



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**ANÁLISIS COMPARATIVO DE CONTENIDO EN TRANSMISIONES DE
VIDEOJUEGOS. CASO TWITCH**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Comunicación

AUTOR: JOSÉ LUIS ASANZA CASTRO

TUTOR: RAFAEL AUGUSTO CAMPOVERDE DURÁN

Cuenca - Ecuador

2024

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

Yo, José Luis Asanza Castro con documento de identificación N° 0107094898, manifiesto que

Soy el autor 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.

Cuenca, 8 de julio del 2024

Atentamente,



José Luis Asanza Castro

0107094898


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

Yo, José Luis Asanza Castro con documento de identificación N° 0107094898, 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 comparativo de contenido en transmisiones de videojuegos. Caso Twitch”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado 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.

Cuenca, 8 de julio del 2024

Atentamente,



José Luis Asanza Castro

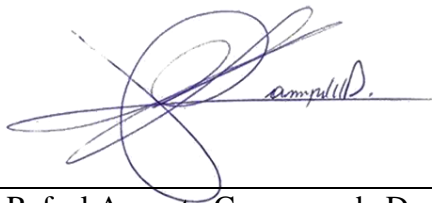
0107094898

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Rafael Augusto Campoverde Durán con documento de identificación N° 0102377520, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ANÁLISIS COMPARATIVO DE CONTENIDO EN TRANSMISIONES DE VIDEOJUEGOS. CASO TWITCH, realizado por José Luis Asanza Castro con documento de identificación N° 0107094898, 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.

Cuenca, 8 de julio del 2024

Atentamente,



Rafael Augusto Campoverde Durán

0102377520

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo de investigación a mis amigos más cercanos de la universidad, quienes me han acompañado durante este largo recorrido, contribuyendo a que en conjunto culminemos con éxito nuestro proceso universitario y convirtamos en verdaderos profesionales.

AGRADECIMIENTOS:

Agradezco a mis amigos, familia, profesores y especialmente a mi madre, por haberme motivado a seguir una formación universitaria y por su apoyo constante en la consecución de mis objetivos.

ÍNDICE

1. RESUMEN:	7
2. ABSTRACT	7
3. ANTECEDENTES:	8
4. JUSTIFICACIÓN	9
4.1 Problema:	9
5. MARCO TEÓRICO	10
5.1 Evolución y características de los videojuegos	10
5.2 Streaming de videojuegos y Twitch.	11
5.3 Impacto de los streamers.	12
5.4. Estrategias y comunidades en el streaming de videojuegos	12
5.5. Estilo del lenguaje	13
6. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:	14
7. OBJETIVOS:	14
8. METODOLOGÍA	14
8.1 Enfoque:	15
8.2 Diseño	15
8.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
9. RESULTADOS:	17
9.1 Explicación de los resultados:	31
9.2 Entrevista a streamers locales:	32
10. CONCLUSIONES:	34
11. LIMITES DE ESTUDIO Y FUTURAS RECOMENDACIONES:	35
12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:	36

1. RESUMEN:

Las plataformas de streaming como Twitch, han cobrado vigencia como populares espacios de entretenimiento, especialmente en el ámbito de los videojuegos, donde se han convertido en lugares fundamentales para la interacción entre los creadores de contenido y sus audiencias. En este contexto, el presente trabajo se propone realizar un análisis comparativo de ciertos aspectos específicos, con el objetivo de comprender su importancia en las transmisiones en vivo de videojuegos.

Este proyecto busca abordar esta incógnita centrándose en el estudio de los siguientes componentes clave: la selección de videojuegos por parte de los Streamers, métricas de las transmisiones y el estilo del lenguaje utilizado. A través de la metodología basada en un enfoque mixto inductivo y un diseño de estudio de caso, se obtendrá una comprensión mucho más profunda de lo que se va a analizar.

La observación no participante se usará como técnica de recolección de datos, lo que permitirá conseguir la información sin intervenir en las sesiones de los streamers. Además, se utilizará la entrevista de tipo semiestructuradas y el uso de la plataforma de datos TwitchTracker con el fin de recopilar la información necesaria para lograr armar un análisis absoluto y determinar con seguridad la importancia que tienen estos componentes.

Palabras clave: Transmisiones, videojuegos, Twitch, Streamers, Lenguaje, Métricas.

2. ABSTRACT

Streaming platforms such as Twitch have become popular entertainment spaces, especially in the field of video games, where they have become fundamental places for interaction between content creators and their audiences. In this context, the present work proposes to carry out a comparative analysis of certain specific aspects, with the aim of understanding their importance in live broadcasts of video games.

This project seeks to address this mystery by focusing on the study of the following key components: the selection of video games by Streamers, broadcast metrics, and the style of language used. Through the methodology based on a mixed inductive approach and a case study design, it will allow us to have a much deeper understanding of what is going to be analyzed.

Non-participant observation will be used as a data collection technique, which will allow us to obtain information without intervening in the streamers' sessions. In

addition, semi-structured interviews and the use of the TwitchTracker data platform will be used in order to collect the necessary information to be able to put together an absolute analysis and safely determine the importance of these components.

Keywords: Broadcasts, video games, Twitch, Streamers, Language, Metrics.

3. ANTECEDENTES:

Tras revisar varios de los antecedentes teóricos, se ha podido identificar los más recientes estudios sobre los videojuegos y el streaming y que en resumen son los siguientes. Un primer trabajo correspondiente a Lozano y Cuartero (2020), titulado “El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios de consumo televisivo entre la audiencia juvenil”, analiza las razones del éxito de Twitch como plataforma de contenido de videojuegos, destacando que eso se debe gracias a la interacción en tiempo real entre los streamers junto a sus suscriptores y la elección de contenido a transmitir.

