



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE QUITO**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**ANÁLISIS DE LA CULTURA PARTICIPATIVA DEL FANDOM DE JUAN GUARNIZO**

**Trabajo de titulación previo a la obtención**

**del título de Licenciada en Comunicación**

**Autor:** Jessica Dayana Baño Cuenca

**Tutor:** Johanna Francisca Escobar Torres

**Quito-Ecuador**

**2024**

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN**

Yo, Jessica Dayana Baño Cuenca con documento de identificación N°1723513667 manifiesto que:

Soy la autora y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 20 de mayo del año 2024

Atentamente,



---

Jessica Dayana Baño Cuenca

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE  
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Jessica Dayana Baño Cuenca con documento de identificación No.1723513667, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del artículo académico: “ANÁLISIS DE LA CULTURA PARTICIPATIVA DEL FANDOM DE JUAN GUARNIZO”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Comunicación, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 20 de mayo del año 2024

Atentamente,



---

Jessica Dayana Baño Cuenca

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Johanna Francisca Escobar Torres con documento de identificación N° 1714010301, docente de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “ANÁLISIS DE LA CULTURA PARTICIPATIVA DEL FANDOM DE JUAN GUARNIZO”, realizado por Jessica Dayana Baño Cuenca con documento de identificación N° 1723513667, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 20 de mayo del año 2024

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink that reads "Johanna Escobar Torres". The signature is written in a cursive style with a large initial 'J' and 'E'.

---

Lic. Johanna Francisca Escobar Torres, PhD.

## **DEDICATORIA**

A mi madre, por ser mi mayor inspiración y apoyo incondicional durante toda mi vida. Gracias por creer siempre en mí y alentarme a cumplir mis sueños. Tu amor y sacrificio me han llevado hasta donde estoy ahora. A mi hermana, por estar a mi lado en los buenos y malos momentos, y por compartir risas y alegrías en nuestro caminar juntas.

Y especialmente, a mi hermano, a quien le debo la posibilidad de estar culminando mi carrera universitaria. Gracias a tu esfuerzo y apoyo pude ingresar a la universidad y hacer realidad esta meta tan anhelada. Eres mi mayor ejemplo de perseverancia y superación. Son la razón de mi vida y este logro no habría sido posible sin ustedes. Los amo profundamente.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a la carrera de Comunicación y a la universidad que me han brindado la formación profesional para llevar a cabo esta investigación. A mis amigos, por su apoyo incondicional y por todos los momentos de alegría que me han regalado a lo largo de la carrera. Su amistad ha sido un gran soporte en este proceso.

A mi tutora, Johanna Escobar, por compartir su conocimiento, motivación y dedicación para guiarme. Sus aportes y retroalimentación fueron fundamentales para la elaboración de este artículo.

# Índice

Introducción .....	1
Metodología .....	11
Resultados .....	14
Conclusiones .....	20
Anexos .....	24
Referencias.....	33

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> Análisis de contenido en la plataforma Twitch. ....	24
<b>Tabla 2</b> Análisis de contenido en la plataforma YouTube. ....	26
<b>Tabla 3</b> Análisis de contenido en la plataforma Instagram. ....	28
<b>Tabla 4</b> Análisis de contenido en la plataforma Discord.....	30

## Resumen

El presente artículo analiza en profundidad la cultura participativa dentro del fandom del *influencer* Juan Guarnizo en plataformas digitales. En términos conceptuales, se enmarcó al fandom dentro de la noción de cultura participativa de Henry Jenkins, donde los fans asumen un rol proactivo en la creación, circulación y gestión de contenidos. Esto permitió estudiar las interacciones entre el *influencer* y sus seguidores en plataformas como Twitch, YouTube, Instagram y Discord.

La metodología consistió en un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, con un análisis de contenido en plataformas virtuales. Para captar las dinámicas de participación se diseñó una matriz que ayudo a analizar categorías como temáticas, formatos, lenguaje y tipos de interacción. Los resultados revelan rasgos distintivos de esta cultura participativa, desde los formatos multimedia hasta el lenguaje coloquial utilizado entre ellos y el *influencer*. Se interpreta cómo los fans tienen un papel dinámico en la creación de contenidos y el fortalecimiento de la comunidad virtual.

La participación del fandom es decisiva tanto para expandir la influencia del creador de contenido como para satisfacer necesidades socioemocionales de los jóvenes seguidores. Esta cultura participativa alrededor de la figura del *streamer* logra satisfacer necesidades de socialización virtual y expresión creativa en los fans. Al involucrarse en la comunidad, encuentran un fuerte sentido de validación y arraigo, derivado de compartir afinidades e intereses comunes. Este estudio puso en evidencia las dinámicas e impactos multidimensionales que conlleva el fenómeno emergente de la cultura participativa en el contexto de *influencers* y *streamers*. Las dinámicas analizadas están reconfigurando las formas de socialización e identidad creativa de los jóvenes en el entorno digital.

**Palabras clave:** Juan Guarnizo, cultura participativa, influencer, fandom, participación activa

## Abstract

This article thoroughly analyzes the participatory culture within influencer Juan Guarnizo's fandom across digital platforms. Conceptually, the fandom was framed within Henry Jenkins' notion of participatory culture, where fans take on a proactive role in content creation, circulation and management. This allowed examining the interactions between the influencer and his followers on platforms such as Twitch, YouTube, Instagram and Discord.

The methodology consisted of an exploratory qualitative approach, with content analysis on virtual platforms. To capture the dynamics of participation, a matrix was designed to help analyze categories such as themes, formats, language and types of interaction. The results reveal distinctive features of this participatory culture, from multimedia formats to the colloquial language used among them and the influencer. It is interpreted how fans have a dynamic role in content creation and strengthening the virtual community.

The fandom's participation is crucial both to expand the content creator's influence and to meet the socioemotional needs of young followers. This participatory culture around the streamer manages to meet fans' needs for virtual socialization and creative expression. By getting involved in the community, they find a strong sense of validation and belonging, derived from sharing affinities and common interests. This study highlighted the complex dynamics and multidimensional impacts that the emerging phenomenon of participatory culture entails in the context of influencers and streamers. The analyzed dynamics are reconfiguring forms of socialization and creative identity of young people in the digital environment.

