 4 premisas. Primero, las personas buscan y seleccionan los mensajes o contenidos. Esta premisa, explica que los medios no toman de manera general al público y los empieza a fragmentar. Se convierten en una audiencia activa.

Segundo, el espectador decide por su cuenta lo que desea consumir, esto en base a los intereses, valores o necesidades. En otras palabras, los espectadores buscan activamente del contenido que lo satisfaga.

Tercero, los medios compiten con otras fuentes y entre sí para atraer atención. Esto lo hacen intentando satisfacer las necesidades del público.

Cuarto, el público moldea a los medios respecto a las satisfacciones que desea adquirir. En otras palabras, el público consume lo que desea consumir y los medios solo son los transmisores del producto.

Entonces, podemos entender que la TUG plantea 4 premisas importantes y estas mismas están relacionadas al público y el poder del mismo que ejercen con los medios.

Respecto a las gratificaciones de la TUG McQuail y Windahl (1997) clasificaron a las mismas de la siguiente manera. Diversión: relacionada a escapar de la rutina y olvidarse de los problemas que rodea al individuo. Relaciones interpersonales: orientadas a la interacción social, al relacionamiento y/o búsqueda de nuevas amistades. Identidad personal o psicología individual: la exploración de su realidad y reforzamiento de sus valores. Vigilancia del entorno: el conocer de información para ofrecer ayuda a las personas que lo necesiten. (p.165-166).

Para entender las gratificaciones de esta teoría debemos entender que existen 4 y estas están divididas en diversión, relaciones interpersonales, identidad personal o psicología individual y vigilancia del entorno.

Para entender las gratificaciones basadas en la diversión, se debe tomar en cuenta que las personas buscan en los medios formas de distraerse de los problemas que hay en su entorno. Estos se ven reflejados en la relajación, el gozo de cualquier tipo, el ocio, el entretenimiento, el placer sexual y escape emocional.

Cuando habla de las relaciones interpersonales, nos referimos a las personas y como ellas pueden entender e identificarse con los demás. Esto mediante la empatía social y el sentido de pertenencia. Además, tenemos otros factores como la interacción social mediante la conversación, la compañía con otros usuarios y la ayuda colaborativa para crear roles sociales.

La identidad personal o psicología individual, se refiere a que la persona refuerza sus valores personales, encuentra un ídolo o un líder en los medios y encuentra un modelo de conducta que tomara como bases para desarrollar sus propio ser.

Nos referimos a vigilancia del entorno cuando las personas desean averiguar sobre los acontecimientos de nuestro alrededor a nivel local, regional y mundial. También,

satisfacer la curiosidad e interés general, aprender del mundo y buscar consejos que apoyen a otros.

Además, Katz (1959) sostuvo que las personas eligen los medios de comunicación de acuerdo a las necesidades y estas están divididas en: cognoscitivas, afectivas, de integración personal e integración social. La primera se refiere a la recolección de conocimiento, comprensión e información. La segunda se refiere a las experiencias positivas, placer, emociones, etc. La tercera necesidad se refiere a fortalecer la confianza, la creencia y estatus. La cuarta necesidad se refiere a establecer y fortalecer las relaciones personales con el entorno.

Entonces, las necesidades de las personas para ser atraído por un medio es mediante las diversas necesidades que formula Katz

Las necesidades cognoscitivas, son las necesidades referidas a la búsqueda del conocimiento, comprensión e información por parte de los usuarios. En otras palabras, el individuo elige los medios que le proporcionen contenido relevante y le ayuden en la adquisición de conocimiento.

Las necesidades afectivas, se refiere a los medios y estos nos ayudan a escapar de la rutina y evadir los problemas. Esto mediante experiencias placenteras y emocionales.

Las necesidades de integración personal, se refiere a las necesidades que están relacionadas con el fortalecimiento de la confianza en uno mismo, las creencias personales y el estatus social. Esto quiere decir, los usuarios eligen los medios que refuercen su identidad y les proporcione la sensación de pertenencia y reconocimiento

Las necesidades de integración social, se refiere a la búsqueda de establecer y fortalecer relaciones personales con su entorno social. Los usuarios eligen los medios que les permitan conectarse con otras personas y así participar en comunidad.

Para sintetizar esta teoría, sabemos que existen diversos motivos, necesidades y recompensas que las personas buscan al elegir un medio. La TUG implica que las personas eligen los medios y no los medios eligen a la persona.

La teoría de usos y gratificaciones abarca los medios tradicionales, como lo es la radio, tv y periódicos. Pero, esta misma puede adoptarse a los medios digitales actuales. Internet es un medio que combina todas las características de los medios tradicionales y agrega unos nuevos.

Para entender sobre nuestra categoría la cual es “Interacción en la plataforma Twitch.tv” debemos contextualizar que es interacción y por ello Castells en su concepto de la sociedad de la información o sociedad red, explica los nuevos fenómenos que ocurren con la llegada de internet.

Manuel Castells (2000) explica el concepto de la sociedad red, argumenta una nueva emergente estructura social que ha facilitado el comercio y la organización de la producción a escala global, lo que ha dado lugar a nuevas formas de interacción, interconexión y comunicación. Según su modelo informacional, la productividad está fuertemente ligada a la tecnología utilizada para generar conocimiento, procesar información y comunicar símbolos. Estas ideas son fundamentales para entender cómo la tecnología y la comunicación están moldeando la sociedad actual (p. 43).

Esto quiere decir que gracias a los avances sociales, económicos y culturales la humanidad ha generado nuevas formas para poder interactuar, interconectar y comunicarse con otras personas. Esto está ligado fuertemente con la llegada de internet que proporciona el desarrollo de la comunicación virtual mediante sus herramientas y nuevas tecnologías que se desarrollan día a día.

Castells (2000), analiza la complejidad de la nueva economía, sociedad y cultura. A su vez, plantea que la tecnología es sociedad y ésta no puede ser comprendida o presentada sin sus herramientas técnicas. Las nuevas tecnologías de la información han sido apropiadas por distintos países, culturas y organizaciones. Como consecuencia, estas repercutieron en la creación de diversas aplicaciones y usos para la innovación en diversas ramas (p.32).

García (2015), explica que la sociedad red se caracteriza por la transformación de los medios de comunicación y las nuevas interacciones entre medios, audiencias y productores. La comunicación en red enriquece las interacciones personales y públicas, influyendo en la opinión pública a través de las redes sociales. Los

usuarios pueden acceder y difundir información sin intermediarios, pero también pueden sentirse abrumados por la cantidad de datos y buscar orientación experta (p.99).

Castells implica que la tecnología es una parte inseparable de la sociedad. Esto quiere decir que la tecnología no solo influye en la sociedad, sino que también es moldeada por ella. Entonces, si se quiere entender la sociedad y su evolución, es indispensable entender la influencia de la tecnología en la misma y cómo esta ha sido utilizada por la sociedad para lograr sus objetivos para satisfacer sus necesidades.

Para que exista una interacción según Castells, se requiere una infraestructura tecnológica que permita la comunicación y el procesamiento de información a escala global, así como una cultura y prácticas sociales que fomenten la colaboración y la interconexión entre individuos y organizaciones. Además, la productividad en esta sociedad está estrechamente relacionada con la generación de conocimiento y el procesamiento de información.

Contextualizando lo que menciona Castells podemos sintetizar que el streaming es una tecnología novedosa que permite en tiempo real poder ver contenidos y también gracias a la naturaleza que es Twitch.tv podemos llegar a entender que este mismo tiene las herramientas necesarias para las prácticas sociales que fomentan la interconexión e interacción entre usuarios.

Por otro lado, Pettit (2020) habla sobre las tecnologías de la información y la comunicación. Estas herramientas tienen soporte y prestaciones tecnológicas para el usuario. Estas prestaciones ofrecen la libertad de proporcionar diversas aplicaciones y promueve la construcción de nuevas formas de sociabilizar. A su vez, brindan conocimiento y favorecen las prácticas culturales (p.27).

De acuerdo a lo que dice Pettit, podemos llegar a entender que plataformas como Twitch posee herramientas y tecnologías necesarias para que el usuario pueda construir y promover la socialización, junto con ello podemos encontrar que en la misma plataforma se pueden generar prácticas culturales.

La teoría de usos y gratificaciones (TUG) es importante en el estudio de los medios de comunicación en la sociedad actual, con las ideas de Manuel Castells podemos

entender que la interacción es un componente esencial para el desarrollo social en internet. En un contexto de "sociedad de la información" y "sociedad red", la TUG se centra en las necesidades y satisfacciones de los usuarios al interactuar con los medios.

Esta teoría ayuda a comprender cómo las personas usan los medios para satisfacer necesidades cognitivas, afectivas, de integración personal y social. Además, la TUG permite analizar cómo las tecnologías de la información y la comunicación influyen en la forma en que las personas se relacionan en la sociedad y en los cambios económicos, culturales y políticos que ocurren.

Para entender lo anteriormente mencionado, es importante rescatar las diversas herramientas que proporciona internet. Por ello, es importante profundizar sobre la plataforma Twitch.tv y las diversas herramientas de interacción que se encuentran en ella.

En la plataforma existen diferentes términos y estos mismos están relacionados con palabra "Streaming", de la cual tienen diversas derivaciones, es esencial especificar la definición del mismo. Por ello, Pérez (2021) remonta la palabra "Streaming" hasta los años 20 donde una empresa llamada Muzak desarrollaba una plataforma musical para negocios. En los 80 se logra el primer boom del streaming con el desarrollo computacional y la web. Las primeras radios primitivas en internet podían ser escuchadas por 2 a 3 personas por las limitaciones de esa época. En el 95 se realizaría el primer stream o directo de un juego de béisbol. Todo ello progresaría hasta hoy donde existen diversas plataformas como Netflix, Spotify, Youtube y Twitch.tv (p.50).

Por otro lado, Moreira (2021) relaciona la palabra "Streamer" en el término "Gamers" y su significado más básico se refiere a las personas que ocupan tiempo en videojuegos. Este antecedente luego sería adoptado en Twitch donde pasaría a crearse la palabra "Streamer" que se deriva de la palabra inglesa "Streaming" y dicho concepto se adoptaría para la transmisión en tiempo real de las partidas en la plataforma.

Entonces, la palabra "Streaming" y sus derivaciones son un concepto referido al contenido de medios que son realizados en vivo o grabados. Estos pueden ser

disfrutados en tiempo real mediante diferentes dispositivos. También, podemos relacionar la palabra “Streamer” a las personas que se dedican a transmitir en las diversas plataformas de streaming en tiempo real o en directo. Por ello, las palabras que usaremos en esta investigación serán relacionadas a estos términos y serán referidas al dueño del canal de Twitch que transmite en vivo.

Apablaza-Campos (2018), para cumplir la denominación de un contenido en vivo como SMLS (Social Media Live Stream) es necesario que cumpla con dos características. La primera, consiste en la producción y distribución del producto en directo, en distintos formatos y a través de redes sociales o aplicativos asociados. La segunda, es la existencia de un feedback instantáneo, número de usuarios conectados, mensajes en vivo y reacciones de sus espectadores (p.119).

Para que exista un directo o streaming, se debe tener en cuenta que haya una transmisión en vivo de algún contenido en alguna plataforma y la segunda es que existan usuarios, un chat en vivo y reacciones de los espectadores. Esto puede ser reflejado en la plataforma Twitch, la cual presenta estos dos requisitos.

Jucker et al., (2018) Twitch permite a los jugadores de videojuegos llamados streamers, transmitir su juego a una audiencia potencialmente global en tiempo real. Además, en este tipo particular de entorno de transmisión en vivo, todos los participantes, ya sean transmisores, cojugadores o espectadores, pueden comunicarse entre sí a través de varios canales en los que pueden hacer uso de diferentes modalidades (por ejemplo, habla, escritura, imágenes, gestos, mirada), dependiendo de las posibilidades del juego, la plataforma de transmisión y varias herramientas adicionales de terceros (p.17).

Entonces, Twitch es una plataforma con herramientas diversas donde podemos desarrollar transmisiones y nosotros determinamos como podemos regir el transcurso de la misma. Esto significa que el streamer tiene el control.

Yuste (2020), también argumenta que Internet brinda a los jóvenes un escenario incontable de posibilidades rompiendo las barreras del mundo tradicional. La red, es un entorno creativo, interactivo que fomenta la participación y el intercambio. Esto rompe el modelo de comunicación unidireccional y alberga ingestas cantidades de información disponibles en todo lugar o momento (p.183).

Delarbre (2006) también nos dice que el usuario es un participante activo que a través de la interactividad producen la Red (sociedad de la información). Este éxito como fenómeno cultural radica en su gran diferencia con los medios tradicionales y por su accesibilidad para producir verdadero contenido nuevo (p.165)

Entonces podemos definir que Twitch presenta interactividad por sus diferentes herramientas que presenta y a su vez podemos entender que la nueva generación tiene infinitas formas para desarrollarse con ellas. Los directos rompen la barrera tradicional que conocemos del mundo y con ella podemos saber que existe una sociedad de la información como lo plantea Castells.

Gutiérrez (2020), recalca que Twitch es un espacio de interacción que refuerza un sentimiento de comunidad y de audiencia. Podemos encontrar contenidos diferentes y usualmente están ligados a experiencias anteriores con otros. La tendencia de interacción con los jóvenes en la plataforma es amplia, porque, las herramientas para aplicar dichas interacciones son diversas como el chat en vivo, donaciones o suscripciones, puntos de canal que pueden evocar en una forma de interactuar. A su vez, esto puede evocar en crear una charla y crear una comunidad en torno de las figuras de este contenido (p.171).

Por lo tanto, la interacción es el eje principal de la plataforma y es importante saber cuáles son estos elementos para estudiar dicho fenómeno. Gutiérrez menciona que por ejemplo en la plataforma los puntos de canal, las donaciones, el chat en vivo y suscripciones son algunos de los elementos fundamentales para poder realizar interacción.

Para definir nuestras subcategorías de la interacción en Twitch partiremos con la definición del chat.

Taylor (2018), Twitch admite un chat síncrono y se ejecuta junto con el vídeo. Los streamers suelen interactuar con sus audiencias respondiendo preguntas o comentarios, saludando a un visitante y cuando existe una permanencia o visitas constantes del mismo usuario al streamer, se crea una experiencia similar a una red social (p.69).