Por otro lado, Ramírez y Carmona (2021) presentan un trabajo llamado “La investigación sobre el streamer de videojuegos: Los nuevos generadores de contenido”. En este estudio, exploran cómo los creadores de contenido integran en sus transmisiones los elementos de video, texto, sonido e interacción en vivo con la audiencia, incluyendo el chat, donaciones y suscripciones. De ese modo, identifican a través de una recopilación de información y análisis de redes las principales áreas clave de enfoque que los streamers trabajan, el comportamiento, motivaciones, monetización y su profesionalización en el streaming.

Ahora bien, un tercer estudio desarrollado por Arteaga, De Jesus y Joel (2022) y titulado “Análisis del proceso comunicacional en los contenidos de la plataforma digital Twitch”, se enfoca en el proceso comunicativo usado por los streamers en sus directos de videojuegos y logran obtener como resultado en base a su análisis que la comunicación no verbal es común entre los creadores de contenido y que su expresión oral y tono de voz se sitúan en un nivel intermedio.

A partir de esto, se puede determinar que los estudios recopilados son valiosos aportes, no obstante, se puede identificar una falta de información sobre otras áreas específicas o componentes clave, pues en su mayoría las investigaciones están orientadas a aspectos interactivos.

4. JUSTIFICACIÓN

4.1 Problema:

La plataforma Twitch se ha convertido en un espacio fundamental para la transmisión de videojuegos y su creciente popularidad ha brindado oportunidades para los creadores de contenido que le dedican trabajo, tiempo y esfuerzo a esta temática. Muchos de ellos han logrado generar una forma de entretenimiento que atrae a millones de espectadores y fomenta la creación de comunidades en línea, lo cual ha fortalecido aún más la relación que existe entre la cultura de los videojuegos y el mundo del streaming. Sin embargo, la relación de estas dos plantea una incógnita significativa y compleja, puesto que el tema de investigación cuenta con un impacto notorio en el contexto de la transmisión de juegos, pero su comprensión no es fácil de entender debido a la gran variedad de factores y elementos que intervienen en este contexto. Por lo tanto, surge la necesidad de llevar a cabo una investigación que favorezca y permita tener una mejor comprensión de otras áreas específicas que son fundamentales en las transmisiones de videojuegos en Twitch, como la selección de videojuegos, las métricas de las transmisiones y el estilo del lenguaje utilizado por los streamers.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 Evolución y características de los videojuegos

La evolución histórica de la cultura de los videojuegos ha trazado una fascinante trayectoria desde sus inicios hasta convertirse en un fenómeno cultural de envergadura mundial. Los inicios de su historia se remontan desde los años 50, donde inicialmente se concebían más como experimentos científicos, sin embargo, fue en la década de los años 70 cuando comenzaron a ganar popularidad, un periodo que, según Alcívar, Poveda y Ríos (2019) se determina como el inicio de una nueva era en la industria del entretenimiento. Los videojuegos comenzaron a ganar fama entonces cuando fueron llevados a los salones de arcade con la invención de la máquina recreativa “Pong” creado por Atari, la cual simulaba el tenis de mesa, un hito crucial en este proceso. A partir de ello, ya en los años 80, con la introducción de las videoconsolas y máquinas recreativas, los videojuegos se convirtieron en una parte de la cultura contemporánea, estableciéndose un punto de partida que inauguraba una forma de entretenimiento interactivo sin precedentes. En cambio, con el surgimiento de las consolas como la PlayStation y la Nintendo 64 en los años 90 se marcó otro hito importante, o como lo describen Belli y López (2008) un importante salto técnico gracias a la competición de la denominada generación 16 bits, con mayores avances en las tecnologías gráficas y jugabilidad, dando un salto significativo en el ámbito del entretenimiento que llevó a un aumento transcendental en la cantidad de jugadores.

Toda esta evolución amplía la forma en que los jugadores pueden relacionarse con este mundo gamer, lo cual mejoro aún más ya en la era del internet, que represento otro gran salto para los videojuegos, permitiendo jugar en línea e interactuar con jugadores de otras partes del mundo, dejando un lugar a la creación de comunidades globales y al surgimiento del modo multijugador en línea, En este contexto, a lo largo del tiempo, los videojuegos no solo han reflejado tener avances tecnológicos, sino también en las formas de relacionarse con el entretenimiento y en la forma de su consumo, por tanto, su complejidad y alcances han permitido que se asienten como una parte integral de la cultura popular, por esa razón, Sánchez, Alfageme y Serrano (2010) mencionan que los videojuegos han permanecido adaptados en la sociedad debido a su constante evolución y transformación, paralela a los intereses cambiantes de las personas, considerando las experiencias y sensaciones que genere en el jugador.

5.2 Streaming de videojuegos y Twitch.

Con el pasar del tiempo, la tradicional manera de jugar videojuegos evoluciono hacia la creación de espacios online que permitan a los usuarios jugar con otras personas mediante el internet. Cada vez más, muchos jugadores se siguieron sumando a esta tendencia, que paso de ser una exclusiva función para computadoras, a ser también parte de las consolas y diferentes plataformas como por ejemplo Xbox, que en su momento registraba millones de usuarios activos mensuales cuando se trataba de sus comunidades en línea. A pesar de la inmensa cantidad de usuarios conectados, surgía una desventaja para aquellos que no disponían de una consola de videojuegos o computadora capaz de reproducir contenidos audiovisuales, por lo cual surge el Streaming, una tecnología que según Villegas (2021), permite transmitir archivos de audio y video a través de internet de manera continua.