**Keywords:** Juan Guarnizo, participatory culture, influencer, fandom, active participation

## Introducción

El presente estudio se enfoca en analizar la cultura participativa dentro del *fandom* de Juan Guarnizo, entendiendo que es *influencer* dentro de las comunidades virtuales, en este momento dentro de ese ámbito es considerado un personaje público. Por lo tanto, su forma de interactuar y posicionarse en las redes se analiza a través de las teorías contemporáneas de la comunicación. Este estudio busca examinar cómo los usuarios se convierten en prosumidores, es decir, obtienen un rol dinámico y activo; además, se identifica cómo se desarrolla el contenido producido por Guarnizo y la participación que logra de parte de sus seguidores en plataformas como Twitch, YouTube, Instagram y Discord. Se analiza cómo estas dinámicas participativas impactan y configuran la cultura del *fandom*.

El objetivo de la investigación es enriquecer el estudio académico sobre *fandoms* y cultura participativa desde una perspectiva latinoamericana. De esta manera, se busca ampliar la discusión explorando prácticas colaborativas, el sentido de comunidad y la construcción identitaria en el contexto del *fandom* de Juan Guarnizo. Los hallazgos se centran en comprender cómo los seguidores asumen una participación en la generación de contenidos, desafiando la separación tradicional entre productores y consumidores mediáticos. Además, se analiza las implicaciones y limitaciones de estas formas de participación para los *fans*.

Para la disciplina de la comunicación, el estudio aportará con elementos relacionados a la cibercultura sobre las audiencias juveniles y su vínculo con influenciadores en el ecosistema digital. En un entorno mediático cada vez más dominado por plataformas digitales y creadores de contenido. Este estudio no solo aportara sobre cómo las audiencias jóvenes participan activamente en la construcción de comunidades en línea en torno a figuras como Juan Guarnizo, sino que

también ofrecerá perspectivas sobre cómo estas interacciones afectan la formación de identidades digitales y la percepción de la comunicación mediada por la tecnología.

Autores como García (2018) y Rivera (2018) han destacado cómo los *fandoms* funcionan como espacios donde los jóvenes exploran su individualidad, generan sentido de pertenencia y asumen un papel activo sobre los medios que consumen, elementos clave en la construcción de identidad según estos autores.

García (2018), nos habla sobre que el fandom tiene diversas formas de expresión que permiten a los fanáticos mostrar su pasión y creatividad. Una de las más populares es el cosplay, que viene de la contracción inglesa de "costume" y "play". Consiste en disfrazarse de un personaje representativo de la cultura pop, imitando todos sus rasgos físicos y de personalidad. Esto demuestra la dedicación y esfuerzo de los fans por encarnar a sus personajes favoritos. Asistir a convenciones cosplay y compartir fotos en internet crea una comunidad para que los fanáticos interactúen y celebren sus intereses compartidos.

Otra expresión son los fanzines, revistas caseras hechas por y para fans sobre algún tema de su interés. La palabra combina "fans" y "magazine" en inglés. Permiten a los seguidores más creativos y apasionados producir contenido exclusivo para otros que compartan su entusiasmo. Los fanzines son manifestaciones únicas del espíritu innovador y colaborativo de las comunidades de fans.

Rivera (2018), nos habla sobre como las comunidades virtuales proveen a los jóvenes un espacio para conectarse con pares de ideas afines. Les permite cultivar intereses compartidos, intercambiar conocimientos y habilidades, obtener retroalimentación y encontrar motivación para seguir creando. Interactuar en estos espacios en línea fomenta el aprendizaje colaborativo y

fortalece vínculos sociales, satisfaciendo necesidades durante la adolescencia. Por esto dedican tiempo a participar activamente en comunidades virtuales.

Por su parte, Sánchez (2021) expone que la plataforma Twitch ha demostrado tener un gran potencial para construir entornos altamente participativos e interactivos alrededor de las figuras de los *streamers*. Gracias a sus herramientas para la comunicación en tiempo real, Twitch permite generar una experiencia de entretenimiento enriquecida, donde se crean vínculos cercanos y comunidades virtuales entre los *streamers* y sus seguidores. De este modo, la plataforma cultiva ecosistemas digitales dinámicos y relaciones más horizontales y personales entre creadores y audiencias. Así, el rol del *streamer* se vuelve indispensable para canalizar múltiples intercambios sociales, afectivos y comunicacionales que aportan valor a los usuarios

Además, según Casells (2021) la cultura participativa que se genera en las comunidades de fans en plataformas virtuales tiene un gran potencial para mitigar la soledad entre aquellas personas que sufren dificultades para socializar o participar en actividades grupales en sus contextos offline. Ante la falta de soporte presencial, muchos encuentran en estas comunidades un espacio de interacción y procesos comunicativos que les brinda un fuerte sentido de pertenencia. De este modo, el involucrarse en las dinámicas del fandom a través de comentar en los *streamings* o participar en los foros se vuelve una alternativa para contrarrestar el aislamiento. La pasión compartida por el *influencer* funciona como un elemento que permite construir vínculos sociales significativos en un entorno virtual inclusivo.

La comunicación virtual se viene redefiniendo por los avances tecnológicos, permitiendo la interconexión de dispositivos y la creación de entornos virtuales que facilitan la comunicación y el intercambio de información. Lévy (2008) subraya cómo esta interconexión multiplica los puntos de entrada al ciberespacio, dando lugar a un acceso expandido a diversas herramientas y

recursos. Este fenómeno no solo marca una transformación fundamental en la forma en que las personas se comunican, sino que también enfatiza la importancia de entender este nuevo paradigma en la era digital.

La teoría de la cultura participativa de Jenkins (2008), representa un cambio paradigmático en la comprensión de la interacción mediática al desafiar la clásica dicotomía entre productores y consumidores. Al considerarlos como participantes activos, Jenkins destaca la naturaleza dinámica de la comunicación, donde la colaboración y la co-construcción de la cultura digital son esenciales. Esta perspectiva trasciende el tradicional modelo de transmisión unilateral de información, reconociendo que la audiencia juega un papel vital en la creación y distribución de contenido.

La creciente competencia entre plataformas de transmisión en vivo como Twitch, Mixer, YouTube y Facebook Gaming, observado por Albertini (2020), expone la importancia estratégica de comprender las preferencias cambiantes de la audiencia y la evolución constante de las dinámicas comunicativas. La variedad de opciones disponibles para los creadores de contenido y los espectadores transforman la manera en que se consumen y producen contenidos en línea. Analizar estas dinámicas no solo es esencial para entender la competitividad entre plataformas, sino también para adaptar de manera efectiva las estrategias de contenido.