Podemos interpretar que la interacción y la comunicación son elementos fundamentales para Twitch.tv. Según Manuel Castells, la sociedad red se

caracteriza por una estructura social en la que la producción y la organización económica se llevan a cabo a escala global, facilitada por la interacción y la comunicación a través de las tecnologías (en ese caso el chat).

Por otro lado, Yus (2001) menciona que el chat es un entorno de escritura dinámico en donde el servidor va reproduciendo por orden de llegada todos los mensajes que posteriormente van desapareciendo. La charla de los usuarios de acuerdo a la afluencia del mismo puede ser saturada y al momento que se presente esta saturación puede ocasionar que los escritores reduzcan sus palabras (p.159).

Reafirmando a lo que dice Taylor y Yus sobre el chat, podemos recalcar que el chat es un entorno virtual donde podemos realizar una conversación y gracias a la tecnología que tiene Twitch.tv podemos encontrar que esta herramienta que tiene la plataforma es una herramienta que genera interactividad y charla con los usuarios.

También, Yus (2001) menciona que el chat con normalidad se usa para conversar sobre un tema de interés colectivo o simplemente conocer gente, pero sin que haya garantía de que todo intento comunicativo tenga éxito de una respuesta (p.148).

De acuerdo a ello podemos tener en cuenta que el chat en la plataforma sirve para generar charla en los usuarios y estos pueden o no recibir respuestas de sus similares.

En la plataforma Twitch.tv, se pueden encontrar ejemplos de cómo la tecnología y la comunicación están presentes y cómo influyen en la interacción entre el streamer y los usuarios durante una emisión. Por ejemplo, la plataforma permite la transmisión en vivo de videos y audio, lo que permite una interacción en tiempo real entre el streamer y los usuarios a través del chat en vivo. Asimismo, el chat en vivo permite a los usuarios interactuar con el streamer, generando una dinámica social y de interacción única en la plataforma.

Por otro lado, para lograr interactividad en directo, Taylor nos habla sobre las formas en las cuales los streamers logran crear interactividad con su audiencia.

Taylor (2018), nos menciona que los streamers buscan regularmente diversas formas para crear actividad, estas son mediante las donaciones, los chats y

mediante las diversas herramientas que la plataforma proporciona. Estas están delimitadas por el streamer y los resultados tienden a variar según la configuración de cada creador de contenido (p.122).

También, es necesario saber que existen diferentes tecnologías usadas en directo. Una de ellas son las transmisiones de chat en tiempo real, los bots que actúan en pocos segundos y otras acciones que puede delimitar el streamer al momento de hacer un directo.

Según Taylor (2018) en Watch Me Play, podemos encontrar un modo de interacción en directo mediante el chat, donde el locutor interactúa y crea conexiones con quienes lo ven. Es un componente muy poderoso en el canal del streamer. Esto se facilita a través del chat, una ventana que permite a diferentes miembros de la audiencia crear comunicación. Los streamers vigilarán con frecuencia a sus seguidores del canal a través de la ventana de chat y puede saludar a sus espectadores. A veces, pueden preguntar diversos temas o hacer una conversación (p.90).

En otras palabras, el chat es un sistema en tiempo real donde podemos observar los mensajes de los espectadores del directo que van dirigidos hacia el streamer y estos mensajes pueden ser respondidos en el mismo en vivo.

Taylor (2018) habla sobre los espectadores y estos disfrutan conectarse con otros miembros de la audiencia a través del chat en vivo mediante los mensajes en vivo, hablan con otros espectadores sobre el juego, sus vidas o hacer una charla ociosa de algún tema en particular (p.41).

Los espectadores pueden relacionarse con otros usuarios y estos pueden hacer el uso del chat para poder desarrollar parte de su vida o seguir la temática del directo. Esto depende de cada individuo y es necesario analizar que el chat es libre y es posible que puedan los usuarios interactuar con otro sin la necesidad de que el streamer sea el centro de la conversación.

Por otro lado, Taylor (2018) refiere a que parte de la conversación puede ir referida al streamer en cuestión y este mismo puede contener mensajes dirigidos hacia él, pueden ser saludos, recomendaciones u otros mensajes relacionados al directo o al dueño de la emisión en vivo (p.41).

Los usuarios pueden relacionarse entre sí en el chat y muchas veces el centro de atención del directo es el streamer, entonces parte de estos mensajes que los usuarios pueden crear son referidos también al creador del canal.

Por otro lado, Taylor (2018) explica que en la plataforma existe un sistema de donaciones o incentivos monetarios. Esta es una estructura central donde los streamers pueden vincular el incentivo con interacciones. Estos pueden ser manifestados por sonidos en directo o notificaciones. En algunos casos, los streamers establecen que pueden realizar en directo por determinada cantidad de dinero o dar beneficios al espectador (p.120).

Entonces, los sistemas de incentivos tienen diferentes modos para brindar dinero al streamer. Por ejemplo, existen las suscripciones mensuales, el sistema de bits y las donaciones externas de Twitch como las propinas vía PayPal. Estos sistemas de donaciones o incentivos pueden ser personalizados por el streamer.

En Twitch, los puntos de canal son otra forma de moneda virtual donde los espectadores pueden obtener al interactuar y participar en las transmisiones de los streamers. Estos puntos permiten a los espectadores desbloquear ciertos beneficios o recompensas dentro de la comunidad del canal.

Twitch.tv en los últimos años ha implementado funciones nuevas y una de ellas fueron los famosos puntos de canal en diciembre del año 2019. Taylor al escribir su libro en el año 2018 habla de las diversas herramientas que dan interacción con el usuario y streamer, por ello, es necesario agregar esta nueva función.

Por ello, Twitch (s.f.-a) en su guía menciona la utilidad de los puntos de canal y son un programa de puntos personalizable que permite realizar ilimitadas acciones y beneficios reservados para sus seguidores. Es un tipo de economía de puntos por ver un directo que pueden ser reclamados por mensajes destacados u otras acciones consignadas por el streamer. Siempre, estos puntos deben respetar los lineamientos de la plataforma (s.p).

Esta función sirve para acumular puntos mientras una persona mira un stream o realiza una acción determinada. Estos pueden ser apostados en directo para ganar más puntos. Se pueden realizar diversos reclamables y estas son delimitadas por

el streamer. Un ejemplo, son los saludos, jugar con el streamer en otra partida, recibir un sonido en vivo y demás acciones.

Para contextualizar esta función, tenemos que relacionar estos puntos de canal con el concepto de “economía de la atención”. Para ello, Watanabe, Xue, Newman y Yan (2021) dicen que este concepto es desarrollado por Herbert Simon y plantea que, en la era digital, la atención es un recurso escaso y la información es un recurso abundante en internet. En las redes sociales se busca atención e intentan retener a sus usuarios de diversas formas. Para ello, existe una competencia para lograrlo (p.4).

En Twitch, los puntos de canal pueden considerarse una forma de capital simbólico donde los espectadores obtienen estos puntos al participar en una transmisión (dar atención), esto les da una sensación de reconocimiento y estatus dentro de la comunidad.

Vera (2022) explica que las recompensas en los puntos de canal pueden dividirse en 2. Las recompensas predeterminadas son aquellas que vienen por defecto en Twitch y tienen un catálogo predeterminado de recompensas canjeables. Las recompensas personalizadas son aquellas que pueden ser modificadas al gusto del streamer. Estas últimas ofrecen un contenido extra para los directos (p.19).

También, Ramis (2022) explica que los puntos de canal se acumulan y estos son canjeados por un catálogo diseñado por el streamer para que la audiencia pueda elegir. Por ejemplo, emitir un sonido en la emisión o que un robot lea tu mensaje puede ser elegido por determinada cantidad de puntos de canal (p.77)

Entonces, los puntos de canal pueden ser reclamados por recompensas y estas mismas pueden ser personalizadas por el streamer, ya sea reclamar un saludo o también activar un evento que sucederá en el directo. Las que vienen por defecto en Twitch son ejemplos de lo que podemos llegar a realizar con creatividad.

Las funciones de Twitch pueden ser integradas gracias a los bots y sus comandos de uso. Taylor (2018), habla desde el primer momento de la plataforma y como los usuarios trabajaron en el desarrollo de bots específicamente para Twitch.tv. Algunos de ellos son Nightbot, Xanbot y Moobot. Estos bots supervisan el chat, verifican palabras prohibidas, filtran, responden preguntas simples y brindan

información periódica. Básicamente son administradores de la comunidad no humanos y miembros habituales de los equipos de moderación. Los bots funcionan de manera autónoma en los canales, pero se modifican periódicamente. Es posible modificarlo para realizar o automatizar algunas tareas específicas dentro del directo (p,224).

Gutiérrez y Molano (2022), los comandos y bots vía chat facilitan la interacción entre emisor y audiencia. A través de estos recursos, creadores de contenido han llevado a cabo diferentes formatos para involucrar a su comunidad. De esta manera, apelando al sentimiento de pertenencia a la comunidad (p.674).

Streamion (2023), los bots son un software que ejecuta todas las tareas que se consideren recurrentes. Existen diversos tipos de bots con diversos objetivos cada uno. Algunas funciones de los bots son limitar a usuarios respecto al lenguaje inapropiado, si alguna persona envía un comando el bot responderá, planificar dinámicas, planificar sorteos y solicitar canciones (s.p)

Brandtzaeg y Følstad (2018) nos dicen que los chatbox o bots son máquinas que actúan como interfaces de usuario para interactuar con datos y servicios a través de texto o voz. Estos permiten a los usuarios hacer preguntas o comandos en lenguaje natural y obtener respuestas (p.1).

Cervelló. Martínez, Ramírez y Virgili (2009) mencionan que los comandos son órdenes escritas que controlan los procesos del ordenador interactivamente. Cada sistema puede contener sus peculiaridades para ser operadas (p.7).

Entonces para entender sobre los bots debemos entender que son máquinas que actúan bajo comandos y estas tienen diversas funciones. En Twitch.tv, estas procesan información para interactuar con el directo.

Los bots son un elemento esencial en los canales de Twitch.tv. Con ellos, podemos moderar nuestro chat, automatizar preguntas como lo pueden ser las redes sociales del streamer y los diversos componentes que usa para transmitir (preguntas frecuentes).

Algunos bots pueden crear una lista de reproducción que puede sonar en directo, controlar un temporizador y demás acciones que la persona pueda delimitar. Todo

ello, es mediante comandos y especificaciones que el streamer le brinda al bot. Algunas tienen limitaciones y prohibiciones como lo puede ser el bloqueo de algunas palabras en directo.

Taylor (2018), refiere que el diseño del set es una constitución de la experiencia del espectador. Los streamers usan a menudo herramientas para incluir audio adicional, superposiciones gráficas, pantallas verdes, cámaras, eventos activables (notificaciones de audio o graficas), bots de chat, emotes del canal (emoticones) y demás (p.73).

Esto significa que la producción de un stream está constituida por el diseño de su set. Esto se refiere al ambiente que se ve en directo, la visualización del vídeo en vivo está compuesta por cámaras, elementos gráficos, animaciones, eventos activables como notificaciones, bots de chat, emotes y otros elementos que el streamer puede agregar que son visibles en el directo.

Twitch (s.f.-b) habla de los emoticonos o emotes de canal, estos pueden ser globales y personalizados. Los emotes globales son aquellos que están disponibles para todos los usuarios de Twitch. Los emoticonos personalizados son específicos de un solo canal solo se desbloquean al suscribirse a este (s.p)

También, Barbieri, et. al (2017) habla sobre los emotes de Twitch. Estos son gestos que van desde caras sonrientes y otros emotes más específicos que pueden tener temáticas de videojuegos. Son emoticonos exclusivos de un canal en algunos casos, pero también existen una versión global. (p.12)

Vera (2022) menciona que existen diferentes tipos de emotes en Twitch.tv, estos son los emotes de suscriptores y emotes predeterminados. Los predeterminados son emoticonos que pueden usar libremente en cualquier canal de la plataforma sin restricción. Los emoticonos de suscriptores son aquellos que pueden usarse solamente con una membresía al canal y pueden ser usados de manera global (p.17).

Entonces, los emotes de canal pueden estar divididos en dos formas, la primera, de manera global donde todos pueden usarlo sin restricciones y la segunda que es de manera personalizada, donde miembros del canal pueden usarlo con una suscripción.

Respecto a los comentarios personales, Taylor (2018), dice que el análisis es un componente importante en un stream respecto al juego. Reflexionar sobre mecánicas, diseños, jugabilidad y otros aspectos de un videojuego pueden crear un comentario de valor. Los streamers pueden brindar a sus espectadores comentarios y evaluaciones que logran crear un punto de vista sobre el juego (p.75).

En otras palabras, el streamer da comentarios y puntos de vista del juego. Criticando de buena o mala manera el mismo hacia su audiencia. Por su parte Taylor especifica esta capa mientras se transmite un juego, pero, esto es aplicable en todas las temáticas sean o no relacionadas a videojuegos.

Algunos ejemplos no relacionados a los videojuegos pueden ser las críticas u opiniones sobre una noticia, un suceso reciente, un grupo y demás. Por otro lado, ejemplos relacionados a los videojuegos pueden ser el nivel de un mapa, los actores de voz, la música, la historia del juego y otros.

Para reforzar este punto, Delarbre (2006) explica que en internet el altruismo y la ayuda mutua se presenta en mayor medida. Este medio, es uno propicio para la cooperación, ya que, en este podemos encontrar intercambio de ideas o recomendaciones de diferente índole por parte de los usuarios (p.157).

También, Delarbre (2006) habla que las personas no solo pueden decir ideas sin fundamentos, al contrario, existen usuarios que pueden dar una opinión, un análisis, dar una retroalimentación y enseñarte sobre un tema. En muchas ocasiones brindan su tiempo para educar a las personas (p.157)

En Twitch podemos ver que el streamer al ser el centro de atención del público los usuarios siempre brindarán preguntas que el mismo creador tendrá que contestar, pero a su vez durante una transmisión habrá momentos donde el mismo presente casos donde analice un tema, brinde una crítica o también reflexione del mismo.

En otras instancias el mismo streamer puede parar todo lo que hace para intentar dar a conocer algo y enseñar a sus espectadores sobre el uso de una herramienta o como jugar un videojuego.

Respecto a la socialización Taylor (2018), los streamers se vuelven expertos en seguir el hilo de una conversación mientras están en un videojuego. Estas interacciones pueden ir desde dar la bienvenida a los recién llegados, hasta responder preguntas o solicitar retroalimentación. En muchas instancias la audiencia brinda información de cómo jugar en momentos tensos del juego. En otras ocasiones esta socialización puede extenderse hacia otros medios como Twitter o Facebook y Steam (p.75).