Inicialmente, plataformas como Youtube o Vimeo eran utilizadas para la realización de este tipo de contenido. No obstante, en el año 2007 apareció Justin.tv, un sitio web que daba la posibilidad de transmitir en vivo a cualquier usuario que lo desee. Los mayores éxitos fueron las transmisiones de videojuegos y eventos de juegos en línea gracias a que era lo más popular entre el público. En consecuencia, los mismos fundadores en 2011, decidieron lanzar Twitch.tv como sitio diseñado inicialmente para apoyar a la comunidad de deportes electrónicos, pero a partir del crecimiento de los gameplays en esta plataforma, el enfoque pasaría a ser la transmisión de contenido relacionado con videojuegos y, rápidamente, ganó popularidad en la comunidad gamer, por eso Villegas (2021) afirma que “los consumidores de esta plataforma de streaming en vivo optaron por no solo presentar en su sitio y aplicación los eventos deportivos de videojuegos en línea, sino también captar las experiencias de cada uno de los video jugadores”(pp.4-5)

Prácticamente, posterior a esto, en 2014, la empresa Amazon decidió comprar Twitch, marcando un nuevo capítulo para la plataforma. Este suceso llevo a un nuevo panorama para la compañía, lo que comenzó como una simple plataforma para transmitir partidas de videojuegos se convirtió en un fenómeno cultural, generando comunidades activas y proporcionando a los jugadores y creadores de contenido un espacio para compartir sus experiencias en tiempo real. Poco a poco se fueron añadiendo elementos característicos como la interactividad por chat en vivo mediante una conexión directa entre los creadores de contenido y sus audiencias, creando un

ambiente único que transformó la pasión por los videojuegos en un espectáculo social en línea. Todos estos sucesos consolidaron a Twitch como la principal plataforma de streaming de videojuegos, atrayendo a millones de espectadores diarios.

5.3 Impacto de los streamers.

En referencia al ámbito de las transmisiones en vivo y distribución digital de contenido multimedia sobre diferentes temáticas, divulgadas por medio de plataforma de streaming Twitch, que cuenta con más de 140 millones de usuarios y es mayormente utilizado para la retransmisión de videojuegos en directo, es un suceso que le ha propiciado un crecimiento excepcional, convirtiéndola con el tiempo en un espacio de difusión y a ser un programa hecho para el entretenimiento en línea. A partir de esto, su popularidad ha generado o dado origen a la aparición de los denominados “streamers”, término que se refiere a las personas dedicadas a crear contenido por medio de emisiones en directo y que cuentan con una diversa cantidad de seguidores en sus canales. El efecto que han tenido, ha sido determinante para crear una colectividad de jugadores, pero sobre todo para atraer millones de espectadores y generar una comunidad en línea junto a las audiencias. De ese modo, los streamers se han posicionado como si fueran un punto de inflexión en la manera que se consume este contenido hasta la actualidad, pues la transmisión de videojuegos, ha causado que la industria tenga que pasar por varios cambios, tomando a considerar a los creadores de contenido como uno de los puntos relevantes, por ello, Ampuero (2022) explicó que, “Nuevos streamers han aparecido con más frecuencia y más usuarios se unen día a día a la plataforma, formando parte de comunidades online y creando relaciones entre usuarios streamers y viewers” (p.57).

5.4. Estrategias y comunidades en el streaming de videojuegos

Al abordar la facultad que ejercen los streamers en los públicos, se refiere a que tienen una gran influencia en sumar audiencias y forjar comunidades online a través de sus acciones y estrategias aplicadas durante las transmisiones de videojuegos en directo. Por ejemplo, cuando eligen jugar algún videojuego en específico, pueden influir no solo en la popularidad, sino también en la percepción general del videojuego. Asimismo, los comentarios y opiniones que expresen, pueden tener una repercusión en las tendencias que hay dentro de Twitch. En este sentido, Peñaloza (2022) señala que grandes desarrolladores de videojuegos destinan sumas millonarias en la parte de marketing, incluyendo dentro de ese plan y estrategia a los streamers, no solo por el aporte con las

visitas, sino porque su capacidad de aumentar el número volumen de jugadores y transmisión.

Aun así, esta plataforma también se ha destacado por ofrecer herramientas excepcionales a los creadores de contenido, como tal la interacción en tiempo real, la participación en el chat, las donaciones y suscripciones, lo cual es útil para crear espacios interactivos que fortalezcan el compromiso de los espectadores. De esta manera, la construcción de comunidades son un elemento crucial que forma parte del éxito de un streamer y al mismo tiempo contribuye en la experiencia de las transmisiones. Aunque ciertamente es importante tener en cuenta que esta construcción de comunidades en línea, surge a partir de diversos elementos concretos. Por lo tanto, es así que se plantea una incógnita a responder sobre qué aspectos son determinantes para el éxito de las transmisiones de videojuegos, invitando a profundizar los factores que contribuyen en el impacto y la popularidad de estos fenómenos del mundo del streaming. Detrás de cada acción implementada, se encuentra una repercusión trascendental que influye para la realización de este tipo de transmisiones.

5.5. Estilo del lenguaje

Cuando se habla del estilo del lenguaje, significa que se está aludiendo al modo en el cual usamos el lenguaje para comunicar un mensaje tomando en cuenta elementos que influyen en el mismo, como la audiencia a la que se dirige, el contexto que lo rodea y el motivo de realizar el proceso de comunicación. Por ello, Wardhaugh (2010) explica que: “El estilo se refiere a las variaciones en el habla o la escritura que utiliza un hablante en diferentes contextos. Refleja la identidad del hablante, su intención y el contexto situacional” (p.49). A partir de esto, es que se abarcan varios componentes que son cruciales para identificarlo, el tipo de lenguaje, jerga específica y el tono de expresión, puesto que con estas tres son suficientes para comunicarse efectivamente en relación a las necesidades o características del entorno

En primer lugar, cuando hablamos del tipo de lenguaje, es para hablar de la relación que tiene el nivel de informalidad o formalidad con el discurso, como tal si escucha un lenguaje profesional con estructuras gramaticales y un vocabulario especializado, se puede referir a ser tipo formal, mientras que, si el sujeto interactúa cotidianamente, con coloquialismos y sin seguir una línea gramatical, puedes determinar que hay informalidad. Ahora bien, sobre la jerga o términos especializados, en cambio hacemos énfasis de palabras o expresiones pertenecientes específicamente a un grupo, lo que es

de ayuda en el proceso de comunicación entre miembros que comparten una identidad similar. Por otro lado, al tratar sobre el tono, en cambio varía a partir del contexto en el que pueda desarrollarse una conversación y la relación entre los sujetos, reflejando el factor de lo que se conoce como relaciones interpersonales, lo que cual significa que el tono va de la mano de la emoción principal que se manifiesta en el estilo narrativo del que se encuentra narrando.

6. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

- ¿Cuáles son los streamers de videojuegos más vistos en Twitch?
- ¿Qué videojuegos son los más transmitidos en esta plataforma?
- ¿Cuál es el género de videojuegos más recurrente durante las transmisiones?
- ¿Qué características tiene el tipo de lenguaje usado por los streamers?
- ¿Cómo varía el número de espectadores durante los directos por Twitch tomando en cuenta los géneros de videojuegos que se transmiten?

7. OBJETIVOS:

7.1 General:

- Realizar un análisis comparativo de contenido y comprender su importancia para el desarrollo de las transmisiones de videojuegos en Twitch.

7.2 Específicos:

- Identificar las preferencias de videojuegos de los streamers más vistos en Twitch.
- Analizar el estilo del lenguaje que utilizan los streamers de videojuegos en Twitch.
- Comparar las métricas de las transmisiones de videojuegos en Twitch y medir el rendimiento del contenido.

8. METODOLOGÍA

Ahora bien, se procederá a adentrarse en la metodología seleccionada para orientar el desarrollo de esta investigación, la cual es un punto crucial para direccionar y alcanzar el objetivo de comprender los aspectos de elección de videojuegos, duración de las transmisiones y el lenguaje usado por los streamers.

8.1 Enfoque:

La presente investigación tiene como objetivo profundizar en la comprensión respecto a cómo ciertos aspectos que abarcan los streamers, impactan de manera significativa en las transmisiones de videojuegos en Twitch. Para ello, se ha optado por el enfoque mixto, definido por Poblete (2013) como aquel que “recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio, para responder a un planteamiento del problema o para responder a preguntas de investigación” (p. 2). Esto será útil para indagar a fondo respecto a las diversas facetas mencionadas que se propone estudiar, lo cual beneficia a la investigación para obtener una comprensión más completa gracias a integración de ambos enfoques, por un lado, para evaluar de manera objetiva y cuantificable como datos cuantitativos las métricas clave de las transmisiones, mientras que el estilo del lenguaje y los tipos de videojuegos serán la muestra cualitativa a analizar para entender mejor su puesta en práctica.

Por otro lado, este enfoque mixto incorporará en sí el método inductivo, conforme a la perspectiva de Abreu (2014), caracterizado como un razonamiento ascendente que fluye de lo particular o individual hasta lo general (p.6). Este proceso de razonamiento, basado en la observación y la experimentación para llegar a unas conclusiones generales a partir de casos específicos, será aplicado para analizar los objetos de estudio recopilando datos de manera abierta y detallada.

8.2 Diseño

En parte, como diseño de investigación se requiere la aplicación del estudio de caso, un diseño definido por Arbulu (2023) como una metodología de investigación que “utiliza datos cualitativos y cuantitativos o una mezcla de ambos, para analizar situaciones que suelen ser sencillas y que se llevan a cabo en un entorno único” (p.2). Entonces, en este contexto, el diseño servirá para explorar las características clave, centrándose en esta situación en un número limitado de casos que son los streamers del ámbito de videojuegos, de tal modo se podrá enfocar en las facetas del contenido y prácticas de transmisión.

De igual manera esto permitirá describir y hacer una comparación significativa entre los sujetos de muestra, proporcionando información específica para identificar patrones consistentes o encontrar similitudes y como tal esto ayudaría a responder que, si estas variables la comparten los streamers de videojuegos más populares, podría

considerarse como posibles factores clave para el éxito de las transmisiones de videojuegos en la plataforma Twitch.

8.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica de recolección de datos, se empleará en una primera fase la observación no participante, definida según Díaz (2011) como “aquella en la cual se recoge la información desde afuera, sin intervenir para nada en el grupo social, hecho o fenómeno investigado” (p.18). De este modo, se recopilará información de manera detallada, pero con la limitación de solamente observar y registrar los eventos a estudiar, hecho que proporciona la ventaja de mantener objetividad y lograr una perspectiva general del fenómeno estudiado al no verse obligado a hacer una participación activa en la situación. En consecuencia, se aplicará esta técnica revisando dos transmisiones grabadas de los cinco streamers más populares pertenecientes a la categoría de videojuegos en la plataforma Twitch. Se utilizarán dos tablas diferentes como herramientas para registrar de manera precisa y detallada los videojuegos seleccionados, incluyendo su género y jugabilidad, el uso de términos o vocabulario especializado, así como el nivel de formalidad y el tono. Igualmente, a esto se incluirá las métricas para medir el rendimiento de las transmisiones.

Conjuntamente para validar esta información, se incorporará el método de las entrevistas como una técnica complementaria de recolección de datos que permitirá profundizar en estas áreas clave mencionadas ya anteriormente. Las entrevistas se realizarán a 2 streamers locales y serán de tipo no estructurada y libre, lo que significa que se harán preguntas basadas en las destrezas del entrevistado y en base a los objetivos de esta investigación, ayudando a obtener la percepción y opinión de cómo se desarrollan las transmisiones y los factores que intervienen en el contexto de las áreas que se estudiarán.

A partir de esto, como una segunda fase para corroborar la información, se usará una base de datos titulada Twitch Tracker. Esto valdrá para la recolección de datos de las métricas de las transmisiones gracias a los datos cuantitativos actualizados que puede proporcionar esta herramienta. Entonces se podrá acceder a las métricas de interés, como el promedio de espectadores concurrentes, longitud de transmisión, la cantidad de seguidores sumados y el pico de espectadores. Con ello, de igual manera, podremos comparar junto a nuestros hallazgos y garantizar fiabilidad en los resultados obtenidos gracias a que es una fuente objetiva y confiable de respaldo.