### **Comunicación virtual en prácticas contemporáneas**

La comunicación virtual en las prácticas contemporáneas, como destaca Lévy (2008), representa una transformación fundamental impulsada por los avances tecnológicos. La interconexión de dispositivos, desde teléfonos hasta fotocopiadoras, ha creado un entorno digital dinámico que va más allá de la simple comunicación. Esta conectividad expandida ha multiplicado los puntos de entrada al ciberespacio, proporcionando a las personas acceso a diversas

herramientas y recursos. Este cambio en la estructura de comunicación no solo redefine la forma en que nos conectamos, sino que también abre nuevas posibilidades para la creación, la información y la comunicación, marcando así una revolución en la manera en que interactuamos en el mundo digital.

La visión de Lévy destaca cómo la comunicación virtual no es simplemente una extensión de la comunicación tradicional, sino una red compleja que abarca una variedad de dispositivos y plataformas. Este panorama interconectado no solo facilita la comunicación instantánea, sino que también amplía la capacidad de las personas para participar activamente en la creación y el intercambio de contenido. En este contexto, la comprensión de estos puntos de entrada múltiples y su impacto en la forma en que creamos, compartimos e interactuamos con la información es esencial para desentrañar las complejidades de la comunicación virtual en la era contemporánea.

Internet ha configurado nuevos modos de interacción social en la contemporaneidad, catalizando el surgimiento de comunidades y vínculos mediados por tecnología. Se destaca la adaptación de disciplinas como la etnografía para estudiar estas novedosas prácticas comunicativas digitales.

Ruiz (2015), enumera la variedad de plataformas 2.0 que están posibilitando formas diversificadas de expresión, colaboración e intercambio entre individuos más allá de limitantes geográficas y presenciales. Desde redes sociales y videoconferencias hasta aulas virtuales, se evidencia la propagación de ecologías digitales que enriquecen las relaciones humanas. El advenimiento de Internet ha inaugurado universos de interacción mediada tecnológicamente, dando paso a la formación de comunidades online donde las relaciones personales y los lazos emocionales entre los usuarios adoptan características y formas de expresión completamente nuevas.

También, añade que el uso de las tecnologías de información y comunicación no representa una amenaza para las relaciones sociales. Más bien, aumenta las posibilidades de reestructurarlas en términos de tiempo y espacio. Por ello, la apropiación de la cultura digital es relevante para entender la modernidad que define al mundo actual.

En primer lugar, las interacciones a través de medios digitales permiten conectarse con otros de formas novedosas, flexibles y sin las limitaciones físicas del cara a cara. Plataformas como redes sociales posibilitan relacionarse con círculos sociales amplios y diversos, incluso a distancia. Así, las TIC expanden el alcance de las conexiones interpersonales.

Además, la comunicación digital permite elegir el momento y lugar para interactuar. Se adapta mejor a los ritmos y circunstancias individuales. Esto favorece relaciones más horizontales, donde cada parte decide cuándo y dónde participar

### **Prosumidores, fandom y cultura participativa**

La teoría de la cultura participativa de Jenkins (2008) desencadena una reconsideración fundamental de la dinámica entre productores y consumidores de medios. Al superar la visión tradicional que establece una distinción rígida entre productores activos y consumidores pasivos, Jenkins propone una perspectiva más integradora. Esta conceptualización contemporánea sugiere que ambos grupos deben ser vistos como participantes activos en los procesos comunicacionales, interactuando de manera colaborativa en un contexto donde las reglas que rigen la creación y el intercambio de contenidos están experimentando una redefinición significativa

La importancia de la teoría de Jenkins radica en su capacidad para captar la transformación fundamental en la relación entre creadores y audiencia en la era digital. La participación de los consumidores, ahora considerados prosumidores, resalta la naturaleza colaborativa e interactiva de

la cultura participativa. Este cambio no solo redefine la manera en que se perciben los roles tradicionales en los medios, sino que también destaca la necesidad de una comprensión de cómo estas interacciones afectan la creación de comunidades en línea y la construcción de identidades digitales.

Por otro lado, los *fandoms* ejemplifican las nuevas lógicas de participación en la era digital. Gracias al auge de las TIC y al surgimiento de prosumidores que generan contenidos, estas comunidades de fans están experimentando un crecimiento exponencial.

Según la Galvéz (2016), el intercambio de material creativo entre admiradores ya representa un prototipo del futuro de los medios y las industrias culturales. Webs 2.0 como YouTube, redes sociales y plataformas de *streaming* catalizan estas dinámicas participativas.

Los *fans* encuentran en estos entornos un espacio propicio para desplegar sus pasiones compartidas. No son meros espectadores pasivos, sino que asumen un rol protagónico en la amplificación, remix y co-creación de contenidos sobre sus ídolos mediáticos. Surgen así formas emergentes de socialización, identidad colectiva y autogestión comunitaria. La consolidación imparable del *consumer-generated content* augura la propagación de los *fandoms* como modelos por excelencia de culturas participativas. Donde los prosumidores convergen e intercambian creaciones propias, retroalimentando un ciclo comunicacional más descentralizado, creativo y democrático.

Con respecto a los prosumidores, Yucra (2022), dice que el término prosumidor sintetiza productor y consumidor. Se refiere a un público activo que opina, produce y genera contenidos creativos de todo tipo, conocidos como contenido generado por el usuario (CGU). Este se distribuye en redes sociales y plataformas online, con un carácter transmedia y colaborativo.

Los prosumidores conforman comunidades que interactúan en búsqueda de pares con sus mismos intereses. Organizan reuniones y discusiones para profundizar sobre temas que les apasionan. La industria ha detectado este fenómeno y lo canaliza mediante plataformas oficiales para fans, donde pueden concentrar su actividad creativa.

También, nos habla sobre la comunidad de fans de videojuegos como Episode y Choices tiene una enorme presencia en múltiples plataformas digitales. Desde blogs en Tumblr o Reddit, hasta redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter. También en páginas exclusivas de fans como los foros de Episode o archivos de fanfics de Choices. Igualmente son populares en YouTube, con videos de fans sobre estos juegos. En Tumblr abundan los fanarts basados en ellos.