Esto quiere decir que, los streamers pueden entablar una conversación con sus espectadores mediante chat y pueden hablar de diversos temas. Estas conversaciones pueden extenderse en otras plataformas como lo puede ser Twitter, Facebook o también Discord. Aunque Taylor especifica esto mientras se transmite un videojuego es también aplicable en todas las categorías de la plataforma sea o no juegos de vídeo.

Un ejemplo de esta capa puede relacionarse a los diversos eventos realizados por streamers en la plataforma como los reaccionando, concursos de talento, retos y demás.

Londoño y Valencia (2018) nos habla del saludo que es la intervención de dos o más actores que en un contexto cara a cara y cortésmente se reconocen y realizan una interacción comunicativa que puede servir para iniciar una conversación. Esto ayuda a reforzar los vínculos sociales afectivos entre los interlocutores (p.55).

Entonces, el saludo en un directo es esencial para los usuarios que recién van llegando y ello puede iniciar una conversación con el streamer o también reforzar los vínculos sociales de los mismos.

En el caso de las despedidas Haverkate (1994) menciona que normalmente estas se dan a entender que es el final de la conversación y va a finalizar. Por ejemplo, cuando una persona responde cortésmente su retirada del espacio del hablante (p.87).

Es importante las despedidas en los directos, ya que, estos mismos dan una intención de retirada, pero esta puede o no ser para siempre, en todo caso sería una despedida momentánea donde el usuario o el streamer volverá en otra ocasión.

Taylor (2018), se refiere a la monetización y es importante tener en cuenta el trabajo en las transmisiones realizadas de un canal. Twitch ofrece a los streamers sistemas de socios y afiliados. Esto da oportunidad a monetizar transmisiones de varias maneras. Uno de ellas, es el sistema de suscripciones, ingresos de anuncios, dinero en forma de "Bits". En otras ocasiones, los streamers usan sistemas de donación de terceros, acuerdos de patrocinio y enlaces de afiliados de Amazon (p.79).

Al momento de hablar de la monetización nos referimos en como el streamer gana dinero en base a sus directos. Entre ellas, podemos encontrar diversos mecanismos para monetizar y es necesario observar cuales son los que usan los streamers. Ya que, en cada canal es diferente el método para ganar dinero. Aunque, el sistema predeterminado en Twitch.tv es el sistema por suscripciones y bits. Existen otros sistemas de monetización y estos pueden ser usados por streamers sin convenios con Twitch.

Para saber más sobre ello la plataforma proporciona información de que son los Bits y Twitch (s.f.-c) habla sobre los Bits y son objetos virtuales que pueden ser comprados en Twitch con dinero real. Estos sirven para apoyar a los streamers para conseguir atención en los chats y obtener reconocimiento a través de emblemas y una tabla de puntuación. Existen otras posibilidades que pueden expandir aún más el uso de los bits en directo (s.p)

Desde el punto de vista de Fuentes, Gómez y Chávez (2021), Bits es una moneda virtual que pertenece a la plataforma en donde los usuarios las adquieren de forma directa en la tienda de Twitch y pueden ser distribuidas entre los streamers que desean. Para el lado del streamer, estos bits es el equivalente a un centavo de dólar (p.195).

También Fuentes, Gómez y Chávez (2021) menciona que el uso de los bits permite destacar los mensajes en el chat, así como el uso de emoticones animados exclusivos de la plataforma e incluso se pueden activar una alerta que haga visible su mensaje durante el directo (p.195).

En Twitch los famosos Bits son en sí el dinero virtual de la plataforma que luego de ser adquirido por el streamer puede cambiarlo por dinero real, después de

conseguir determinada cantidad. Estos Bits sirven para crear interacción con la comunidad de diversas maneras y gracias a la funcionalidad diversa que tiene existen muchas formas en las cuales pueden ser usados.

Johnson y Woodcock (2019) mencionan que existen otros métodos de donación distintos a los conocidos bits en la plataforma. Antes no existía una forma de monetizar con Twitch y lo usual era que existían enlaces de PayPal dentro del chat o en alguna sección del canal. En este caso estas donaciones estaban sujetas a impuestos y existen otras formas y páginas que proporcionan de una manera interactiva realizar donaciones similares a los bits, pero realizando otras funciones en directo (p.4)

Entonces, para referirnos a otros métodos de donación podemos dividirlo en 2 formas, la primera en plataformas o sistemas de pago que van directo a la persona real y la segunda que es un sistema parecido a los bits de Twitch, pero estos pueden ser usados de diferentes formas.

Por otro lado, Johnson y Woodcock (2019) enfatiza que existe otro método para donar en la plataforma y es mediante las suscripciones al canal. La suscripción es una membresía mensual que brinda beneficios al usuario. Estas son, acceso a emotes exclusivos, tener un chat privado y un emblema en el canal cuando habla (p.4).

Para entender las suscripciones en un canal de Twitch, es necesario asimilarlo a un sistema de afiliación mensual. Este brinda beneficios diversos según el canal y estos sirven para tener un nivel más de experiencia para obtener interacción con los usuarios. Por ejemplo, un streamer puede brindar beneficios para participar a una rifa, puede dar acceso a canales de Discord exclusivos o también pueden charlar de una manera más accesible con el streamer en sus emisiones.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Tipo y diseño de investigación**

##### **3.1.1 Tipo de investigación:**

Esteban (2018), la investigación pura, se centra en la motivación por la curiosidad y el placer de descubrir nuevos conocimientos, también llamado amor por el conocimiento. Se considera básica ya que sienta las bases para la investigación aplicada o tecnológica, y es fundamental porque es esencial para el progreso científico (p.1).

En nuestro estudio se ha tomado la investigación cualitativa básica o pura. Ya que, esta investigación tiene el objetivo de buscar nuevos conocimientos y explorar áreas no exploradas previamente. Valoramos la investigación básica como el punto de partida esencial para comprender mejor un campo específico, sentando las bases para futuras investigaciones relacionadas a nuestro tema.

Por otro lado, la investigación fue de carácter descriptivo y Esteban (2018) explica que la investigación descriptiva son estudios útiles que buscan detallar características o aspectos importantes de un fenómeno que se somete a análisis. Este tipo de investigación implica responder el comportamiento, clasificación y manifestación de diversos conceptos o variables de estudio (p.2).

Entonces, la investigación de carácter básico del tipo descriptivo fue útil para poder especificar las propiedades, características de nuestro objeto y los fenómenos que hay en él.

##### **3.1.2 Diseño de investigación:**

Esta investigación se ha basado en el diseño hermenéutico, Hernández y Mendoza (2019) mencionan que el diseño hermenéutico se centra en la interpretación humana y los textos de la vida. No tiene reglas específicas, pero se considera que es producto de la interacción dinámica entre las siguientes actividades de indagación. La primera actividad de indagación, es la concepción de un problema o fenómeno de investigación. La segunda actividad de indagación, es el estudio y reflexión de este problema. La tercera actividad de indagación, implica en buscar

las categorías y temas esenciales del fenómeno. La cuarta y quinta actividad de indagación plantea la descripción e interpretación (p.549).

Entonces el diseño de la fenomenología hermenéutica plantea que el investigador encuentre un problema, luego indague del mismo, por secuencia el investigador encontrará los temas o teorías que expliquen la misma y finalmente describirá el fenómeno e iniciará la interpretación del mismo.

### **3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización**

En esta investigación se ha empleado la categoría "Interacción en Twitch". Las subcategorías de la misma son: Chat, Donaciones, Puntos de canal, Bots/Comandos de canal, Emotes, Críticas-Reflexiones y Análisis y Socialización.

### **3.3. Escenario de estudio**

La investigación se ha realizado en la plataforma de directos Twitch.tv dentro de la categoría llamada "Just Chatting", "Conversaciones" o "Conversando". La finalidad de estudio se debe a que la categoría mencionada es una de las más utilizadas por los streamers.

En estos directos se han encontrado diferentes fenómenos comunicacionales para poder estudiar, en este caso nos enfocamos en la interacción entre streamer y espectador.

Taylor (2018), Twitch se ha convertido en un lugar para compartir trabajos creativos como realizar disfraces de cosplay, arte o tan solo comer con amigos en vivo. Todo ello es un regreso de las transmisiones de lo cotidiano (IRL "En la vida real") que se veía en los principios de Twitch anteriormente nombrado "Justin.tv" (p.6).

Taylor dio a conocer que Twitch.tv es un lugar donde se transmite más que gaming (relacionado a videojuegos). Las transmisiones ya sean de videojuegos o no tienen las mismas características y aplicar las teorías de estudio en la categoría "Conversando" es viable por la gran similitud que poseen.

### **3.4. Participantes**

El participante de nuestra investigación fue 1 directo o transmisión de un canal de la plataforma Twitch que estuvo transmitiendo bajo la categoría “Just Chatting” o “Conversando” y fue analizado en diferido. Entonces, se observó una transmisión en vivo diferida y gracias a la opción que ofrece Twitch.tv para volver a ver los directos pasados se ha podido observar tanto la transmisión como el historial de chat y demás opciones usadas.

En este caso se analizó la emisión en vivo del usuario “666DollarBurger” cuando transmita bajo la categoría “Conversando”. En caso el directo cambie de categoría durante el transcurso de la misma se detendrá la observación.

El streamer mencionado, hasta el momento de haber realizado la observación tenía un total de 16881 seguidores. Además, tiene el sistema de afiliado de Twitch.tv, cuenta con una media de 27 espectadores de emisión y transmite 3 veces a la semana en las noches.

### **3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Esta investigación ha utilizado la técnica de observación, para ello, Piza, Amaiquema y Beltrán (2019) explican sobre la observación cualitativa y como ella implica la recolección de observaciones en el momento donde sucede un hecho, esto no puede incurrir a errores y debe detallar estrictamente lo que sucede. También, estas suelen usarse para explorar contextos, culturas y aspectos de la vida social en general (p.457).

Entonces, la investigación cualitativa implica una observación exhaustiva donde podemos analizar y detallar diferentes acciones sociales. Esto como consecuencia puede generar resultados exactos y a su vez muy confiables

Además, esta investigación ha cumplido con la observación no participante y no ha interferido al objeto a estudiar.

También, Arias, Holgado, Tafur y Vasquez (2022) mencionan que la observación no participante implica que no exista interacción entre investigador y sujeto. Esto se caracteriza porque el investigador solo observa el fenómeno u objeto de estudio

en su estado más natural. Esto quiere decir, no participa en el estudio y el investigador deja a la población realizar sus actividades comunes (p.118).

Para esta investigación se estableció no interferir en la emisión en vivo, ya que esto podría alterar el estado más puro de los resultados a encontrar. Es importante que cada investigador proponga sus límites para investigar o interferir en una observación y en este caso lo más recomendable fue no intervenir.

Además, para la realización de la recolección de datos se utilizó la ficha de observación, donde se ha detallado cada información obtenida. Por ello, Arrollo (2020) explica que las guías de observación son un instrumento de evaluación que permite centrar la atención en aspectos del objeto a estudiar. Estos cumplen y tienen el propósito de observación en una duración de tiempo predeterminado. Además, esto permite observar aspectos del mismo en una lista para su próximo análisis en la etapa de observación del fenómeno.

Entonces, la guía de observación es una lista donde se analizó aspectos de acuerdo a nuestra investigación realizada. Esto se realizó mediante una población establecida en nuestra investigación donde se estudiaron diferentes fenómenos y se detallaron en la misma guía. Adicionalmente, se ha tomado en cuenta que cada investigador observa según los criterios abordados.

### **3.6. Procedimientos**

Para realizar esta investigación se utilizó las fichas de observación analizando los directos en diferido que se almacena en la plataforma.

Por otro lado, se ha realizado con anterioridad observaciones extraoficiales a los directos del canal con días o semanas de anticipación para conocer a nuestro sujeto de estudio. El método de análisis de esta investigación fue por medio de la triangulación de datos y el mapeo.

Para obtener los resultados se analizó el chat de la emisión, la emisión en sí y las notificaciones que aparecen en vivo.

### **3.7. Rigor científico**

Arias y Giraldo (2011) nos dicen que existen diferentes formas para lograr el rigor científico en una investigación cualitativa. La credibilidad se conoce cuando los

hallazgos son verdaderos o reales, la confirmabilidad se refiere a la neutralidad en el análisis de interpretación de información y la transferabilidad es la posibilidad de trasladar los resultados a otros contextos y estudios futuros (s.p).

Por ende, la investigación estuvo basada en la credibilidad de hallazgos y se reconocieron como reales. Además, el papel del investigador procede a entender el fenómeno tal como fue y es importante reconocer que los resultados fueron plausibles y creíbles.

También, el rigor de esta investigación se ha basado en la confirmabilidad de datos e interpretación. Otros investigadores pueden llegar a los mismos resultados si se desea aplicar con otros streamers o categorías de la plataforma.

Por otro lado, la investigación tuvo el juicio de expertos y se sometió a validación. Sobre nuestros expertos se ha usado la validación de los magísteres Julissa Reyes Calderón, Guillermo Maura Lau y Lewis Mejía. Todos ellos tienen más de 5 años de experiencia en diversos cargos y entre los más destacables son: Proyecto Escuelas Bicentenario, Docente de la universidad César Vallejo y Periodista del Comercio respectivamente. Los resultados de los expertos arrojaron un coeficiente de Aiken al 100% o 1 en cuestiones no porcentuales (Anexo 4 y Anexo 5).

### **3.8. Método de análisis de la información**

A través del análisis se aplicó el instrumento de la guía de observación a la emisión en la categoría Conversaciones para conocer y detallar la interactividad en la plataforma. Luego, se empleó la triangulación y el mapeo de resultados en base a los hallazgos encontrados de tesis nacionales e internaciones, las teorías relacionadas a nuestra categoría, el marco conceptual y las fichas observación.

### **3.9. Aspectos éticos**

Por otro lado, esta investigación mantuvo la veracidad de los datos y la fiabilidad de los mismos sin intervenciones. Además, el uso de los conceptos teóricos y conceptuales respetaron las leyes de derecho de autor y el uso justo. Esto se ha manifestado en el citado de las respectivas investigaciones en formato APA séptima edición.