9. RESULTADOS:

La recolección de datos de las transmisiones de videojuegos de los cinco streamers populares que se escogieron, se realizó en dos periodos diferentes del mes de junio de 2024. La tabla 1 presenta la información correspondiente a las transmisiones que se realizaron entre el 29 de mayo y el 4 de junio, mientras que la tabla 2 exhibe datos de las transmisiones realizadas del 7 a 12 de junio. Cada tabla permite observar y comparar las variaciones en las métricas, los videojuegos seleccionados por cada streamer y el estilo del lenguaje que emplean.

TABLA 1: Comparativa de selección de videojuegos, estilo de lenguaje y métricas de transmisión

Fecha De transmisión	04/06/2024	29/05/2024	31/05/2024	03/06/2024	30/05/2024
Streamer	 Ninja Nombre: Richard Tyler Blevins Seguidores: 19 millones País: Estados	 Ibai Nombre: Ibai Llanos Garatea Seguidores: 15 millones País: España	 Rubius Nombre: Rubén Doblas Gundersen Seguidores: 14.9 millones País: España	 The Grefg Nombre: David Cánovas Martínez Seguidores: 12.4 millones País: España	 xQc Nombre: Félix Lengyel Seguidores: 12 millones País: Canadá

	Unidos				
Selección de Videojuego	Fortnite Géneros: <ul style="list-style-type: none"> • Battle Royale (Batalla Campal) • Shooter en primera persona Jugabilidad: <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Construcción 	League of Legends Géneros: <ul style="list-style-type: none"> • Moba (Arena de batalla multijugador en línea) • Estrategia Jugabilidad: <ul style="list-style-type: none"> • Competencia estratégica • Mapas • Entre equipos 	Minecraft Géneros: <ul style="list-style-type: none"> • Sandbox, (Mundo Abierto) Jugabilidad: <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Construcción • Aventura 	Squad Busters Géneros: <ul style="list-style-type: none"> • Acción • Multijugador en línea Jugabilidad: <ul style="list-style-type: none"> • Cooperativo • Habilidades • Enfrentamientos cortos 	Rust Géneros: <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Mundo abierto Jugabilidad: <ul style="list-style-type: none"> • Construcción • Acción

	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción • Multijugador en línea 				
Estilo de Lenguaje	<p>Tipo: Informal</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dude: Referirse a otros jugadores. • Trolls: Personas que causan problemas en línea. 	<p>Tipo: Informal</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kill: Expresión al eliminar a un enemigo en el juego. • Flash: Habilidad de hacer un hechizo que teletransporte. 	<p>Tipo: Coloquial e informal</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biome: Diferentes áreas del videojuego. • Xp: Obtención de puntos. 	<p>Tipo: Informal y coloquial</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Overlay: Información adicional de elementos visuales. • Guay: Describir que una jugada es buena o 	<p>Tipo: Informal y coloquial</p> <p>Jerga Específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nerf: Reducción de efectividad del personaje. • Rush: Atacar al enemigo rápidamente. • Dragger: Guiar

	<ul style="list-style-type: none"> • Nice: Describir que algo es agradable. • Buggin: Cuando alguien actúa extraño por un error del juego. • Watch out: Tener cuidado o estar atento. • Bro: Referirse a un amigo 	<ul style="list-style-type: none"> • Stun: Incapacitar al enemigo. • Engage: Pelear usando habilidades contra los adversarios. • Flanqueo: Posicionarse en el lado lateral y atacar desde una posición con ventaja. • Pivoteando: Moverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Crafting: Creación de objetos. • Drops: Recompensas obtenidas durante el juego. • Chetados: Describir un objeto como fuerte o letal. • Flipa: Expresión que demuestra asombro o sorpresa. 	<p>impresionante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Squad: Grupo de jugadores que juegan juntos. • Mod: Modificación del juego creada por propios usuarios. • Farmeo: Realizar desafíos repetitivamente para conseguir recompensas. 	<p>al equipo a una situación desfavorable.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ammo: Munición de armas de fuego. • Push: Presionar hacia adelante contra la posición del enemigo.
--	---	---	--	---	--

	<p>cercano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noob: Jugador contrario novato. • Banned: Prohibido o expulsado de la partida. • Oh shit: Mostrar sorpresa o disgusto en situaciones inesperadas. • Gg: Decir 	<p>continuamente entre diferentes puntos de interés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gank: Ataque sorpresa contra el contrincante. • Dash: Desplazarse a corta distancia. • Bots: Jugadores controlados por IA. 	<ul style="list-style-type: none"> • Bait: Estrategia para atraer oponentes con una trampa. • GG: Buen juego al finalizar partida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brawlers: Pelea entre personajes del juego cuerpo a cuerpo. • Machacar: Derrotar al adversario de manera contundente. • Buffear: Mejorar una habilidad del personaje. 	
--	--	---	--	---	--

	“buen juego” al acabar una partida.				
	Tono: Amistoso y competitivo.	Tono: Competitivo e humorístico	Tono: Relajado	Tono: Entusiasta y enérgico	Tono: Intenso y Competitivo
Longitud de transmisión	4 horas, 2 minutos	5 horas, 35 minutos	5 horas, 3 minutos	3 horas, 59 minutos	3 horas, 21 minutos
Promedio de espectadores	7,890	29, 201	21,411	10,124	30,136
Picos de espectadores	11,112	37, 915	30, 185	12,722	46,680
Seguidores ganados	1,189	198	2,668	543	742