Esta esta visible huella se encuentre en los rincones más concurridos de internet demuestra la relevancia alcanzada por estos títulos. Pero, sobre todo, indica su capacidad para motivar a los usuarios a no sólo consumirlos, sino también a que puedan crear sus propios contenidos. La presencia de estos juegos incentiva la creatividad de los jugadores y el surgimiento de prosumidores.

A su vez, la aparición de prosumidores interesados en aportar sus creaciones es valiosa para los juegos, porque expande sus horizontes más allá de lo imaginado por los desarrolladores originales. También refuerza la lealtad de los fans hacia estas franquicias.

### ***Streamers y sus nuevas tendencias***

El auge de nuevos creadores de contenido y las plataformas de transmisión en vivo, como señala Albertini (2020), ilustra una evolución significativa en la industria de la comunicación digital. En los últimos años, hemos sido testigos de un aumento exponencial de creadores que ofrecen servicios de transmisión de videos. Este fenómeno no solo subraya el crecimiento de la

transmisión en vivo, sino también la creciente competencia entre estas plataformas por captar la atención tanto de los creadores de contenido como de su audiencia. La variada oferta de plataformas y el constante surgimiento de nuevos *streamers* indican la dinámica naturaleza de esta industria, que está en continuo cambio y adaptación para satisfacer las demandas de un público cada vez más diverso y exigente.

La competencia en aumento entre estas plataformas resalta la necesidad de comprender a fondo las tendencias emergentes en la transmisión en vivo. Este fenómeno no solo influye en las estrategias de los creadores de contenido para destacar en el saturado mercado digital, sino que también impacta la forma en que las audiencias consumen y participan en este tipo de contenido. Analizar las nuevas tendencias en la transmisión en vivo no solo proporciona una visión de la dinámica del mercado actual, sino que también sobre cómo los *streamers* y las plataformas están dando forma a la comunicación digital y redefiniendo las interacciones en línea en tiempo real.

Gutiérrez (2020), señala, el fenómeno de los *streamers* y la plataforma Twitch como emblemas de las nuevas tendencias en transmisión de contenidos digitales. Expon cómo en la última década han emergido modelos comunicativos enfocados en la difusión de secuencias en vivo, que encuentran en los videojuegos y *gamers* un nicho idóneo para expandirse.

Se destaca cómo Twitch logró posicionarse rápidamente como sitio de referencia para las retransmisiones de juego, alcanzando en pocos años de operación más de 200 mil espectadores diarios. Esto se debe en parte a enfocarse en una temática -los *e-sports*-. Así, el autor resalta la consolidación de los *streamers*, quienes transmiten sus partidas en directo, como nuevas figuras públicas para millones de seguidores. Ellos capitalizan el deseo de los públicos por contenidos más inmediatos, espontáneos y que habiliten la interacción síncrona.

Además, Gutiérrez (2023), dice que los *streamers* se conectan con su audiencia de múltiples maneras al transmitir contenido en vivo. Por ejemplo, resaltan los comentarios que encuentran interesantes para reforzar el estatus de esos usuarios en la comunidad. Incluso hacen partícipes a los espectadores permitiendo que voten o tomen decisiones sobre la transmisión.

Todo esto genera en el público una conexión grupal. Al interactuar constantemente con los *streamers* y entre ellos, los espectadores sienten que son parte de una comunidad. El *streamer* reconoce sus contribuciones, opiniones y existencia como miembros valiosos del grupo.

Estas estrategias de interacción de los *streamers* son clave para formar una conexión especial con su audiencia y cultivar comunidades virtuales donde los fans se sientan vistos, valorados y escuchados. Esta sensación de ser parte de algo mayor que uno mismo resulta muy atractiva, en especial para los jóvenes. Por esto las plataformas de *streaming* en vivo que fomentan la participación están ganando tanta popularidad.

## Metodología

La metodología de esta investigación se centra en la cultura participativa del *fandom* de Juan Guarnizo, asume un enfoque cualitativo de tipo exploratorio. Dada la escasez de investigaciones previas sobre la cultura participativa en el contexto específico de un *fandom* latinoamericano, el enfoque cualitativo resulta apropiado para tratar este tema emergente. La elección del paradigma interpretativo buscó captar las experiencias de los seguidores, priorizando la comprensión del sentido y significado que ellos atribuyen a sus formas de participación en la comunidad digital.

Para la recolección de datos, se implementó la observación no participante en los espacios virtuales del *fandom*, permitiendo una inmersión directa en las interacciones y dinámicas culturales. Además, se llevó a cabo un análisis de contenido de las redes de Juan Guarnizo, para contextualizar la cultura participativa en el ámbito digital. Estas técnicas propias no solo ofrecen una perspectiva holística de la interacción entre el *influencer* y su audiencia, sino que también permiten capturar la diversidad de formas de participación y expresión en el *fandom*.

La inclusión de una matriz de análisis en la metodología proporcionó una estructura organizada para examinar y explicar el funcionamiento de la cultura participativa. Por lo tanto, facilitó la identificación de temáticas, acogida del contenido, lenguaje utilizado y sus formas de interacción dentro de la comunidad, contribuyendo a una comprensión de cómo se construyen comunidades e identidades en el entorno digital. En conjunto, esta metodología busca no solo describir, sino también interpretar y analizar la cultura participativa en el *fandom* de Juan Guarnizo.

La siguiente matriz fue utilizada para analizar las plataformas como Twitch, YouTube, Instagram y Discord, lo cual facilitó el análisis respectivo para la cultura participativa del *fandom* del *influencer*.

Se incorporaron datos como el número de seguidores en cada plataforma y las métricas de *engagement* con las publicaciones, aunque cabe recalcar que no en todos los espacios virtuales existe acceso a estas estadísticas. Asimismo, se clasificaron variables como las temáticas planteadas por el *influencer* en sus contenidos, la recepción positiva o negativa que tenían los comentarios de los fans, y el tipo de lenguaje empleado tanto por el creador como por los seguidores.

Específicamente, el abordaje denotativo y connotativo del lenguaje permitió conocer la conformación de una identidad, con jergas y códigos internos que refuerzan la noción de una comunidad virtual. Finalmente, identificar las herramientas de interacción disponibles en cada plataforma (comentarios, chats, imágenes, etc.) sirvió para determinar en cuáles espacios virtuales existe mayor interacción y libertad para compartir contenido entre los fans y el influencer.