También, el trabajo de investigación estuvo elaborado bajo las normas universitarias y las normas legales de los diversos organismos legales en el país. Además, la investigación se basó en los valores de la honestidad, ética y originalidad. A su vez, el siguiente escrito ha evitado el plagio, las trampas y las acciones inescrupulosas que puedan malversar a la comunidad académica.

Por otro lado, la investigación tuvo permiso del encargado del canal a analizar y se mantuvo en anonimato los nombres de los usuarios terceros. Estos mismos fueron decodificados bajo un nombre distinto (Anexo 6).

## VI. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Esta investigación ha recogido información aplicando fichas de observación en forma comparativa y registrada en forma desagregada en relación a los siguientes problemas específicos.

En relación al primer problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presenta el chat en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Chat	
	Código: Relación entre usuarios	Código: Relación con el streamer
F.1		<p>Usuario1:Ya vine carilo</p> <p>Usuario1:Cariño **</p> <p>Usuario1:Todo chido mi burgir , tu que pedo?</p> <p>Usuario2:aqui dandole duro al MAGIX Vegas</p> <p>Usuario2:antes se llamaba sony vegas</p> <p>Usuario 3:Houla my gordo amigou</p>
F.2	<p>Usuario6:@Usuario 7 yo sí extraño a la gallina BibleThump</p>	<p>Usuario 4:Oye burger intentaste ponerte alguna vez una toalla blanca alrededor de tu cabeza? PixelBob</p> <p>Usuario 5:tiobamJeje usted no va a pensar en mi cuando vea una gallina? @666DollarBurger</p>
F.3	<p>Usuario7:@Usuario8 llévanos en tu bolsillo</p> <p>Usuario7:Es enserio?!</p> <p>Usuario7:A ya decía, entonces rip de una a Usuario8</p>	
F.4		
F.5	<p>Usuario9:ve el lado bueno, vas a poder ponerle de un nombre relacionado con dinosaurios x666do1Brazos</p> <p>Usuario9:@Usuario10 pterodactilo García Perez jajaja</p>	
F.6		<p>Usuario11:como se llama la rola que suena?</p>

En relación al primer objetivo específico que a la letra decía explicar el chat, se afirmó que los espectadores utilizan el chat para establecer una relación cercana con el streamer. Por ejemplo, los mensajes de los usuarios durante la emisión se presentaron en un tono amigable y familiar en su comunicación con el streamer. Esto mediante saludos y preguntas de las cuales los espectadores realizaron. A su vez, parte de los mensajes fueron dirigidos hacia otros miembros de la transmisión, esto sugiere una necesidad de entretenimiento, compañerismo y afecto. Los

espectadores buscaron establecer una relación cercana con el streamer y encontrar un sentido de pertenencia en comunidad Katz (1959).

Además, los usuarios buscaron gratificaciones específicas al participar en el chat. Por ejemplo, El Usuario11 preguntó sobre una canción que se estaba reproduciendo, esto demostró una gratificación de información y conocimiento. Además, las interacciones entre los usuarios también brindaron entretenimiento a través de las bromas y comentarios humorísticos. Los mensajes de los usuarios mostraron un intercambio de nombres relacionados con dinosaurios y situaciones divertidas. Estas interacciones contribuyeron a la gratificación de entretenimiento entre los usuarios y a su participación activa en el chat durante las transmisiones en vivo McQuail y Windahl (1997).

Los mensajes de los usuarios demostraron su participación activa en comunidad con el streamer y otros usuarios a través del chat Taylor (2018). Esto reforzó la idea que el chat de la plataforma es un medio que fomenta la participación, donde los mismos comparten, participan y se conectan a través de las conversaciones relacionadas con el contenido de la emisión Castells (2000).

A su vez, Dahik (2021) en su tesis coincidió con los resultados obtenidos y se encontró que los mensajes mayormente van dirigidos hacia el streamer. Algunos de estos tuvieron relación con otros usuarios y algunos streamers tuvieron la total disposición de leer cada mensaje dirigido hacia su persona. Vélez (2021) llegó a los mismos resultados y demostraron que los mensajes en el chat tienen una dirección de usuario a streamer, donde el mismo intenta demostrar su disposición a leer cada uno.

En relación al segundo problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presentan las donaciones en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Donaciones	
	Código: Bits	Código: Otros métodos
F.1		
F.2		En el directo aparece la notificación "Usuario3" resubed for 22 moths!"
F.3	Usuario1:Cheer100	En el directo aparece la notificación "Usuario4" resubed for 23 moths!"
F.4		
F.5		
F.6	Usuario2:Cheer90 ya por fin	<p>En el directo aparece la notificación "Usuario5 gifted Usuario6 a suscription!"</p> <p>En el directo aparece la notifiacion "Usuario7 gifted a Tier 1 sub to Usuario8 They have given 14 Gift Subs in the channel!"</p> <p>En el directo aparece la notificación "Usuario9 gifted a Tier 1 sub to Usuario10 This is their first Gift Sub in the channel!"</p> <p>En el directo aparece la notificación "Usuario11 subscribed at Tier 1. They've subscribed for 24 months!"</p> <p>En el directo aparece la notificación "Usuario11 is gifting 5 Tier 1 Subs to 666DollarBurger's community! They've gifted a total of 286 in the channel!"</p>

En relación al segundo objetivo específico que a la letra decía explicar las donaciones, se afirmó que existen diversas formas de donaciones y acciones para apoyar al streamer. Estos fueron mediante uso de bits, regalos de suscripciones y donaciones de diferentes usuarios. Estos resultados se relacionaron con la TUG, según la cual los espectadores buscaron satisfacer sus necesidades y obtener gratificaciones a través de su participación en la emisión.

Por ejemplo, las donaciones y el uso de bits satisficieron la necesidad de reconocimiento social de los espectadores. Al realizar donaciones, los espectadores pudieron demostrar su apoyo al creador y ser reconocidos públicamente en la transmisión. Esto generó una gratificación de estatus y pertenencia en la comunidad McQuail y Windahl (1997).

Durante la emisión se reflejaron diferentes necesidades de la teoría y estas fueron. Necesidad afectiva, cada vez que brindaban una donación o suscripción el streamer

agradecía y reconocía a la persona. Necesidad Personal, reflejaba estatus de la persona, ya que, invirtió dinero para ser reconocido. Necesidad de integración social, para poder establecer relaciones personales con su entorno Katz (1959).

Los resultados también se analizaron desde la vista de Castells (2000) y evidenció que las notificaciones de las donaciones y suscripciones del chat reflejaron la interconexión y la formación de vínculos en la comunidad del streamer. Estas acciones han demostrado cómo los usuarios participan activamente en la construcción de una red social en línea. Estas acciones de donación y apoyo también se consideran incentivos que se vinculan con interacciones Taylor (2018).

También, Vélez (2021) en su tesis coincidió que las donaciones como los bits añaden pertenencia en la comunidad. Los bits mediante mensajes aparecen en la pantalla y el streamer decodifica el mensaje enviado. Dahik (2021) afirmó en su tesis que las donaciones contienen muchas veces una voz robótica y esta misma lee el mensaje para que lo escuche el streamer.

En relación al tercer problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presentan los puntos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Puntos de canal	
	Código: Recompensas predeterminadas	Código: Recompensas personalizadas
F.1	El directo presenta: "Destacar mi mensaje", "Desbloquea un emote de suscriptor aleatorio", "Enviar mensaje en modo solo suscriptores", Elige un emote para desbloquear", "Modifica solo un emote"	El directo presenta: "Aprieta lapolla", "PedroComiendo", "Matar Camara", "golpea al chat", "Ebrio", "Maincra", "BlancoNegro", "Cabezon", "1Head", "Blur", "Fisheye", "Anonymus", "Jutsu", "Besitos al chat", "Besos", "TeMeo", "Zoom", "Habla gordo", "Literalmente NADA", "Torture Dance", "Me electrocuto"
F.2		
F.3	Uso de la recompensa: "Destacar mi mensaje"	
F.4		
F.5	Uso de la recompensa: "Destacar mi mensaje"	Uso de la recompensa: "Besitos al chat"
F.6		Uso de las recompensas: "PedroComiendo", "Habla gordo", "Ebrio"

En relación al tercer objetivo específico que a la letra decía explicar los puntos de canal, se afirmó que los resultados demuestran el uso de recompensas predeterminadas y personalizadas en el canal del streamer. Las recompensas están relacionadas con la TUG, ya que, los espectadores buscaron satisfacer sus necesidades y obtener gratificaciones a través de su participación en el directo. El uso de la recompensa "Destacar mi mensaje" creó la necesidad de reconocimiento y visibilidad por parte de los usuarios.

Al destacar su mensaje, los espectadores buscaron llamar la atención del streamer y a otros miembros de la audiencia, esto se relaciona con las gratificaciones de estatus y la interacción social. El uso de recompensas personalizadas creó la necesidad de interconexión social y afecto. Al usar la recompensa "Besitos al chat" los espectadores buscaron establecer una conexión emocional con el streamer y demás miembros de la comunidad, generando gratificaciones relacionadas con la pertenencia y el afecto. Esta recompensa se manifestó a razón de un elemento audiovisual que se reflejó durante la transmisión que fue aceptado positivamente por los espectadores McQuail y Windahl (1997).

A su vez, las necesidades reflejadas durante la emisión fueron las de integración personal y afectivas. Estas mismas se manifestaron a razón de sentir un estatus por gastar puntos de canal en la emisión y sentir nuevas experiencias en la emisión respectivamente Katz (1959)

A su vez, las recompensas de ambos tipos reflejaron la interacción y el intercambio simbólico en la comunidad del streamer. Los espectadores utilizaron estas recompensas como forma de participación activa en la construcción de la identidad colectiva y la cultura compartida Castells (2000). Los usuarios de la emisión invirtieron parte de su tiempo a cambio de recibir puntos de canal y estos mismos fueron canjeados por recompensas en el canal. Watanabe, Xue, Newman y Yan (2021) alegaron que las personas invierten su tiempo a cambio de un beneficio, en este caso reclamaron las recompensas que son canjeadas por puntos de canal que a su vez fueron obtenidos por ver el directo.

Moreira (2021) en su tesis coincidió con estos resultados y se encontraron que los puntos de canal son canjeados por recompensas personalizadas que van desde bailes por determinados puntos o hacer retos tras recaudar cierta cantidad. Vélez (2021), a su vez coincidió que los puntos de canal permitieron obtener recompensas que son traducidas a elementos audiovisuales como stickers, sonidos y otras acciones que el streamer puede permitir en su emisión. En este caso, la recompensa “habla gordo” permitió que los usuarios puedan darle una orden al streamer de hablar un texto/guion que se le pide. También, recompensas como “PedroComiendo” y “Besitos al chat” permitieron ver elementos audiovisuales que son reflejados en la emisión que permite crear interacción entre usuario y streamer.

En relación al cuarto problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presentan los bots y comandos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Donaciones	
	Código: Bots	Código: Comandos de canal
F.1	En el directo tiene la presencia del bot: Nightbot y StreamElements	<p>Usuario1:hola Nightbot:Hola mi amor TehePelo</p> <p>StreamElements:666DollarBurger is now live! Streaming Just Chatting: Comi comida echada a perder, no se cuanto tiempo de vida me quede.</p> <p>Usuario2:Gordo si amaneciera mañana siendo una ensalada echada a perder todavía me querrias? Nightbot:El Culiador De Wal Estrit</p>
F.2		<p>StreamElements:Usuario3 just subscribed for 22 months in a row PogChamp</p> <p>Usuario4:gordo besame Nightbot:El Culiador De Wal Estrit</p> <p>Nightbot:@Usuario5 -&gt; NO ESTES POSTEANDO LINKS AQUI, PONLOS EN DISCORD PERRO DEL MAL [warning]</p> <p>Nightbot:@Usuario6 -&gt; NO ESTES POSTEANDO LINKS AQUI, PONLOS EN DISCORD PERRO DEL MAL [warning]</p>
F.3		<p>StreamElements:Usuario7 just subscribed for 23 months in a row PogChamp</p> <p>StreamElements:Usuario8 just cheered 100 bits PogChamp</p> <p>Usuario9:Hola burguir ya probaste el dredge??? Nightbot:Hola mi amor TehePelo</p>
F.4		<p>StreamElements:Nachubis just raided the channel with 13 viewers PogChamp</p> <p>Usuario10:Hola hola, no tenía el gusto! Nightbot:Hola mi amor TehePelo</p>
F.5		
F.6		<p>En el directo los siguientes mensajes son leídos en la emisión por una voz robótica.</p> <p>Usuario11:!robochan y pensar que le donaba 500 pesos a rivers para que sonaran mis pendejadas</p> <p>Usuario5:!robochan y por que no nombrarlo de antemano?, hay que estar preparado</p> <p>Usuario11:!robochan esque le done para que le mandara una mentada de madre a una ex, y si lo dijo. Estuvo muy epico</p>

En relación al cuarto objetivo específico que a la letra decía explicar los bots y los comandos de canal, se afirmó que existen 2 bots principales en el canal que fueron Nightbot y StreamElements. Además, los espectadores utilizaron los comandos

interactivos para satisfacer sus necesidades de entretenimiento social y participativo. Los comandos de canal como el uso de comando “!robochan” permitieron a los espectadores experimentar una gratificación de diversión y entretenimiento. Esto mediante el uso exclusivo del comando “!robochan” seguido de un mensaje que segundos después es escuchado en la emisión por el streamer y los demás espectadores McQuail y Windahl (1997).

Las respuestas mediante Nightbot reflejaron que el streamer acondicionó al bot para poder reaccionar ante palabras preestablecidas y así poder administrar de buena manera su emisión. Esto se vio reflejado con los chats de Nightbot advirtiendo a usuarios sobre enviar links en el chat de la emisión, reaccionando a determinadas palabras escribiendo un mensaje automatizado y en los chats de StreamElements cuando alguien se suscribió.

La necesidad de integración social en los bots fueron un detonante para que el streamer reaccione cuando las personas no obedecían las reglas predispuestas en la emisión y el bot las vigilaba. Esto demostró que los bots en muchos casos pudieron ayudar a mantener un chat ordenado y a su vez más activo con su comunidad Katz (1959).