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LAS MÉTRICAS DE TRANSMISIÓN

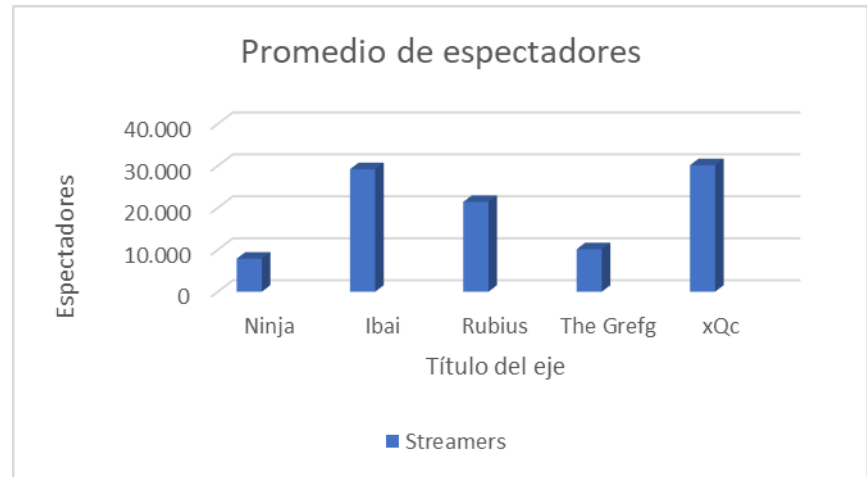
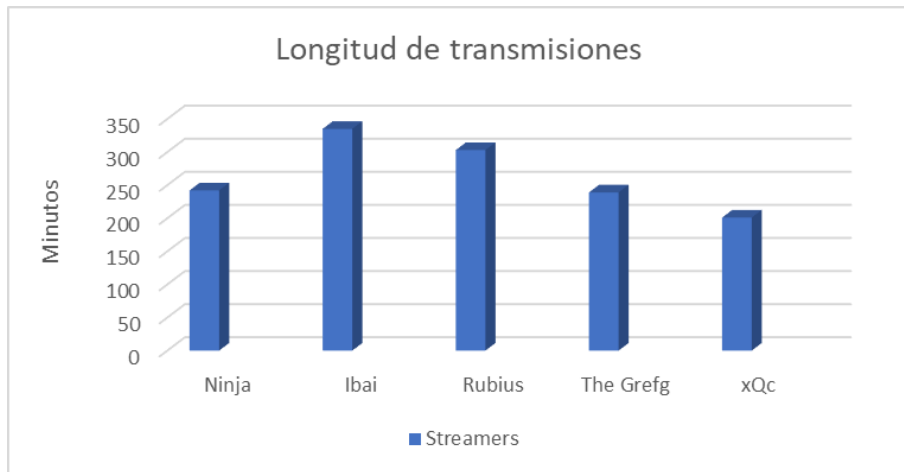


TABLA 2: Comparativa de selección de videojuegos, estilo de lenguaje y

métricas de transmisión

Fecha De transmisión	07/06/2024	10/06/2024	11/06/2024	12/06/2024	08/06/2024
Streamer	 <p>Ninja</p> <p>Nombre: Richard Tyler Blevins</p> <p>Seguidores: 19 millones</p> <p>País: Estados Unidos</p>	 <p>Ibai</p> <p>Nombre: Ibai Llanos Garatea</p> <p>Seguidores: 15 millones</p> <p>País: España</p>	 <p>Rubius</p> <p>Nombre: Rubén Doblas Gundersen</p> <p>Seguidores: 14.9 millones</p> <p>País: España</p>	 <p>The Grefg</p> <p>Nombre: David Cánovas Martínez</p> <p>Seguidores: 12.4 millones</p> <p>País: España</p>	 <p>Xqc</p> <p>Nombre: Félix Lengyel</p> <p>Seguidores: 12 millones</p> <p>País: Canadá</p>
Selección de Videojuego	Fortnite	Rust	Minecraft	Rust	Dark and Darker

	<p>Géneros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Battle Royale (Batalla Campal) • Shooter en primera persona <p>Jugabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Construcción • Interacción Multijugador en línea 	<p>Géneros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Mundo abierto <p>Jugabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción • Acción • Supervivencia 	<p>Género:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sandbox, (Mundo Abierto) <p>Jugabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Construcción • Aventura 	<p>Género:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervivencia • Mundo abierto <p>Jugabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción • Acción 	<p>Géneros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos de rol • Battle Royale • Supervivencia <p>Jugabilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combate • Colección de recursos • Interacción Multijugador
--	---	--	---	--	--

<p>Estilo de Lenguaje</p>	<p>Tipo: Informal y Coloquial</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • OP: (Overpowered) Arma o personaje que es muy fuerte. • Homies: Manera informal de referirse a amigos de confianza. • Roll: 	<p>Tipo: Informal y humorístico</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Delay: Retraso que surge durante algo que ocurre en el videojuego por mala conexión o configuración • Tryhard: Expresión cuando un jugador se esfuerza al máximo. 	<p>Tipo: Informal y coloquial</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potem: Referencia al termino “item” que significa objeto o artículo. • Rol: Papel que desempeña el personaje durante el juego. • Top: Algo de 	<p>Tipo: Informal</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comms: Abreviación de comunicación, información que comparten los jugadores entre sí. • Low: Indicador de que la salud o un recurso esta con cantidad baja. • Emotes: Gestos o 	<p>Tipo: Coloquial y vulgar</p> <p>Jerga específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stash: Inventario donde los jugadores guardan ítems. • Lud: Referencia a un streamer famoso de este tipo de juegos. • Rush: Moverse con rapidez en la partida. • Lick: Obtención de una recompensa
----------------------------------	--	---	--	---	--