<b>Plataforma</b>	
<b>Número de seguidores</b>	
<b>Engagement</b>	
<b>Temáticas</b>	
<b>Acogida del contenido:</b>	
<b>Positivo / Negativo</b>	
<b>Lenguaje</b>	
<b>Denotación</b>	<b>Connotación</b>
<b>Forma de interacción</b>	

---

**Texto / Comentarios**

**Imagen**

**Emoticones / Gifs**

**Videos**

---

Elaboración propia.

## Resultados

Para analizar la cultura participativa en el *fandom* del *influencer* Juan Guarnizo, se realizó un análisis de contenido con enfoque cualitativo, diseñando una matriz que aborda las principales categorías de interacción en sus comunidades virtuales. La matriz considera las plataformas donde tiene presencia el *influencer*, el formato y contenido participativo, las temáticas abordadas y un análisis semiótico de denotación y connotación.

Entrando en contexto sobre la cultura participativa presente en el *fandom* de Juan Guarnizo y dar un significado a los resultados obtenidos, es preciso contrastarlos con el marco conceptual desarrollado por Henry Jenkins. Tal como señala este autor, el *fandom* ejemplifica el paso de una cultura mediática de espectadores pasivos a una de participación activa e interacción entre productores y consumidores de contenido. Se aprecia cómo los fans asumen un rol protagónico en la amplificación, creación y circulación de materiales, así como en la consolidación de una comunidad.

Si bien no todos tienen el mismo nivel de influencia, se observa un ejercicio de apropiación del entorno digital por parte de los seguidores para desplegar sus propias formas de expresión, socialización e identidad colectiva. Incluso tienen capacidades de autogestión al regular comportamientos tóxicos atentatorios contra la armonía grupal.

Aunque el *influencer* mantiene un poder de convocatoria superior, son las acciones coordinadas y afectos compartidos entre los fans las que sostienen y amplifican el *fandom*. Sus interacciones orgánicas y espontáneas van conformando lenguajes y nociones que operan como nuevas reglas de participación para la comunidad.

Juan Guarnizo tiene una amplia comunidad de seguidores en diversas plataformas digitales. Su mayor alcance se observa en Twitch, donde cuenta con 11.2 millones de seguidores. Le sigue Instagram con 6.9 millones y YouTube con 6.43 millones. El nivel de engagement varía, siendo más alto en Twitch donde ha llegado a tener 409,967 espectadores en un *stream*.

En cuanto a la acogida del contenido, en su gran mayoría es positiva. Por ejemplo, en YouTube de 5 comentarios analizados solo 1 era negativo. Mientras que en Instagram de 6 comentarios 2 eran negativos. Esto revela que la mayoría de las interacciones son de fans que lo apoyan y también se evidencia en menor medida la presencia de algunos comentarios negativos y críticos de parte de usuarios en desacuerdo con el *influencer*. No obstante, estos comentarios desfavorables son sólo una pequeña fracción y no representan la tendencia dominante en la comunidad, donde impera un apoyo positivo hacia el *influencer* y su contenido.

La plataforma de *streaming* Twitch se ha consolidado como uno de los epicentros de la cultura participativa entre Juan Guarnizo y su comunidad de fans. A través de las transmisiones en vivo, principalmente de videojuegos, el *influencer* genera un ambiente cercano y distendido que propicia la interacción fluida con los seguidores.

Las temáticas abordadas denotan un interés por crear contenidos que conecten con las preferencias lúdicas de su audiencia juvenil. Los videojuegos son el eje central, pero también destacan espacios de charla informal donde responde dudas y comenta eventos próximos. Este formato conversacional connota la intención de reducir distancias con los fans y brindarles una experiencia de interacción más directa y espontánea.

Otro elemento que refuerza esta cercanía es el lenguaje coloquial que utiliza Juan Guarnizo durante los *streams*. Donde usa palabras como "no manches", "wey", "broers", "carnal". La

apropiación de modismos y jergas juveniles por parte del *influencer* facilita la identificación de los fans con él y connota complicidad, cohesión grupal y un ambiente cómodo dentro de la comunidad.

La participación en vivo se canaliza principalmente mediante comentarios de texto, donde los fans reaccionan y conversan entre sí en tiempo real. También, hacen un uso intensivo de emoticones y GIFs que les permiten expresarse de forma inmediata y espontánea durante las partidas. Estas opciones de interactividad síncrona generan una experiencia participativa más cercana.

Por otro lado, YouTube se perfila como una de las plataformas centrales para la interacción asincrónica entre el *influencer* y sus seguidores. Si bien los *streams* en vivo ocurren por Twitch, en YouTube se comparten piezas más elaboradas que recopilan lo mejor de esas transmisiones o se crea contenido nuevo que no lo hace en *stream*.

Las temáticas abordan tanto su faceta *gamer* como aspectos de su vida personal, buscando generar contenidos diversos que resulten atractivos para la audiencia. Esto denota una estrategia de Juan Guarnizo por consolidar su comunidad en esta plataforma de alcance masivo.

En cuanto al lenguaje, predominan comentarios que celebran y felicitan al *influencer*. Comentarios como “Me gustó mucho el video” “Me reí mucho con tu video”, usando un tono afectuoso y entusiasta. Esto connota admiración y validación por parte de los fans, que encuentran en esta plataforma un espacio para expresar su apoyo.

El formato interactivo se centra en comentarios de texto donde los usuarios opinan y reaccionan ante el video. También se usan emoticones para manifestar estados de ánimo y reforzar dichos comentarios. Si bien la interacción no es tan vívida como en Twitch, igualmente hay un intercambio dinámico en esta plataforma.

En la red social Instagram se perfila como un espacio más íntimo e informal del *influencer*, donde comparte instantáneas de su vida personal y momentos importantes sobre sus contenidos de *streaming*. Esto facilita una conexión más cercana y emocional con los seguidores.

Las temáticas giran en torno a su cotidianidad, generando contenidos que humanizan su figura pública. Esto denota una estrategia por abrir una ventana a los aspectos más espontáneos y casuales de su día a día, que resultan atractivos para el fandom.

El lenguaje de los fans en esta plataforma está marcado por comentarios donde expresan admiración y afecto. Comentarios como “Te quiero mucho presi”, “Llegaste tan lejos y todavía lo que falta Juan”. Frases cariñosas y de apoyo ante logros denotan una estrecha cercanía emocional entre la comunidad y el *influencer*. Asimismo, recibe comentarios de hate, esto quiere decir, comentarios de odio de parte de fans de otras comunidades de *streamers* que no les agrada su contenido o por roces que pueda tener con otro *influencer*. La gran parte de sus comentarios son positivos, se podría decir que un 90% son sus *fans* que lo apoyan y el otro 10% son comentarios de odio.