Respecto a la tesis de Dahik (2021), los resultados en su investigación coincidieron respecto a los bots que ayudaron en dar información y respuestas rápidas para los usuarios mediante ordenes establecidas y estas fueron de utilidad para proporcionar información sobre la emisión. Moreira (2021), en su tesis arrojó los mismos resultados y afirmó que los comandos de canal sirven para poder emitir alarmas de donaciones y en otros casos poder personalizar la emisión solicitando música mediante comandos.

La presencia de bots y la interacción a través de comandos de canal fueron indicativos de la formación de una sociedad red en el contexto de la emisión en vivo. Los bots como Nightbot actuaron como agentes automatizados que facilitaron la comunicación y la interacción en la comunidad del streamer. Los comandos de canal utilizados por espectadores fueron útiles para realizar solicitudes y acciones específicas que crean un sentido de participación activa Castells (2000).

A su vez, la presencia del bot Nightbot automatizó ciertas funciones y proporcionó respuestas predefinidas, así también, contribuyeron en satisfacer la necesidad de obtener información básica y respuestas rápidas por parte de los espectadores Taylor (2018). Los mensajes de los usuarios mostraron cómo el bot Nightbot interactuó con los espectadores ofreciendo saludos y respuestas automáticas Brandtzaeg y Følstad (2018). Las funciones automatizadas de ambos bots trabajaron a razón de poder detectar una palabra en concreto en el chat o cuando se realizaba una acción en la emisión, esto se reflejó en un raid (traspaso de espectadores de un canal a otro) o una donación de bits.

En relación al quinto problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presentan los emotes en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Emotes	
	Código: Emotes de suscriptores	Código: Emotes predeterminados
F.1	Usuario1:zilCheve mira we, soy de monterrey Usuario2:Wenas x666do1Lentes	Usuario8:mejor tarde que nunca apoco si PixelBob  Usuario9:nyampaMexicana ta cabron
F.2	Usuario3:x666do1BurgerDance x666do1BurgerDance x666do1BurgerDance  Usuario4:toddlerPepedrink x666do1Alo toddlerPepedrink  Usuario3:x666do1Asustao  Usuario4:x666do1Baah ogbreaPRENDELO x666do1Baah	Usuario8:Oye burger intentaste ponerte alguna vez una toalla blanca alrededor de tu cabeza? PixelBob  Usuario10:toddlerMustache toddlerGoodsoup toddlerMustache
F.3	Usuario3:x666do1Baah x666do1Baah Usuario3:x666do1Nojado	
F.4	Usuario5:En este canal antes se bailaba sensualmente elrsantoGordo	Usuario11:NotLikeThis
F.5	Usuario6:tmrMames	Usuario11:NotLikeThis NotLikeThis
F.6	Usuario7:caradeLol lsrTeehee caradeLol	

En relación al quinto objetivo específico que a la letra decía explicar los emotes, se afirmó que los emotes o emojis de suscriptores y predeterminados se relacionan con la TUG, los espectadores utilizaban estos elementos visuales para expresar sus emociones, interacciones y pertenencia en la comunidad.

El uso de emotes de suscriptores cubrió la necesidad de identificación y pertenencia a un grupo. Los espectadores que usan estos emotes demostraron estatus de suscriptor, ya que estos mismos han brindado un incentivo monetario para poder obtenerlos y con ellas tuvieron una opción más personalizada de reaccionar en la emisión. A su vez, esto brindó una conexión con el streamer y la comunidad. Estos emotes generaron gratificaciones relacionadas con la pertenencia y el reconocimiento social, ya que, los mismos están relacionados con el canal del streamer. Los emotes predeterminados cumplieron esta misma función, con la excepción de que intentaron suplir la carencia de no disponer emojis del canal, esto debido a no tener el rango de suscriptor McQuail y Windahl (1997).

Por otro lado, tanto los emotes predeterminados como los de suscriptores, cubrieron las necesidades afectivas. Los espectadores utilizaron los emotes para transmitir variedad de emociones como alegría, sorpresa o asombro Katz (1959).

Los emotes de suscriptores y emotes predeterminados se convirtieron en símbolos compartidos que fortalecen la cohesión y la conexión social entre espectadores y streamer. Estos elementos visuales forman parte de la cultura y el lenguaje en la comunidad en línea. Esto contribuye a la construcción de la identidad colectiva y la participación activa en la sociedad red Castells (2000). Además, los emotes predeterminados según los resultados obtenidos demostraron un uso para los usuarios que no tienen suscripción, mientras que los personalizados solamente fueron exclusivos de aquellos que obtuvieron una suscripción al canal del streamer Vera (2022).

También, los resultados de la tesis de Moreira (2021) afirmaron los resultados obtenidos y demostraron que los emotes de canal presentaron una temática relacionada al streamer en sí. Los emotes predeterminados de la plataforma en muchas ocasiones suplieron la carencia a no poder acceder a los emotes del canal. Illingworth (2021) en su tesis coincidió con los resultados obtenidos y se demostró que los emotes tienen relación con el canal del streamer. En el caso de la tesis, los emotes tuvieron relación con temáticas de fútbol y en el caso del streamer analizado se encontró que los mismos tienen relación con el streamer en sí. Esto demuestra que existe una relación entre el contenido que hay en los directos con los emotes del canal.

En relación al sexto problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presentan las críticas, reflexiones y análisis en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Críticas, reflexiones y análisis		
	Código: Análisis	Código: Críticas	Código: Reflexiones
F.1	El streamer dice “He traído dolor de panza desde ayer we y me come una ensalada que estaba echada a perder y pues me la comí *risas* y bueno la peor decisión del anime”		El streamer dice “Por no desperdiciar me intoxicó por pendejo ya vez we, sí. Y no creo que pase nada y ya vez después haaa mi trasero. No está bien chicos, no coman comida echada a perder”
F.2			
F.3	El streamer sostiene un cartucho de NES de The Legend of Zelda y dice “Las copias de estos que vienen en caja y selladas están en 25000 euros we, estas las venden en 100 a 150 dólares”	Usuario: no comas en plazas ni mercaditos, yo lo aprendí a la mala  EL streamer dice “en mercaditos sí we, hay en algunos que están bien, pero es prueba y error”	
F.4	El streamer dice “supongamos que el Super Mario está sellado, vale 10000 dólares, el Golden Eye 1000 dólares, el otro Nintendo japonés de Pikachu otros 1000 dólares y con los otros más o menos tenemos unos 15000 dólares”		

En relación al sexto objetivo específico que a la letra decía explicar las críticas, reflexiones y análisis se afirmó que los comentarios y reflexiones del streamer sobre su experiencia personal, como el malestar estomacal y la mala decisión de comer comida en mal estado, estuvieron relacionadas con la Teoría de Usos y Gratificaciones.

Los espectadores buscaron gratificaciones respecto a información, entretenimiento y consejos prácticos a través de las experiencias compartidas por el streamer. El análisis realizado por el streamer sobre el valor de los cartuchos de videojuegos y sus reflexiones sobre las compras en mercados y plazas cubrieron la necesidad de información y consejos útiles por parte de los espectadores. Estas reflexiones

brindaron gratificaciones relacionadas con la adquisición de conocimientos, la toma de decisiones y evitar situaciones desfavorables en futuros escenarios McQuail y Windahl (1997).

A su vez, esta charla manifestó las necesidades de integración social evocadas en compartir experiencias y así poder fortalecer las relaciones personales con su entorno social entre los usuarios del directo, el streamer y viceversa Katz (1959).

Taylor (2018), abordó la importancia de las críticas, reflexiones y análisis en el streaming como formas de participación activa de los espectadores. Los resultados reflejaron cómo el streamer comparte sus experiencias, reflexiona sobre ellas y proporciona información y análisis a la audiencia. Estas críticas, reflexiones y análisis generaron un mayor compromiso y participación de los espectadores, ya que se involucraron en discusiones y debates sobre los temas planteados Delarbre (2006). Además, el streamer también recibió comentarios y opiniones de la audiencia, lo que fomenta la interacción y el intercambio de conocimientos.

Además, la tesis de Illingworth (2021) coincidió con los resultados y encontramos que en las emisiones en vivo se mantiene un diálogo constante e interactivo con los seguidores a razón de recibir y responder preguntas. En otras instancias los mismos reciben ayuda por parte de la comunidad respecto a consejos entre streamer y usuario.

En relación al séptimo problema específico planteado, que a la letra dice ¿Cómo se presenta la socialización en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?. Se halló la siguiente información.

Fichas	Subcategoría: Socialización			
	Código: Saludos y despedidas	Código: Preguntas	Código: Retroalimentación	Código: Socialización extendida
F.1	<p>El streamer saluda al usuario diciendo "Hey, buenas Usuario1 ¿Cómo estas we?"</p> <p>El streamer saluda al usuario diciendo "Como andas Usuario2 ¿Todo bien?"</p> <p>El streamer saluda al usuario diciendo "Hola Usuario3"</p>	<p>El streamer pregunta "¿Cómo estas we todo sabrosón?"</p> <p>El streamer pregunta "¿Cómo te ha ido Usuario4 todo contento?"</p> <p>El streamer pregunta "¿Qué es el Ramadán?"</p>	<p>Usuario4:todo bien</p> <p>Usuario5:Ramadán es un mes sagrado de ayuno durante el cual los musulmanes no pueden comer ni beber en las horas diurnas. [...]</p>	<p>El usuario manda el siguiente mensaje. Usuario8:ve wsp.</p> <p>El streamer mira WhatsApp y enseña en directo la imagen de un vaper verde. Luego el mismo usuario manda el siguiente mensaje:</p> <p>Usuario8:es idéntico.</p> <p>El streamer dice "es idéntico", luego procede a mostrar en cámara un vaper verde.</p>
F.2		<p>El streamer pregunta "¿Qué es el Doomverse bro?"</p>	<p>El usuario contesta sobre la pregunta del Doomverse. Usuario6:Es un pedototote de un trio raro</p>	
F.3		<p>El streamer pregunta a un usuario "¿Por qué te vas a dónde?"</p>	<p>Usuario7:pues me voy a lo del tren maya viejon, haya pinche internet caca</p> <p>Usuario7:como 2 años tiobamJeje</p> <p>Usuario7:jajaja na se crea XD</p> <p>Usuario7:como 4 meses</p>	

En relación al séptimo objetivo específico que a la letra decía explicar la socialización se afirmó que el streamer y su audiencia mantuvieron una charla activa y en muchas ocasiones un dialogo ameno.

Los saludos, despedidas, preguntas, retroalimentación y socialización del streamer hacia los usuarios, se relacionaron con la necesidad de socialización y las necesidades afectivas relacionadas con las experiencias placenteras de interactuar en la emisión Katz (1959).

Estos saludos generaron una sensación de pertenencia y conexión con la comunidad, lo que satisface la necesidad de interacción social de los espectadores. Las preguntas realizadas por el streamer, como "¿Cómo estás we todo sabroson?", "¿Cómo te ha ido Usuario4 todo contento?" y "¿Qué es el Ramadán?", fomentan la participación y la retroalimentación de los usuarios. Estas preguntas buscaron involucrar a la audiencia en la conversación y brindarles la oportunidad de compartir sus experiencias y conocimientos. Esto reflejado en las gratificaciones de la diversión, vigilancia del entorno, relaciones interpersonales y la identidad personal McQuail y Windahl (1997).

Los saludos y despedidas del streamer contribuyeron a la construcción de una identidad colectiva y la formación de la comunidad en línea. Estas interacciones sociales reforzaron los vínculos entre streamer y usuarios, promoviendo un sentido de pertenencia y participación Castells (2000). Taylor (2018), destaca la importancia de la interacción y la retroalimentación en el streaming como formas de socialización entre el streamer y los espectadores. Los saludos, preguntas y respuestas proporcionadas por el streamer reflejan este aspecto, ya que fomentan la participación activa de los usuarios y la generación de un ambiente social en el streaming.

Los comentarios y retroalimentación proporcionados por los usuarios, como el intercambio de mensajes sobre el Ramadán o la respuesta a la pregunta sobre el "Doomverse", demostraron cómo la interacción entre el streamer y los espectadores pudo generar un diálogo enriquecedor y fortalecer los lazos sociales en la comunidad de streaming Delarbre (2006).

También, la socialización se extendió más allá del streaming y se usaron redes sociales para que streamer/espectador pudieran tener una conversación más amena Taylor (2018). El resultado de la tesis de Crousillat (2021) coincide con nuestros resultados y reflejó que los streamers usaron plataformas externas a

Twitch para realizar otras actividades. Estas van desde reaccionar a memes en Discord y hacer encuestas en Twitter. En el caso del streamer analizado se ha obtenido que el mismo usó Whatsapp para hablar con un espectador y reaccionar en vivo.

La tesis de Moreira (2021) reflejó los mismos resultados, se encontró que las audiencias en ocasiones hablan sobre tips y opiniones de videojuegos. En este caso hablan de otras situaciones y temas. Las opiniones y comentarios de los seguidores van desde chismes, preguntas sobre la vida y otras opiniones que el streamer puede o no estar de acuerdo.

## VI. CONCLUSIONES

1. En conclusión, la interacción en la plataforma de directos Twitch.tv en el canal del streamer 666DollarBurger se presentó mediante el uso de las diversas herramientas que proporciona la plataforma. Estas se usaron para mantener una relación constante entre streamer y espectador. Los espectadores buscaron gratificaciones constantes que el streamer proporcionó junto con las herramientas de la plataforma.
2. Los espectadores utilizaron el chat del streaming para establecer una relación cercana con el streamer, esto se debió al motivo de querer pertenecer a una comunidad y tener un sentido de pertenencia. Los mensajes fueron amigables y familiares, esto reflejó una necesidad de conexión y compañerismo.
3. Las donaciones en la plataforma contenían diversos métodos accesibles para el usuario y estas sirvieron a los espectadores a poder satisfacer sus necesidades y así obtener gratificaciones a través de la participación de la emisión.
4. Los puntos de canal, tanto en forma de recompensas predeterminadas como personalizadas, desempeñaron un papel crucial en la interacción y participación de la comunidad de streaming. Estos puntos actuaron como incentivos para fomentar la participación activa de los espectadores en el chat y en las diversas actividades del canal, lo que contribuyó a fortalecer los vínculos entre el streamer y la audiencia.
5. Los bots y comandos de canal en el contexto del streaming desempeñaron un papel significativo en la interacción y participación de la audiencia. Estas herramientas automatizadas facilitaron la gestión de la comunidad, brindaron información relevante y permitieron la personalización de la experiencia de visualización. La investigación respaldó la importancia de los bots y comandos de canal en la creación de un ambiente interactivo, proporcionando una mayor interactividad y entretenimiento para los espectadores.
6. Los emotes personalizados y predeterminados en Twitch fueron una forma efectiva de gratificación para los espectadores, satisfaciendo sus necesidades de entretenimiento, expresión y pertenencia en la comunidad

de streaming. Los emotes personalizados permitieron a los espectadores tener un sentido de exclusividad y conexión con el streamer, mientras que los emotes predeterminados ofrecieron opciones predefinidas que fomentan la interacción dentro de la comunidad. Estos elementos contribuyeron a la experiencia interactiva y social en Twitch.