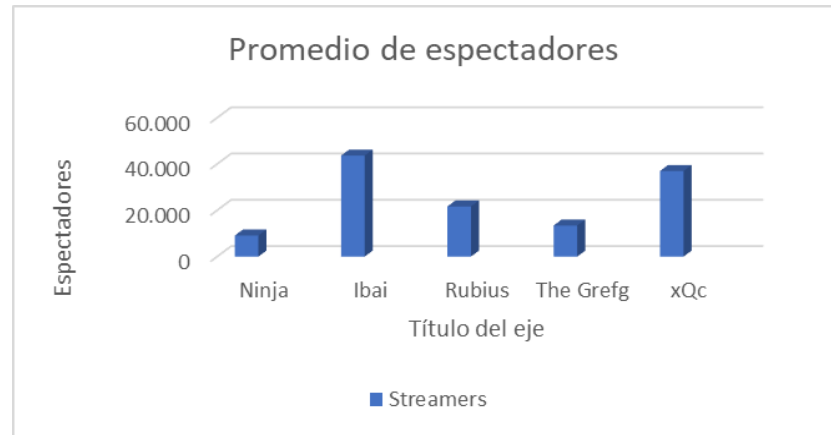
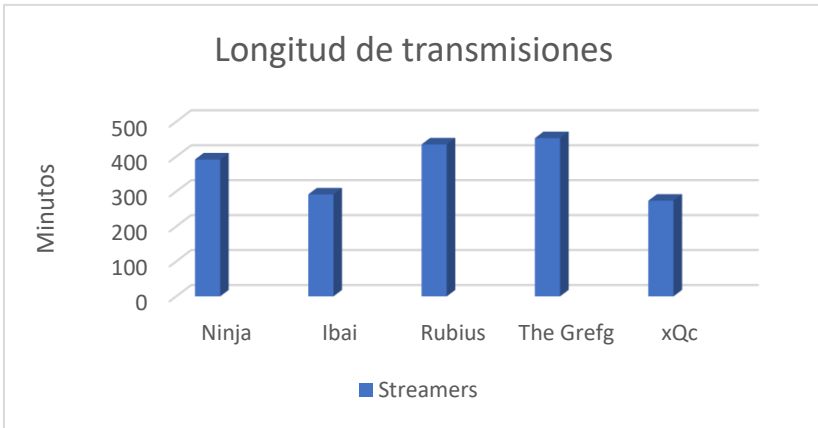
	<p>Movimiento del personaje para esquivarse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • GG: Buen juego o buena partida. • Rob: Tomar algo del otro injustamente o inesperado. • Fall Damage: Daño que recibe el personaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Farmear: Recolectar recursos en la partida de videojuego, como monedas, armas, materiales, etc. • Jaleo: Expresión para describir una situación como desordenado o caótico. • Ras: 	<p>alta calidad o muy bueno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pechera: Armadura de equipamiento o para proteger al jugador. • Gigis: Referencia al término “gg” que significa buen juego o buena partida. • Spawn: Punto de aparición del 	<p>animaciones que hacen los personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farmear: Jugador dedicado solamente a recolectar recursos. • Fuel: Recurso para manejar vehículos en el juego. • GG: Referencia a buena partida o buen juego. 	<p>valiosa o de algo con valor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giggly: Reírse fácilmente y con frecuencia. • Anmo: Referencia al término munición. • Lmao: Abreviatura para expresar que algo le ha causado mucha risa.
--	--	--	---	--	--

	<p>por caer desde muy alto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Camper: Jugador que permanece en una sola posición para emboscar. 	<p>Descripción de un sonido que corta o interrumpe algo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griefear: Molestar a otros jugadores intencionalmente. • Bug: Error o fallo del juego. • Tepeando: Moverse con el personaje al instante de un 	<p>jugador.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creeper: Enemigo con apariencia de una criatura hostil. • Hype: Entusiasmo por algo que va a pasar. • Spam: Repetición excesiva de algún mensaje o acción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Loot: Objetos o recursos que se pueden recolectar. • Pavos: Referencia a moneda virtual usado en el juego. • Crafteando: Crear objetos o herramientas con otros recursos recolectados. • Stack: Menú con la cantidad de objetos 	
--	---	--	--	--	--

		lugar a otro.		guardados en el inventario.	
	Tono: Entusiasta y divertido	Tono: Relajado y amistoso	Tono: Enérgico y entusiasta	<ul style="list-style-type: none"> • Semi: Abreviación de un tipo de arma usada. 	Tono: Intenso y competitivo
Longitud de transmisión	6 horas, 32 minutos	4 horas, 52 minutos	7 horas, 15 minutos	7 horas, 33 minutos	4 horas, 34 minutos
Promedio de espectadores	9,111	43,651	21,665	13, 428	36,965
Picos de espectadores	11, 363	53,357	30,071	16, 798	44, 718

Seguidores ganados	1,636	1,751	3,593	1,332	198

REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LAS MÉTRICAS DE TRANSMISIÓN



9.1 Explicación de los resultados:

A continuación, en base a la recolección de datos, se explicará el caso de cada streamer:

NINJA

Sobre el streamer estadounidense, se puede evidenciar que, en su caso, la métrica más destacada es el pico de espectadores (11,112/11, 363) y larga duración de una de sus transmisiones. Esto indica que mantiene el logro de tener una audiencia leal gracias a que incluye su destreza en el videojuego Fortnite y su capacidad de interactuar con su comunidad. Utiliza un tipo de lenguaje informal con un tono enérgico y amigable, con un toque competitivo y un vocabulario acorde al contexto de sus transmisiones, por ejemplo, incluyendo algunos de los términos como Trolls, GG, Noob, palabras que son entendibles y que resuenan en la cultura gamer. Aparte, la elección de Fortnite como su videojuego principal ha sido clave para su éxito, dado a su inmensa popularidad.

IBAI

Sus puntos fuertes son sus transmisiones con los videojuegos Rust y League of Legends, logrando un número alto de promedio de espectadores (29,201/43,651) y un pico significativo de espectadores (37,915/53,357). Esto indica la importancia que existe de tener planificado mostrar un contenido que sea atractivo para el público. Asimismo, emplea un tipo de lenguaje informal con tono humorístico y una jerga específica orientada a los videojuegos que transmite.

RUBIUS

La situación del streamer Rubius revela la importancia que tiene tanto atraer como mantener suscriptores a lo largo del tiempo, esto gracias a que demuestra un crecimiento notable con números significativos en la métrica de aumento de suscriptores (2,668/3,593). Este es más que un indicador positivo que refleja el exitoso desarrollo de sus transmisiones, manteniéndose principalmente por transmitir el videojuego Minecraft, una elección adecuada para su audiencia con interés en el género de la creatividad y exploración. Conjuntamente, Rubius aplica un lenguaje tipo informal y con un tono entusiasta y relajado, adaptándose a cómo se desarrolle sus partidas jugadas. A esto se incluye también su creatividad de usar términos especializados que estén en relación a la trama del videojuego.