La interacción se centra en comentarios de texto donde los seguidores reaccionan a las publicaciones. El uso de emoticones es también muy frecuente para expresar estados de ánimo y sentimientos de manera rápida. También, cuenta con un canal de difusión en esta red social donde los fans pueden unirse y reaccionar a los mensajes que envía el *influencer*. La forma de reacción es mediante emoticones. De cualquier forma, es otro canal de interacción con el que cuentan los fans de Juan Guarnizo.

Por otro lado, en la plataforma Discord se observa una interacción sumamente activa, creativa y cercana entre los miembros del fandom de Juan Guarnizo. En esta plataforma, los

participantes pueden hablar entre sí a través de llamadas de voz, videollamadas, mensajes escritos o intercambiar archivos y contenido multimedia tanto en conversaciones privadas como dentro de grupos conocidos como "servidores".

En cuanto a las temáticas, este espacio funciona como un punto de encuentro virtual donde los fans conversan de forma libre, comparten contenidos graciosos sobre el *influencer* e incluso socializan por chat de voz, generando una comunidad online cohesionada.

La acogida a las publicaciones compartidas en el servidor es positiva y entusiasta. Abundan los comentarios bromistas, los memes irónicos y un lenguaje coloquial que denota confianza entre los usuarios. El uso de apodos amistosos y las bromas internas son muestra de una identidad grupal fuerte, con códigos propios que refuerzan el sentido de comunidad entre admiradores del *influencer*.

Respecto a las formas de interacción, son variadas y creativas. Desde chats grupales hasta compartir clips de videos, gifs animados y todo tipo de formatos visuales. Esta participación multifacética enriquece la conversación, logrando una comunidad online vibrante, con intercambios muy activos que fluyen de forma orgánica.

Sin embargo, de todas las plataformas analizadas en Twitch alcanza un nivel de engagement de 409,967 espectadores, su número más alto entre todas las plataformas analizadas. Además, el formato de *streaming* en vivo que caracteriza a Twitch permite una interacción más fluida, continua y en tiempo real a través del chat, emojis y comentarios mientras el influencer juega o conversa con la audiencia.

En contraste, plataformas como YouTube e Instagram tienen una interacción más bien asincrónica, mediante comentarios en las publicaciones. Si bien también muestran un engagement

importante, la participación no es tan activa ni tan inmediata como en las transmisiones en directo de Twitch.

Por lo tanto, en cuanto a la capacidad de la audiencia para interactuar, conversar, comentar y relacionarse con el *influencer* de forma orgánica y espontánea, Twitch se posiciona como la plataforma líder donde se concentra la mayor actividad e intercambio entre Juan Guarnizo y sus seguidores.

## Conclusiones

Mediante los resultados expuestos, se puede afirmar que el presente análisis cumplió su meta principal de investigar y comprender de manera integral las dinámicas de participación e interacción que se dan en la comunidad de seguidores de Juan Guarnizo dentro de las plataformas digitales.

Conceptualmente, se logró enmarcar esta comunidad de fans dentro de las dinámicas propias de la cultura participativa, tal como fue mencionada por Henry Jenkins. Se observó cómo los seguidores de este *influencer* asumen un rol activo y creativo, desplegando diversas formas de interacción que amplifican y enriquecen el contenido generado.

En cuanto al objetivo de determinar dichos procesos interactivos, el análisis de contenido arrojó hallazgos precisos. Se identificaron las principales plataformas que canalizan la participación del fandom, distinguiendo particularidades en cuanto a temáticas, formatos, lenguajes y acogida del contenido compartido en cada una. Así, se logró caracterizar la dinámica comunicativa específica que emerge en YouTube, Instagram, Twitch y Discord.

El análisis de contenido desarrollado permite afirmar que la cultura participativa en la comunidad de Juan Guarnizo se manifiesta a través de actividades como de generar memes, editar videos, escribir comentarios y mantener fluidas conversaciones en varias plataformas, fortalece el vínculo socioafectivo entre los fans, satisfaciendo sus necesidades de expresión, pertenencia grupal y entretenimiento compartido.

La creación constante de contenidos y la cantidad de interacciones creativas por parte de los *fans* apoya y expande la popularidad del *influencer*. Los seguidores asumen un papel central en la producción, circulación y consumo de contenido que apoyan a su imagen y generan

momentos memorables. Además, la participación fortalece los lenguajes internos y las narrativas que añaden valor al *influencer*.

Para los fans, la cultura participativa en torno al *streamer* les ofrece un espacio de entretenimiento, intercambio social, expresión de creatividad y sobre todo fuerte sentido de pertenencia, al encontrar una comunidad de personas con intereses compartidos con quienes identificarse. Esto se puede ver en las plataformas analizadas, donde existe herramientas que permiten la interacción y entretenimiento entre fandom y el *influencer*.

Además, tal como se desprende del análisis, la cultura participativa en torno a *influencers* y *streamers* de videojuegos como Juan Guarnizo se ha consolidado como una tendencia de entretenimiento digital atractiva para las audiencias juveniles. Su capacidad de tener una interacción activa e identificación entre millones de seguidores apunta al poder de este formato de contenido para cautivar a jóvenes consumidores mediáticos.

Más allá del caso específico estudiado, estas formas de entretenimiento participativo vienen ganando terreno frente a medios tradicionales, especialmente entre los más jóvenes. El *streaming* de videojuegos y el seguimiento a *influencers gamers* se posicionan como una nueva manera de consumo cultural, ocio y socialización para estos nichos etarios.

Internet se ha vuelto tan importante en nuestras vidas que ya no podemos ver el mundo online y offline como separados. Lo que pasa en uno afecta al otro. Internet es tan real como la vida fuera de ella. Cada vez más negocios usan Internet para vender o promocionarse, los medios tradicionales informan sobre tendencias y campañas digitales. Cuando un video se vuelve viral o hay activismo social en redes, todo el mundo habla de ello.

Internet también permite compartir cultura de masas. Las personas pueden aprovechar esto para crear su propia cultura digital, inspirándose en los recursos disponibles virtualmente. Esta cultura única se consume y comparte principalmente en la web.