7. En base a la investigación realizada, se concluyó que el supuesto general planteada sobre las críticas, reflexiones y análisis concordaron con los resultados encontrados y estos mismos se manifestaron entre los streamers hacia los usuarios de la plataforma que compartieron diversos temas abordados en la emisión.
8. Respecto a los supuestos específicos se concluyó que las mismas si concuerdan con los resultados encontrados. Las críticas, reflexiones y análisis en el contexto del streaming representaron una forma significativa de participación y retroalimentación por parte de los espectadores. Estas interacciones fomentaron un diálogo enriquecedor entre el streamer y la audiencia, brindando la oportunidad de compartir opiniones, análisis y reflexiones sobre diversos temas relacionados o no a videojuegos.
9. La socialización en el contexto del streaming, que incluyó saludos y despedidas, preguntas, retroalimentación y actividades de streaming, desempeñó un papel fundamental en la creación de una comunidad virtual activa y cohesionada. Estas interacciones facilitaron la comunicación bidireccional, fomentaron la participación activa de los espectadores y contribuyeron a la formación de una identidad colectiva en la comunidad del streaming.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Se sugiere a los investigadores de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo que, al realizar investigaciones relacionadas con la interacción en Twitch.tv, consideren la posibilidad de incorporar otros aspectos de investigación relacionados con la producción de la emisión y el performance en el streaming.
2. Se recomienda a la comunidad investigadora nacional de las diversas universidades a expandir los estudios sobre las herramientas de interacción y la producción de emisiones en vivo de Twitch.tv.
3. Se recomienda llevar a cabo estudios nacionales diversos que abarquen una amplia gama de fenómenos presentes en la plataforma Twitch.tv en relación con los aspectos sociales y comunicacionales. De esta manera, se lograría una comprensión más completa de dicha plataforma.
4. Se recomienda que diversas facultades de la Universidad César Vallejo realicen diversas investigaciones relacionadas a la plataforma Twitch.tv relacionadas al comportamiento de las comunidades, los bots, el estilo visual de los canales y la monetización.

## REFERENCIAS

Arollo, A. (2020). Metodología de la investigación en las ciencias empresariales. UNSAAC. <https://bit.ly/3hYE2zd>

Arias, M., & Giraldo, C. (2011). El rigor científico en la investigación cualitativa. *Investigación y Educación en Enfermería*, 29(3), 500-514. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-53072011000300020](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-53072011000300020)

Arias, G., Holgado, T., Tafur, P., & Vasques, P. (2022). Metodología de la investigación el método ARIAS para realizar un proyecto de tesis. <https://bit.ly/3VcmpKx>

Barbieri, F., Espinosa-Anke, L., Ballesteros, M., Soler-Company, J., & Saggion, H. (2017). *Towards the Understanding of Gaming Audiences by Modeling Twitch Emotes*. Proceedings of the 3rd Workshop on Noisy User-generated Text, pages 11–20.

Brandtzaeg, P., & Følstad, A. (2018). Chatbots: changing user needs and motivations. *interactions*, 25(5), 38-43.

Castells, M. (2000). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. La sociedad red (Vol. I).

Cervelló, R., Martínez, D., Ramírez, D., & Virgili, J. (2009). Interfaces usuario máquina.

Crousillat, F. (2021). "Las Comunidades de Twitch: La interacción dentro del streaming como futuro digital en plataformas" [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/657568>

Delarbre, R. (2006). *Viviendo el Aleph: La sociedad de la información y sus laberintos*. Editorial Gedisa

Dahik, R. (2021). "Streamers: Nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch – Categoría videojuegos FIFA" [Tesis de grado, Universidad Casa Grande]. <https://bit.ly/3UXCdkz>

Esteban, N. (2018). Tipos de investigación. <https://bit.ly/3EOpQ4w>

Fuentes, G., Gómez, F., & Chávez, R. (2021). *Twitch: La plataforma de streaming y red social para creadores de contenido*. Resultados de investigación e innovación empresarial, 188-203.

García, J. (2015). Comunicar en la sociedad red Teorías, modelos y prácticas (1a ed.). UOC.

Haverkate, H. (1994). La cortesía verbal. Editorial Gredos.

Hernández, R., & Mendoza, C. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mc Graw Hill Education.

ITU. (2021). Measuring digital development: Facts and figures 2021. ITUPublications. <https://bit.ly/3EOiA98>

Illingworth, A. (2021). "Streamers: Nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch – categoría Just Chatting contenido deportivo" [Tesis de grado, Universidad Casa Grande]. <https://bit.ly/3Xg8Tr8>

Internet Media Services. (9 febrero de 2022). Plataformas digitales en Perú: sigue el aumento en tiempo de uso y consumidores y surgen nuevas plataformas. IMS. <https://ims-latinoamerica.prezly.com/plataformas-digitales-en-peru-sigue-el-aumento-en-el-tiempo-de-uso-y-consumidores-y-surgen-nuevas-plataformas>

Johnson, M., & Woodcock, J. (2019). "And today's top donator is": How live streamers on Twitch.tv monetize and gamify their broadcast. Sage journals society, 5(4). <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305119881694>

Jucker, A., Hausendorf, H., Dürscheid, C., Frick, K., Hottiger, C., Kesselheim, W., & Steger, A. (2018). *Doing space in face-to-face interaction and on interactive multimodal platforms*. Journal of Pragmatics, 134, 85-101.

Katz, E., Blumler, J., & Gurevitch, M. (1973). *Uses and Gratifications Research*. *Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509. doi:10.1086/268109

Katz, E. (1959). *Mass Communications Research and the Study of Popular Culture: An Editorial Note on a Possible Future for this Journal*. *Studies in Public Communication*, 2 1-6. [https://repository.upenn.edu/asc\\_papers/165](https://repository.upenn.edu/asc_papers/165)

Londoño, R., & Valencia, A. (2018). ¿Qué significa saludar?. *ASICE-Programa EDICE*, 71-85.

McQuail, D., & Windahl, S., (1997). *Modelos para el estudio de la comunicación colectiva*. (1ª Ed). EUNSA.

Moreira, C. (2021). "Streamers: Nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch- categoría Just Chatting contenido videojuegos" [Tesis de grado, Universidad Casa Grande]. Recuperado de <https://bit.ly/3USPR8C>

Nación Gamer (27 de febrero de 2021). *Leyendas del Gaming: "Twitch Plays Pokémon", la vez que entre todos rompimos el Internet*. <https://bit.ly/3ghtllt>

Pérez, B. (2021). *Streaming: ventajas, desafíos y oportunidades de las radiotelevisión para captar audiencias*. *Revista de Ciencias de la Comunicación e información*, 1-21. <https://bit.ly/3tLJrvX>

Pettit, C. (2020). *Medios y tecnologías de la información y la comunicación*. Editorial Brujas.

Piza, B., Amaiquema, A., & Beltrán, G. (2019). *Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias*. *Conrado*, 15(70), 455-459. <https://bit.ly/3Ok6qrz>

Ramis, A. (2022). *Esto es Twitch. Guía práctica: Aprende a transmitir con éxito todo tipo de contenido en la plataforma de enorme éxito mundial*. Booqlab

Rebollo-Bueno, S. (2019). *Social media. Interacción y publicidad. Percepción de los formatos y contenidos en la Web 3.0*. *Pensar la publicidad: revista internacional de investigaciones publicitarias*, 13, 191-207. Recuperado de <https://bit.ly/3XkbnVu>

Sanchez, A. (2021). "Twitch: relación entre comunidades y streamers hispanohablantes (2020-2021)" [Tesis de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. <https://bit.ly/3Ou60in>

Salva, F. (12 de enero de 2021). TheGefg hace historia y revienta Twitch con más de dos millones de espectadores en directo. <https://bit.ly/3Oo1i5y>

Taylor, L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

Streamion. (3 de febrero de 2023). Mejores Bots de Twitch: Qué son y Cómo Utilizarlos. Streamion. <https://streamion.io/que-son-los-bots-en-twitch-cuales-son-mejores/>

Twitch. (s.f.-a). Guía de puntos de canal para creadores. <https://bit.ly/3tliNEi>

Twitch. (s.f.-b). Primeros pasos en Twitch, emoticonos. <https://bit.ly/3Mf4wbg>

Twitch. (s.f.-c). Guía para enviar Cheers con Bits <https://bit.ly/3W5>

Vélez, G. (2021). "Streamers: Nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch Categoría Just Chatting". [Tesis de grado, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/3231>

Vera, D. (2022). Análisis de las herramientas de la plataforma de streaming Twitch. Participación en el chat, interacción streamer-viewer y hábitos de consumo de los espectadores [Memoria de trabajo fin de grado]. Tecnocampus

Watanabe, N., Xue, H., Newman, J., & Yan, G. (2021). *The attention economy and esports: An econometric analysis of twitch viewership*. *Journal of Sport Management*, 36(2), 145-158.

Yus, F. (2002). El chat como doble filtro comunicativo. *Revista de investigación lingüística*, 2(5), 141-169.

## ANEXOS

### ANEXO 1 – MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN

CATEGORÍA	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN	CÓDIGOS	DEFINICIÓN
<b>Interacción en la plataforma Twitch</b>	<p>Katz, Blumber y Gurevitch (1973) La TUG nos ayuda a entender como las personas buscan activamente contenido en los medios para satisfacer sus necesidades (p.510-511)</p> <p>Castells (2001), se define como la digitalización de los procesos informativos, transferencia y creación de datos. Los individuos interaccionan con dichos datos mediante las nuevas herramientas y tecnologías que proporciona internet (p.43).</p>	<b>Chat</b>	<p>Yus (2001) menciona que el chat es un entorno de escritura dinámico en donde el servidor va reproduciendo por orden de llegada todos los mensajes que posteriormente van desapareciendo. La charla de los usuarios de acuerdo a la afluencia del mismo puede ser saturada y al momento que se presente esta saturación puede ocasionar que los escritores reduzcan sus palabras (p.159).</p>	<b>Relación entre usuarios</b>	<p>Taylor (2018) es la relación de mensajes que se usan entre los usuarios de la plataforma (p.41)</p>
				<b>Relación con el streamer</b>	<p>Taylor (2018) es la relación de mensajes que va dirigida al streamer por parte de los usuarios (p.41)</p>
		<b>Donaciones</b>	<p>Taylor (2018). Es una estructura central donde los streamers pueden vincular el incentivo con interacciones. Estos pueden ser manifestados por sonidos en directo o notificaciones. En algunos casos, los streamers establecen que pueden realizar en directo por determinada</p>	<b>Bits</b>	<p>Fuentes, Gómez y Chávez (2021) Es la moneda virtual que usa Twitch. Es intercambiada por dinero real y son enviadas al streamer. Estas destacan mensajes o también generan otras acciones en directo (p.195)</p>

			cantidad de dinero o dar beneficios al espectador (p.120).	<b>Otros métodos</b>	Johnson (2019). Son distintas formas para donar al streamer, pueden ser por pagos directos a sus cuentas bancarias o pueden usar medios alternativos pero similares a los bits y suscripciones al canal (p.4)
		<b>Puntos de canal</b>	Watanabe, Xue, Newman y Yan (2021). Es un capital simbólico que se obtiene por participar en el directo del streamer. Esto es representado por la atención de los usuarios que es intercambiada por estos puntos. (p.4)	<b>Recompensas predeterminadas</b>	Vera (2022). Son recompensas predeterminadas por la plataforma (p.19)
				<b>Recompensas personalizadas</b>	Ramis (2022). catálogo de recompensas personalizado por el streamer para que la audiencia pueda elegir (p.77)
		<b>Bots / comandos de canal</b>	Taylor (2018). Son administradores de la comunidad no humanos y miembros habituales de los equipos de moderación del canal (p.224)	<b>Bots</b>	Brandtzaeg y Følstad (2018). máquinas que actúan como interfaces de usuario para interactuar con datos y servicios a través de texto o voz (p.1)
				<b>Comandos del canal</b>	Cervelló, Martínez, Ramírez y Virgili (2009). son órdenes escritas que controlan a las máquinas (p.224)
		<b>Emotes</b>			

			Barbieri et. al (2017) Son gestos o emojis exclusivos del canal (p.12)	<b>Emotes del suscriptores</b>	Vera (2022). Son emoticonos que pueden usarse libremente en cualquier canal de Twitch (p.17)
				<b>Emotes predeterminados</b>	Vera (2022). Son emoticonos que pueden usarse solamente con la suscripción de una canal específico, pero pueden usarse en otros canales. Todo ello mientras mantengan la suscripción al canal (p.17)
		<b>Críticas - reflexiones y análisis</b>	Taylor (2018). el análisis es un componente importante en un stream respecto al juego. Reflexionar sobre mecánicas, diseños, jugabilidad y otros aspectos de un videojuego pueden crear un comentario de valor. Los streamers pueden brindar a sus espectadores comentarios y evaluaciones que logran crear un punto de vista sobre el juego (p.75).	<b>Análisis</b>	Taylor (2018) es una síntesis en base a un suceso en el stream (p.75)
				<b>Críticas</b>	Delarbre (2006). Es una opinión sobre un tema (p.157)
				<b>Reflexiones</b>	Taylor (2018) Es un comentario de conclusión en base a un suceso en el stream (p.75)
		<b>Socialización</b>	Taylor (2018). los streamers se vuelven expertos en seguir el hilo de una conversación mientras están en directo (p.75)	<b>Saludos y despedidas</b>	Londoño y Valencia (2018) (p.55) / Haverkate (1994) (p.87) Es el inicio y final de una conversación. Entrada y final de una persona a un lugar.
				<b>Preguntas</b>	Taylor (2018) El streamer hace una pregunta a sus

					usuarios sobre el directo o juego (p.75)
				<b>Retroalimentación</b>	Delarbre (2006) podemos encontrar intercambio de consejos o recomendaciones de diferente índole por parte de los usuarios (p.157)
				<b>Socialización extendida</b>	Taylor (2018) El streamer usa en directo otras redes sociales para expandir la socialización con los usuarios (p.75)