En la cultura de internet, sus miembros comparten perspectivas, tendencias y actitudes en común. Esto se desarrolla por la exposición a los mismos medios y actividades, como en la cultura popular tradicional. Las personas ya no son sólo consumidores pasivos de cultura impuesta por la industria. Ahora pueden producir cultura activamente al aprovechar las nuevas herramientas digitales.

Progresivamente, la web se ha convertido en un lugar donde los usuarios pueden relacionarse con los contenidos de muchas formas. En resumen, la cultura de internet permite a las personas contribuir a la evolución cultural en lugar de ser moldeadas por ella. Al participar activamente, los usuarios generan nuevas tendencias y dan forma a este fenómeno social.

De este modo, el ejemplo analizado refleja tendencias más amplias de transformación en las prácticas de entretenimiento juvenil, donde las plataformas interactivas y los *influencers* están moldeando nuevas formas de cautivar la atención, identificación y participación de las audiencias. Comprender estos cambios permite entender mejor la evolución de las dinámicas de consumo mediático y cultura participativa contemporánea.

Aparte del entretenimiento en estas plataformas, este tipo de comunidades de fans en Internet están cumpliendo un rol de contención socioemocional para los jóvenes, ante el aumento de problemáticas como aislamiento, ansiedad o depresión. En este sentido, la posibilidad de identificarse con un *influencer* admirado y encontrar validación e intercambios significativos con pares de intereses afines, opera como un espacio de refugio y bienestar emocional.

También, los *prosumers* y *fandoms* están transformando el panorama del entretenimiento digital. Esta investigación sobre la comunidad de fans de Juan Guarnizo demuestra cómo los seguidores de *influencers* asumen un rol activo de *prosumers*, tanto produciendo contenidos creativos como consumiendo el material generado por el *streamer* y por otros fans.

Este fenómeno encaja en el marco conceptual de la cultura participativa, donde el público ya no es pasivo, sino que interactúa y contribuye en los medios que consume. Los fans de Guarnizo ejemplifican estas dinámicas propias de comunidades virtuales actuales, desplegando múltiples formas de participación, desde memes hasta fan arts y eventos colectivos.

Esta investigación comprueba que el concepto de participación mediática es una lente útil y reveladora para analizar las comunidades virtuales de hoy. Al estudiar caso del fandom de Juan Guarnizo bajo esta noción teórica, pudimos obtener hallazgos sobre cómo operan actualmente estos grupos online, sus formas de interacción emergentes y las identidades colectivas que construyen los participantes.

## Anexos

**Tabla 1**

*Análisis de contenido en la plataforma Twitch.*

<b>Twitch</b>	
<b>Número de seguidores</b>	11.2 millones
<b>Engagement</b>	409,967 número más alto de espectadores
<b>Temáticas</b>	El contenido que usualmente hace en Twitch consiste en jugar videojuegos y conversar con sus seguidores. Este tipo de transmisiones se la denomina 'Just Chatting', donde normalmente habla sobre eventos próximos o diversos temas de interés.

Los comentarios de los *fans* son positivos en sus *streams* de twitch. También son humorísticos por el tipo de contenido que hace Juan Guarnizo. Tiene bastante interacción con su comunidad al momento de jugar un videojuego.

**Acogida del contenido:**

**Positivo / Negativo**



**Lenguaje en streams**

**Denotación**

**Connotación**

-Uso de palabras como "no manches", "wey", "broers", "carnal": Términos coloquiales comunes en el habla juvenil/informal.

-Cercanía, confianza, sentido de pertenencia entre los fans.

-Saludos como "¡Qué onda amigos!" y despedidas como "Nos vemos amigos, los quiero mucho"

-Complicidad en la comunidad.

**Forma de interacción**

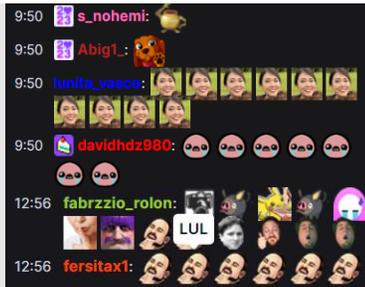
**Texto / Comentarios**



**Imagen / Memes**

No hay esa opción en la plataforma.

**Emoticones / Gifs**



**Videos**

No hay esa opción en la plataforma.

Elaboración propia.

**Tabla 2**

*Análisis de contenido en la plataforma YouTube.*

YouTube	
<b>Número de seguidores</b>	6.43 millones
<b>Engagement</b>	Número de me gusta: 124k aprox. Comentarios: 16k aprox.
<b>Temáticas</b>	En el contenido de YouTube el <i>influencer</i> sube resúmenes de los <i>streams</i> que hace en twitch. También, hace contenido de videojuegos, <i>vlogs</i>

de su vida diaria y contenido viral que hace la mayoría de *youtubers*.

**Acogida del contenido:**

Tiene variedad de comentarios en sus videos de su canal principal de YouTube. La mayoría son positivos al contenido que sube y otros negativos.

**Positivo / Negativo**



De cinco comentarios, uno es negativo.

## Lenguaje

### Denotación

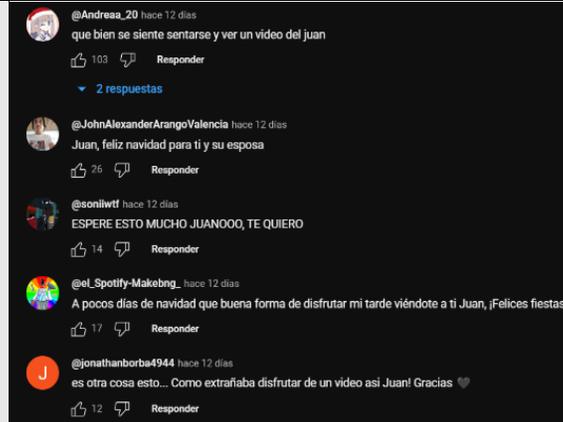
-Comentarios de felicitación en un video nuevo.  
  
-Comentarios diciendo "Me reí mucho con ese video!".

### Connotación

-Afecto y entusiasmo  
  
-Generan conexión y complicidad.

### Forma de interacción

### Texto / Comentarios



### Imagen / Memes

No hay esa opción en la plataforma.

### Emoticones / Gifs



### Videos

No hay esa opción en la plataforma.

Elaboración propia.

### Tabla 3

*Análisis de contenido en la plataforma Instagram.*

Instagram	
Número de seguidores	6.9 millones
Engagement	Número de me gusta: 477.1K aprox. Comentarios: 1.9K aprox.

## Temáticas

El contenido que comparte el *influencer* en esta red social es más personal. Publica fotos de su vida diaria y ciertas fotos sobre eventos que tienen que ver con su contenido que hace en twitch.

Cuenta con comentarios positivos y negativos a publicaciones que hace sobre sus eventos en *stream* o su vida cotidiana.

## Acogida del contenido:

### Positivo / Negativo



De seis comentarios, dos son negativos.

## Lenguaje

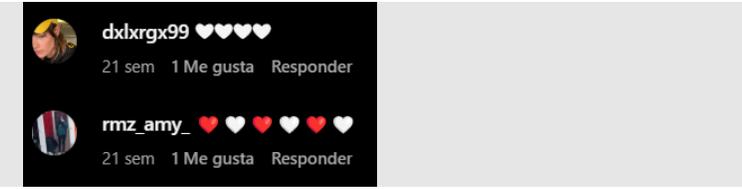
### Denotación

-Comentarios de afecto y motivación  
“Te quiero mucho presi”, “Llegaste tan lejos y todavía lo que falta Juan”

### Connotación

-Sentimiento de cercanía emocional y admiración por parte de los fans hacia el *influencer*.

## Forma de interacción

<p><b>Texto / Comentarios</b></p>	
<p><b>Imagen / Memes</b></p>	<p>No hay esa opción en la plataforma.</p>
<p><b>Emoticones / Gifs</b></p>	
<p><b>Videos</b></p>	<p>No hay esa opción en la plataforma.</p>

Elaboración propia.

**Tabla 4**

*Análisis de contenido en la plataforma Discord.*

<p style="text-align: center;"><b>Discord</b></p>	
<p><b>Número de seguidores</b></p>	<p>97,925 miembros en el servidor</p>
<p><b>Temáticas</b></p>	<p>En esta plataforma el <i>influencer</i> cuenta con un servidor público para sus seguidores. Donde su comunidad puede interactuar libremente entre ellos, compartiendo memes, videos, fotos e incluso pueden crear un chat de voz para comunicarse.</p>

En esta plataforma cuenta con comentarios e interacciones positivas, humorísticas y sarcásticas de parte de su *fandom*. Por lo que, es el espacio donde más interacción tiene su comunidad virtual entre ellos.

**Acogida del contenido:**  
**Positivo / Negativo**



**Lenguaje**

Denotación	Connotación
-Saludos entre los miembros como "Hola perros"	-El uso de apodos como "carnales" connota confianza y cohesión entre los fans.
-Bromas y memes internos como "Jajaja ese meme de Juan es épico papus".	- Las bromas internas connotan sentido de comunidad e identidad grupal al compartir códigos.
<b>Forma de interacción</b>	

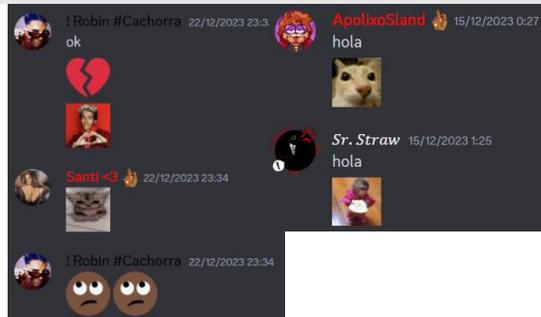
## Texto / Comentarios



## Imagen / Memes



## Emoticones / Gifs



## Videos



Elaboración propia.

## Referencias

García, R. (2018). Una aproximación a la cultura de Internet y participativa. Redalyc.org.

Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742024/513855742024.pdf>

Rivera, P. (2018). Los jóvenes y las comunidades virtuales. Nuevas maneras de aprendizaje y de participación social en la sociedad digital. 1 - 16. Obtenido de:

<http://www.scielo.edu.uy/pdf/pe/v11n1/1688-7468-pe-11-01-67.pdf>

Sanchez, A. (2021). Twitch: relación entre comunidades y streamers hispanohablantes .  
*Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*, 1-56. Obtenido de:

[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657646/Sanchez\\_VA.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657646/Sanchez_VA.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Casells García, C., Raúl, D., & Bolinches, T. (s/f). “*Twitch.tv, un nuevo paradigma en la comunicación y el entretenimiento en Internet*”. Upv.es. Obtenido de

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/172742/Casells%20-%20Twitchtv%20un%20nuevo%20paradigma%20en%20la%20comunicacion%20y%20e1%20entretenimiento%20en%20Internet.pdf?sequence=2>

Lévy, P. (2007). *CIBERCULTURA: Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Anthropos Editorial. Obtenido de:

<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Atlanta: Paidós. Obtenido de: <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

Albertini, E. (2020). Twitch: Transmisión de la vida en épocas de pandemia. *Academia*, 1-21. Obtenido de:

[https://www.academia.edu/45477814/Twitch\\_Transmision\\_de\\_la\\_vida\\_en\\_epocas\\_de\\_pandemia](https://www.academia.edu/45477814/Twitch_Transmision_de_la_vida_en_epocas_de_pandemia)

Gálvez, R. C. (2016). “Fannibals” ministéricos: el poder del “Fandom”. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 6(2), 101–114. Obtenido de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5511310>

Ruiz Méndez, M., & Aguirre-Aguilar, G. (2015). Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 41, 67–96. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5175390>

Gutiérrez Lozano, J. F., & Cuartero, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos Revista Internacional de Comunicación*, 50, 159–175. Obtenido de:

<https://doi.org/10.12795/ambitos.2020.i50.11>

Gutiérrez-Manjón, S., & Castillejo-De-Hoces, B. (2023). Promoción de juegos de azar en transmisiones en directo: Análisis del poder de prescripción de los streamers. *methaodos revista de ciencias sociales*, 11(2), m231102a14. Obtenido de:

<https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.721>

Yucra-Quispe, L.-M., Espinoza-Montoya, C., Núñez-Pacheco, R., & Aguaded, I. (2022). De consumidores a prosumidores: la narrativa transmedia en dos juegos móviles para adolescentes y jóvenes. *Revista de Comunicación*, 21(1), 433–450. Obtenido de:

<https://doi.org/10.26441/rc21.1-2022-a22>