## ANEXO 2 – MATRIZ DE CONSISTENCIA

PREGUNTA GENERAL	PREGUNTAS ESPECÍFICAS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
¿Cómo se manifiesta la interacción en la plataforma Twitch.tv durante el desarrollo de una transmisión en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?	¿Cómo se presenta el chat en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?	Explicar la interacción en la plataforma Twitch.tv durante el desarrollo de una transmisión en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023	Explicar el chat en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	<p><b>Tipo:</b> Básico - Descriptivo</p> <p><b>Diseño:</b> Hermenéutico</p> <p><b>Técnicas e instrumento:</b> Observación - Fichas de observación</p> <p><b>Procedimiento:</b> Mapeo y triangulación</p>
	¿Cómo se presentan las donaciones en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?		Explicar las donaciones en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	
	¿Cómo se presentan los puntos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?		Explicar los puntos de canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	
	¿Cómo se presentan los bots y los comandos del canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?		Explicar los bots y los comandos del canal en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	
	¿Cómo se presentan los emotes en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?		Explicar los emotes en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	
	¿Cómo se presentan las críticas, reflexiones y análisis en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?		Explicar las críticas, reflexiones y análisis en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	
	¿Cómo se presenta la socialización en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023?		Explicar la socialización en la plataforma de directos Twitch.tv en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger". 2023	

### ANEXO 3 – Ficha de observación

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>										
<b>CATEGORÍA</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>SUBCATEGORÍA</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>CÓDIGOS</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>ITEMS</b>	<b>Presenta</b>	<b>No presenta</b>	<b>Descripción</b>	
<b>Interacción en la plataforma Twitch</b>	Katz, Blumber y Gurevitch (1973) La TUG nos ayuda a entender como las personas buscan activamente contenido en los medios para satisfacer sus necesidades (p.510-511)	<b>Chat</b>	Yus (2001) menciona que el chat es un entorno de escritura dinámico en donde el servidor va reproduciendo por orden de llegada todos los mensajes que posteriormente van desapareciendo (p.159).		<b>Relación entre usuarios</b>	Taylor (2018) es la relación de mensajes que se usan entre los usuarios de la plataforma (p.41)	El chat del directo presenta mensajes de un usuario a otro sin participación del streamer. Por ejemplo, un usuario le contesta a otro sin la necesidad de que el mensaje se dirija al streamer			
					<b>Relación con el streamer</b>	Taylor (2018) es la relación de mensajes que va dirigida al streamer por parte de los usuarios (p.41)	El chat del directo presenta mensajes de los usuarios netamente dirigidos hacia el streamer			
	Castells (2001), se define como la digitalización de los procesos informativos, transferencia y creación de datos. Los individuos interaccionan con dichos datos mediante las nuevas herramientas y tecnologías que proporciona internet (p.43).	<b>Donaciones</b>	Taylor (2018). Es una estructura central donde los streamers pueden vincular el incentivo con interacciones. Estos pueden ser manifestados por sonidos en directo o notificaciones. En algunos casos, los streamers establecen que pueden realizar en directo por determinada cantidad de dinero o dar beneficios al espectador (p.120).		<b>Bits</b>	Fuentes, Gómez y Chávez (2021) Es la moneda virtual que usa Twitch. Es intercambiada por dinero real y son enviadas al streamer. Estas destacan mensajes o también generan otras acciones en directo (p.195)	El directo presenta donaciones del tipo Bits que son visualizadas en la emisión			
					<b>Otros métodos</b>	Johnson (2019). Son distintas formas para donar al streamer, pueden ser por pagos directos a sus cuentas bancarias o pueden usar medios alternativos pero similares a los bits (p.4)	El directo presenta otros métodos de donaciones (como pagos por Paypal, abono a cuentas bancarias y páginas como streamloots) y son visualizados en la emisión			
		<b>Puntos de canal</b>	Watanabe, Xue, Newman y Yan (2021). Es un capital simbólico que se obtiene por participar en el directo del		<b>Recompensas predeterminadas</b>	Vera (2022). Son recompensas predeterminadas por la plataforma (p.19)	El directo presenta recompensas predeterminadas de Twitch, canjeables por			

			streamer. Esto es representado por la atención de los usuarios que es intercambiada por estos puntos. (p.4)			puntos de canal en la emisión. Por ejemplo, desbloquear emotes de suscriptor, elegir un emote para desbloquear, resaltar el mensaje que se enviará, enviar un mensaje en el modo solo suscriptores, modificar un emote.			
				<b>Recompensas personalizadas</b>	Ramis (2022). catálogo de recompensas personalizado por el streamer para que la audiencia pueda elegir (p.77)	El directo presenta recompensas personalizadas del canal (estas pueden ser: el streamer te sigue en una red social, el streamer te da un saludo, el streamer suspende a un usuario del directo), canjeables por puntos del canal en la emisión. Por ejemplo, una recompensa que al canjearla manda un sonido que se visualizará en la emisión.			
		<b>Bots / comandos de canal</b>	Taylor (2018). Son administradores de la comunidad no humanos y miembros habituales de los equipos de moderación del canal (p.224)	<b>Bots</b>	Brandtzaeg y Følstad (2018). máquinas que actúan como interfaces de usuario para interactuar con datos y servicios a través de texto o voz (p.1)	El directo presenta bots para la administración del canal como Nightbot, Streamelements, Moobot, Deepbot y otros			
				<b>Comandos del canal</b>	Cervelló, Martínez, Ramírez y Virgili (2009). son órdenes escritas que controlan a las máquinas (p.224)	El directo presenta comandos u órdenes por texto donde se obtiene información o una acción determinada para el usuario			
		<b>Emotes</b>	Barbieri et. al (2017) Son gestos o emojis exclusivos del canal (p.12)	<b>Emotes de suscriptores</b>	Vera (2022). Son emoticonos que pueden usarse libremente en cualquier canal de Twitch (p.17)	El directo presenta emotes o emojis de suscriptores del canal y otros canales suscritos durante la transmisión en vivo			

				<b>Emotes predeterminados</b>	Vera (2022). Son emoticonos que pueden usarse solamente con la suscripción de una canal específico, pero pueden usarse en otros canales. Todo ello mientras mantengan la suscripción al canal (p.17)	El directo presenta emotes o emojis predeterminados de la plataforma durante la transmisión en vivo			
		<b>Críticas - reflexiones y análisis</b>	Taylor (2018). el análisis es un componente importante en un stream respecto al juego. Reflexionar sobre mecánicas, diseños, jugabilidad y otros aspectos de un videojuego pueden crear un comentario de valor. Los streamers pueden brindar a sus espectadores comentarios y evaluaciones que logran crear un punto de vista sobre el juego (p.75).	<b>Análisis</b>	Taylor (2018) es una síntesis en base a un suceso en el stream (p.75)	El directo presenta momentos donde el streamer interpreta de un tema o hecho (asimila un suceso o lo interpreta según sus conocimientos). Un ejemplo es, cuando el streamer resuelve un rompecabezas de un juego o asimila el contexto de una historia.			
				<b>Críticas</b>	Delarbre (2006). Es una opinión sobre un tema (p.157)	El directo presenta momentos donde el streamer da una opinión de un tema o hecho en la transmisión			
				<b>Reflexiones</b>	Taylor (2018) Es un comentario de conclusión en base a un suceso en el stream (p.75)	El directo presenta momentos donde el streamer hace un comentario de conclusión sobre un tema o hecho en la transmisión en vivo			
		<b>Socialización</b>	Taylor (2018). los streamers se vuelven expertos en seguir el hilo de una conversación mientras están en directo (p.75)	<b>Saludos y despedidas</b>	Londoño y Valencia (2018) (p.55) / Haverkate (1994) (p.87) Es el inicio y final de una conversación. Entrada y final de una persona a un lugar.	El directo presenta momentos donde el streamer hace un saludo o despedida hacia un usuario en vivo			
				<b>Preguntas</b>	Taylor (2018) El streamer hace una pregunta a sus usuarios sobre el directo o juego (p.75)	El directo presenta momentos donde el streamer hace una pregunta a su audiencia en vivo			
				<b>Retroalimentación</b>	Taylor (2018) El streamer recibe ideas de sus usuarios sobre el directo (p.75)	El directo presenta momentos donde los usuarios guían o contextualizan de un			

						hecho al streamer en la transmisión en vivo			
				<b>Socialización extendida</b>	Taylor (2018) El streamer usa en directo otras redes sociales para expandir la socialización con los usuarios (p.75)	El directo presenta momentos donde el streamer realiza temáticas (las temáticas abarcan a concursos, encuestas, reacciones y rifas) con su audiencia y estos participan usando una red social o plataforma. Estos pueden ser reacciones de fotos que envía el público o confesiones de los espectadores que el streamer leerá en vivo mediante Facebook, Twitter o Discord			

## ANEXO 4 – JUICIO DE EXPERTOS



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento

"INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Mejía Prada, Lewis Ricardo
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Social (X) Educativa ( ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Prensa y Relaciones públicas
Institución donde labora:	CGBVP
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH
Autor(a):	CAHUANA GUTARRA, ALDAIR ARMANDO
Procedencia:	UCV
Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	1 día
Ámbito de aplicación:	externo
Significación:	El objetivo de medición se centra en identificar la interacción en la plataforma de streaming Twitch.tv durante el transcurso de una emisión en vivo bajo la categoría Conversando

#### 4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario **INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH** elaborado por **ALDAIR ARMANDO, CAHUANA GUTARRA** en el año 2023

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Firma del evaluador  
DNI: 09635779



## CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH

N°	SUBCATEGORÍAS / ítems	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA
	<b>SUBCATEGORÍA 1: CHAT</b>			
	<b>RELACIÓN ENTRE USUARIOS</b>			
1	El chat del directo presenta mensajes de un usuario a otro sin participación del streamer. Por ejemplo, un usuario le contesta a otro sin la necesidad de que el mensaje se dirija al streamer	4	4	4
	<b>RELACIÓN CON EL STREAMER</b>			
3	El chat del directo presenta mensajes de los usuarios netamente dirigidos hacia el streamer	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 2: DONACIONES</b>			
	<b>BITS</b>			
4	El directo presenta donaciones del tipo Bits que son visualizadas en la emisión	4	4	4
	<b>OTROS MÉTODOS</b>			
5	El directo presenta otros métodos de donaciones (como pagos por Paypal, abono a cuentas bancarias y páginas como streamloots) y son visualizados en la emisión	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 3: PUNTOS DE CANAL</b>			
	<b>RECOMPENSAS PREDETERMINADAS</b>			
6	El directo presenta recompensas predeterminadas de Twitch, canjeables por puntos de canal visualizables en la emisión. Por ejemplo, desbloquear emotes de suscriptor, elegir un emote para desbloquear, resaltar el mensaje que se enviará, enviar un mensaje en el modo solo suscriptores, modificar un emote.	4	4	4
	<b>RECOMPENSAS PERSONALIZADAS</b>			
7	El directo presenta recompensas personalizadas del canal (estas pueden ser: el streamer te sigue en una red social, el streamer te da un saludo, el streamer suspende a un usuario del directo), canjeables por puntos del canal visualizables en la emisión. Por ejemplo, una recompensa que al canjearla manda un sonido que se visualizará en la emisión.	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 4: BOTS / COMANDOS DE CANAL</b>			



	<b>BOTS</b>			
8	El directo presenta bots para la administración del canal como Nightbot, Streamelements, Moobot, Deepbot y otros	4	4	4
	<b>COMANDOS DEL CANAL</b>			
9	El directo presenta comandos u ordenes por texto donde se obtiene información o una acción determinada para el usuario	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 5: EMOTES</b>			
	<b>EMOTES DE SUSCRIPTORES</b>			
10	El directo presenta emotes o emojis de suscriptores del canal y otros canales suscritos durante la transmisión en vivo	4	4	4
	<b>EMOTES PREDETERMINADOS</b>			
11	El directo presenta emotes o emojis predeterminados de la plataforma durante la transmisión en vivo	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 7: CRÍTICAS – REFLEXIONES Y ANÁLISIS</b>			
	<b>ANÁLISIS</b>			
12	El directo presenta momentos donde el streamer interpreta de un tema o hecho (asimila un suceso o lo interpreta según sus conocimientos). Un ejemplo es, cuando el streamer resuelve un rompecabezas de un juego o asimila el contexto de una historia.	4	4	4
	<b>CRÍTICAS</b>			
13	El directo presenta momentos donde el streamer da una opinión de un tema o hecho en la transmisión	4	4	4
	<b>REFLEXIONES</b>			
14	El directo presenta momentos donde el streamer hace un comentario de conclusión sobre un tema o hecho en la transmisión en vivo	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 8: SOCIALIZACIÓN</b>			
	<b>SALUDOS Y DESPEDIDAS</b>			
15	El directo presenta momentos donde el streamer hace un saludo o despedida hacia un usuario en vivo	4	4	4
	<b>PREGUNTAS</b>			
16	El directo presenta momentos donde el streamer hace una pregunta a su audiencia en vivo	4	4	4
	<b>RETROALIMENTACIÓN</b>			



17	El directo presenta momentos donde los usuarios guían o contextualizan de un hecho al streamer en la transmisión en vivo	4	4	4
<b>SOCIALIZACIÓN EXTENDIDA</b>				
18	El directo presenta momentos donde el streamer realiza temáticas (las temáticas abarcan a concursos, encuestas, reacciones y rifas) con su audiencia y estos participan usando una red social o plataforma. Estos pueden ser reacciones de fotos que envía el público o confesiones de los espectadores que el streamer leerá en vivo mediante Facebook, Twitter o Discord	4	4	4

**Observaciones (precisar si hay suficiencia): Presenta suficiencia en los ítems**

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [X]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

**Martes 23 de mayo del 2023**

**Apellidos y nombres del juez evaluador:** Mejía Prada, Lewis Ricardo

**DNI:** 09635779

**Especialidad del evaluador:** Relaciones públicas

<sup>1</sup> **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup> **Pertinencia:** Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup> **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:*

*Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80% de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003).  
Ver: <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.*



## EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento

"INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Julissa Reyes Calderón
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ( )
Área de formación académica:	Clinica ( ) Social (X) Educativa ( ) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional:	Comunicación Organizacional
Institución donde labora:	PEIP- Escuela Bicentenario.
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (X)

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH
Autor(a):	CAHUANA GUTARRA, ALDAIR ARMANDO
Procedencia:	UCV
Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	1 día
Ámbito de aplicación:	externo
Significación:	El objetivo de medición se centra en identificar la interacción en la plataforma de streaming Twitch.tv durante el transcurso de una emisión en vivo bajo la categoría Conversando

### 4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario **INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH** elaborado por **ALDAIR ARMANDO, CAHUANA GUTARRA** en el año 2023

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

  
Firma del evaluador  
DNI: 4519336



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH

N°	SUBCATEGORÍAS / ítems	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA
<b>SUBCATEGORÍA 1: CHAT</b>				
<b>RELACIÓN ENTRE USUARIOS</b>				
1	El chat del directo presenta mensajes de un usuario a otro sin participación del streamer. Por ejemplo, un usuario le contesta a otro sin la necesidad de que el mensaje se dirija al streamer	4	4	4
<b>RELACIÓN CON EL STREAMER</b>				
3	El chat del directo presenta mensajes de los usuarios netamente dirigidos hacia el streamer	4	4	4
<b>SUBCATEGORÍA 2: DONACIONES</b>				
<b>BITS</b>				
4	El directo presenta donaciones del tipo Bits que son visualizadas en la emisión	4	4	4
<b>OTROS MÉTODOS</b>				
5	El directo presenta otros métodos de donaciones (como pagos por Paypal, abono a cuentas bancarias y páginas como streamloots) y son visualizados en la emisión	4	4	4
<b>SUBCATEGORÍA 3: PUNTOS DE CANAL</b>				
<b>RECOMPENSAS PREDETERMINADAS</b>				
6	El directo presenta recompensas predeterminadas de Twitch, canjeables por puntos de canal visualizables en la emisión. Por ejemplo, desbloquear emotes de suscriptor, elegir un emote para desbloquear, resaltar el mensaje que se enviará, enviar un mensaje en el modo solo suscriptores, modificar un emote.	4	4	4
<b>RECOMPENSAS PERSONALIZADAS</b>				
7	El directo presenta recompensas personalizadas del canal (estas pueden ser: el streamer te sigue en una red social, el streamer te da un saludo, el streamer suspende a un usuario del directo), canjeables por puntos del canal visualizables en la emisión. Por ejemplo, una recompensa que al canjearla manda un sonido que se visualizará en la emisión.	4	4	4
<b>SUBCATEGORÍA 4: BOTS / COMANDOS DE CANAL</b>				



BOTS				
8	El directo presenta bots para la administración del canal como Nightbot, Streamelements, Moobot, Deepbot y otros	4	4	4
COMANDOS DEL CANAL				
9	El directo presenta comandos u ordenes por texto donde se obtiene información o una acción determinada para el usuario	4	4	4
SUBCATEGORÍA 5: EMOTES				
EMOTES DE SUSCRIPTORES				
10	El directo presenta emotes o emojis de suscriptores del canal y otros canales suscritos durante la transmisión en vivo	4	4	4
EMOTES PREDETERMINADOS				
11	El directo presenta emotes o emojis predeterminados de la plataforma durante la transmisión en vivo	4	4	4
SUBCATEGORÍA 7: CRÍTICAS – REFLEXIONES Y ANÁLISIS				
ANÁLISIS				
12	El directo presenta momentos donde el streamer interpreta de un tema o hecho (asimila un suceso o lo interpreta según sus conocimientos). Un ejemplo es, cuando el streamer resuelve un rompecabezas de un juego o asimila el contexto de una historia.	4	4	4
CRÍTICAS				
13	El directo presenta momentos donde el streamer da una opinión de un tema o hecho en la transmisión	4	4	4
REFLEXIONES				
14	El directo presenta momentos donde el streamer hace un comentario de conclusión sobre un tema o hecho en la transmisión en vivo	4	4	4
SUBCATEGORÍA 8: SOCIALIZACIÓN				
SALUDOS Y DESPEDIDAS				
15	El directo presenta momentos donde el streamer hace un saludo o despedida hacia un usuario en vivo	4	4	4
PREGUNTAS				
16	El directo presenta momentos donde el streamer hace una pregunta a su audiencia en vivo	4	4	4
RETROALIMENTACIÓN				



17	El directo presenta momentos donde los usuarios guían o contextualizan de un hecho al streamer en la transmisión en vivo	u	y	y
<b>SOCIALIZACIÓN EXTENDIDA</b>				
18	El directo presenta momentos donde el streamer realiza temáticas (las temáticas abarcan a concursos, encuestas, reacciones y rifas) con su audiencia y estos participan usando una red social o plataforma. Estos pueden ser reacciones de fotos que envía el público o confesiones de los espectadores que el streamer leerá en vivo mediante Facebook, Twitter o Discord	y	u	y

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Si, existe consistencia.

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable       Aplicable después de corregir       No aplicable

Sábado 27 de mayo del 2023

Apellidos y nombres del juez evaluador: Julissa Calderón Reyes

DNI: 4519336

Especialidad del evaluador: Comunicación Organizacional

<sup>1</sup> **Claridad** : Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup> **Pertinencia**: Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup> **Relevancia**: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:*

*Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGarland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Vuottilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003). Ver: <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.*



## EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento

### "INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH".

La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Guillermo María Lau
Grado profesional:	Maestría (✓) Doctor ( )
Área de formación académica:	Clínica ( ) Social (✓) Educativa ( ) Organizacional (✓)
Áreas de experiencia profesional:	Comunicaciones
Institución donde labora:	Universidad César Vallejo
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (✓)

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH
Autor(a):	CAHUANA GUTARRA, ALDAIR ARMANDO
Procedencia:	UCV
Administración:	Virtual
Tiempo de aplicación:	1 día
Ámbito de aplicación:	externo
Significación:	El objetivo de medición se centra en identificar la interacción en la plataforma de streaming Twitch.tv durante el transcurso de una emisión en vivo bajo la categoría Conversando

#### 4. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario **INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH** elaborado por **ALDAIR ARMANDO, CAHUANA GUTARRA** en el año 2023

De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.



Categoría	Calificación	Indicador
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente.

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

  
Firma del evaluador

DNI: 97976866



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA INTERACCIÓN EN LA PLATAFORMA TWITCH

Nº	SUBCATEGORÍAS / ítems	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA
<b>SUBCATEGORÍA 1: CHAT</b>				
<b>RELACIÓN ENTRE USUARIOS</b>				
1	El chat del directo presenta mensajes de un usuario a otro sin participación del streamer. Por ejemplo, un usuario le contesta a otro sin la necesidad de que el mensaje se dirija al streamer	4	4	4
<b>RELACIÓN CON EL STREAMER</b>				
3	El chat del directo presenta mensajes de los usuarios netamente dirigidos hacia el streamer	4	4	4
<b>SUBCATEGORÍA 2: DONACIONES</b>				
<b>BITS</b>				
4	El directo presenta donaciones del tipo Bits que son visualizadas en la emisión	4	4	4
<b>OTROS MÉTODOS</b>				
5	El directo presenta otros métodos de donaciones (como pagos por Paypal, abono a cuentas bancarias y páginas como streamloots) y son visualizados en la emisión	4	4	4
<b>SUBCATEGORÍA 3: PUNTOS DE CANAL</b>				
<b>RECOMPENSAS PREDETERMINADAS</b>				
6	El directo presenta recompensas predeterminadas de Twitch, canjeables por puntos de canal visualizables en la emisión. Por ejemplo, desbloquear emotes de suscriptor, elegir un emote para desbloquear, resaltar el mensaje que se enviará, enviar un mensaje en el modo solo suscriptores, modificar un emote.	4	4	4
<b>RECOMPENSAS PERSONALIZADAS</b>				
7	El directo presenta recompensas personalizadas del canal (estas pueden ser: el streamer te sigue en una red social, el streamer te da un saludo, el streamer suspende a un usuario del directo), canjeables por puntos del canal visualizables en la emisión. Por ejemplo, una recompensa que al canjearla manda un sonido que se visualizará en la emisión.	4	4	4
<b>SUBCATEGORÍA 4: BOTS / COMANDOS DE CANAL</b>				



	<b>BOTS</b>			
8	El directo presenta bots para la administración del canal como Nightbot, Streamelements, Moobot, Deepbot y otros	4	4	4
	<b>COMANDOS DEL CANAL</b>			
9	El directo presenta comandos u ordenes por texto donde se obtiene información o una acción determinada para el usuario	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 5: EMOTES</b>			
	<b>EMOTES DE SUSCRIPTORES</b>			
10	El directo presenta emotes o emojis de suscriptores del canal y otros canales suscritos durante la transmisión en vivo	4	4	4
	<b>EMOTES PREDETERMINADOS</b>			
11	El directo presenta emotes o emojis predeterminados de la plataforma durante la transmisión en vivo	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 7: CRÍTICAS – REFLEXIONES Y ANÁLISIS</b>			
	<b>ANÁLISIS</b>			
12	El directo presenta momentos donde el streamer interpreta de un tema o hecho (asimila un suceso o lo interpreta según sus conocimientos). Un ejemplo es, cuando el streamer resuelve un rompecabezas de un juego o asimila el contexto de una historia.	4	4	4
	<b>CRÍTICAS</b>			
13	El directo presenta momentos donde el streamer da una opinión de un tema o hecho en la transmisión	4	4	4
	<b>REFLEXIONES</b>			
14	El directo presenta momentos donde el streamer hace un comentario de conclusión sobre un tema o hecho en la transmisión en vivo	4	4	4
	<b>SUBCATEGORÍA 8: SOCIALIZACIÓN</b>			
	<b>SALUDOS Y DESPEDIDAS</b>			
15	El directo presenta momentos donde el streamer hace un saludo o despedida hacia un usuario en vivo	4	4	4
	<b>PREGUNTAS</b>			
16	El directo presenta momentos donde el streamer hace una pregunta a su audiencia en vivo	4	4	4
	<b>RETROALIMENTACIÓN</b>			



17	El directo presenta momentos donde los usuarios guían o contextualizan de un hecho al streamer en la transmisión en vivo	4	4	4
<b>SOCIALIZACIÓN EXTENDIDA</b>				
18	El directo presenta momentos donde el streamer realiza temáticas (las temáticas abarcan a concursos, encuestas, reacciones y rifas) con su audiencia y estos participan usando una red social o plataforma. Estos pueden ser reacciones de fotos que envía el público o confesiones de los espectadores que el streamer leerá en vivo mediante Facebook, Twitter o Discord	4	4	4

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

---

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable       Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Sábado 27 de mayo del 2023

Apellidos y nombres del juez evaluador: Julissa Calderón Reyes

DNI: 4519336

Especialidad del evaluador: Comunicación Organizacional

<sup>1</sup> **Claridad** : Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup> **Pertinencia**: Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup> **Relevancia**: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

*Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:*

*Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de 2 hasta 20 expertos, Hyrkás et al. (2003) manifiestan que 10 expertos brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkás et al. (2003). Ver : <https://www.revistaespecios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.*



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Sin observaciones, esta suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

08 de 04 del 2023

Apellidos y nombres del juez evaluador: Carillero María Lu

DNI: 9776866

Especialidad del evaluador: Comercio 

<sup>1</sup> **Claridad** : Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>2</sup> **Pertinencia**: Si el ítem pertenece a la dimensión.

<sup>3</sup> **Relevancia** : El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

**Nota** : Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

## ANEXO 5 – COEFICIENTE DE V DE AIKEN

Preguntas	claridad					coherencia					releva			
	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V	experto 1	experto 2	experto 2	suma	V	experto 1	experto 1	experto 2	suma
PEM 1	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 2	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 3	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 4	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 5	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 6	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 7	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 8	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 9	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 10	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 11	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 12	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 13	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 14	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 15	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 16	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
PEM 17	4	4	4	12	100%	4	4	4	12	100%	4	4	4	12
					100%					100%				

- COEFICIENTE DE V DE AIKEN

$$V = \frac{s}{(n(c-1))}$$

Siendo:

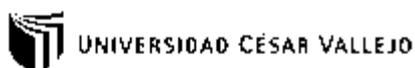
S= la suma de si

Si= valor asignado por el juez i

n= número de jueces

c = número de valores de la escala de valoración ( 2 en este caso)

## ANEXO 6 – CONSENTIMIENTO INFORMADO



### CONSENTIMIENTO INFORMADO (\*)

**Título de la investigación:** Interacción en la plataforma Twitch.tv durante una emisión en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger" 2023

**Investigador (a)(es):** Aldair Armando, Cahuana Gutarra

#### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Interacción en la plataforma Twitch.tv durante una emisión en la categoría Conversando del streamer "666DollarBurger" 2023", cuyo objetivo es explicar la interacción en la plataforma Twitch.tv durante el desarrollo de una transmisión en la categoría Conversando del streamer 666DollarBurger 2023

Esta investigación es desarrollada por el estudiante de pregrado de la carrera profesional de Ciencias de la Comunicación, de la Universidad César Vallejo del campus Lima Norte, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso del streamer del canal 666DollarBurger.

Esta investigación es desarrollada para explicar la interacción en la plataforma Twitch.

#### **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente:

1. Se realizará una observación de una emisión en vivo donde se recogerán datos para la investigación respecto a los siguientes objetos: el chat en vivo y la emisión.
2. Esta observación tiene un tiempo aproximado de 1 hora y se realizará en una emisión pasada no mayor a 2 meses. Los resultados de esta observación serán codificados usando un número de identificación y serán anónimas

\*Obligatorio a partir de los 18 años



**Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Usted tiene la libertad de brindar o no el permiso de usar su emisión con fines académicos.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a su persona cuando se termine la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. Los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio para futuras investigaciones sociales.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) Aldair Armando, Cahuana Gutarra email: [acahuanag@ucvvirtual.edu.pe](mailto:acahuanag@ucvvirtual.edu.pe) y Docente asesor Javier Ernesto, Argote Moreau.

### Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Carlos.M

Fecha y hora: 16 de junio 2023 – 10:12 pm



---

FIRMA

*Para garantizar la veracidad del origen de la información: en el caso que el consentimiento sea presencial, el encuestado y el investigador debe proporcionar: Nombre y firma. En el caso que sea cuestionario virtual, se debe solicitar el correo desde el cual se envía las respuestas a través de un formulario Google.*