THE GREFG

En la elección de videojuegos, ha optado por juegos populares, pero de igual manera son dirigidos para su público con interés en géneros de supervivencia, mundo abierto y acción multijugador. Su estilo de lenguaje es bastante informal, por lo cual aplica una amplia variedad de términos gamer entendibles para su público, con un tono en general lleno de emoción, energía y amistoso. Sus métricas demuestran que tiene un público igualmente comprometido, aunque el factor determinante de ello es que ha conseguido que la audiencia sea leal gracias a sus largas horas de sesiones de streaming (7 horas, 33 minutos).

xQc

La versatilidad que el streamer canadiense ha tenido para la elección de videojuegos, muestra que va con el objetivo de mantener a su audiencia interesada, variando ligeramente en los juegos, pero conservando que sean de similar jugabilidad. Su lenguaje se ha caracterizado de ser generalmente tipo informal y a veces vulgar, usando términos especializados como “Stash” o “Lmao” y teniendo un tono intenso y competitivo, lo que de todos modos atrae a su audiencia a partir de que en sus métricas se refleja números que destacan su popularidad y la participación del público, con un alto promedio de espectadores (30,136/36,965) y picos destacados (46,680/44,718). Aunque cabe mencionar que, en comparación a los demás streamers, sus estadísticas muestran una cantidad relativamente baja en lo que corresponde a la obtención de nuevos seguidores en sus dos directos (198/742).

9.2 Entrevista a streamers locales:

Si bien los streamers más populares manejan estos puntos cruciales para el desarrollo de sus transmisiones, es crucial entender su importancia y determinación para el desarrollo de las mismas. Uno de los entrevistados fue Andrés Sisalima registrado como Chill_Fever en la plataforma Twitch, destacó en general la jerarquía de estos ámbitos, en parte sobre la selección de videojuegos el entrevistado contó que transmite una variedad de juegos que giran en torno a su gusto, pero en especial juegos populares de tipo multijugador, batalla campal y de supervivencia que son de los más vistos por su audiencia y en general los que la mayoría de streamer famosos juegan, como lo es con Fortnite, Minecraft y Rust. Al referirse sobre el lenguaje en cambio mencionó lo siguiente:

“Es fundamental que te lleves la terminología del juego en cuestión, porque cada juego tiene propia terminología y eso es muy importante para que puedas conectar con la audiencia porque si usas términos cualesquiera la audiencia se siente desconcertada, no le gusta el ambiente y no siente que estas realmente involucrado con ellos, entonces considero que es un tema fundamental para las personas que quieran introducirse a esto”.

Al igual, sobre las métricas expresó que todo depende de las mismas, primero para saber cómo ha sido la retención de suscriptores que has tenido y también al probar que videojuegos le ha gustado más a tu público. Aun así, dijo que de las métricas que se pueden observar, la que considera más importante es el promedio de espectadores y lo destaca mencionando que “Ahí ves si eres un micro, macro o un influencer gigante, siempre es más por el promedio que por el pico porque eso no está a tu control y el promedio si depende de tu calidad como streamer “.

El segundo entrevistado con el que se habló fue Juan Montalvo, quien tiene experiencia como streamer en un proyecto llamado “Everyone Play”, que inició junto a algunos estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana. En cuestión a los videojuegos que transmitía, explicó que él personalmente y su equipo elegían juegos populares, tanto clásicos como recientes, variando en géneros. No obstante, recomienda que lo mejor es elegir juegos que uno sepa jugar, teniendo dominio y experticia, incluyendo que sean relevantes y bien calificados en la industria de videojuegos. Además, subrayo que es importante que le guste al público, ya sea porque están de moda o por su historia.

Del lenguaje se refirió a que es común considerar usar términos gamer, aunque esto depende del público objetivo que se tenga. En su caso, al no tener audiencia juvenil, no utilizaba un estilo de lenguaje especializado, sin embargo, señaló que en el caso de los grandes streamers, si lo manejan como tal gracias a su popularidad entre el público joven que normalmente suelen ser su principal audiencia, así que el uso del lenguaje depende del contexto del canal del streaming o del creador de contenido.

Sobre las métricas, comentó que es importante manejarlas si se busca profesionalizarse en el ámbito del streaming. Aparte destacó la importancia de la métrica de obtención de seguidores porque considera que, en comparación con esta, las demás métricas se pueden seguir mejorando con el paso del tiempo.

10. CONCLUSIONES:

El análisis comparativo realizado demuestra que una buena estrategia o integración efectiva de estas tres áreas, son esenciales para tener éxito en el desarrollo de las transmisiones de videojuegos en Twitch. En el caso de la selección de videojuegos, podemos observar que tienen un papel muy importante para la retención y atracción de espectadores, pues los streamers eligen juegos que no solo son populares, sino que también presentan y ofrecen tipo de jugabilidad más dinámica y con interactividad. Por ejemplo, al seleccionar juegos como Fortnite que ofrece una experiencia variada e intensa al combinar la batalla y construcción, y Rust, en cambio un juego de interés que atrae a audiencias interesadas en supervivencia y mundo abierto. Al igual con la situación del videojuego Minecraft, dirigido a personas con interés en el escenario de la creatividad y exploración.

En lo que respecta al estilo del lenguaje, de la misma manera podemos decir que es otro factor sumamente importante para crear un vínculo con la audiencia. La mayoría de los streamers manejan un tipo lenguaje informal y coloquial, adaptando su tono dependiendo del contexto del videojuego y su personalidad, pero han utilizado una jerga específica de los videojuegos, lo que demuestra en sí que tienen conocimiento y conexión sobre todo con el contenido que transmiten. En particular, algunos de los términos más comunes que se identificó en este contexto gamer son GG, farmear o Ammo.

Finalmente, de las métricas de transmisión, los datos demuestran que son indicadores de la popularidad que tiene un streamer. Como tal hemos podido verificar que, respecto a la duración, las transmisiones de todos han sido prolongadas y eso es una prueba de que mientras más duren habrá mayor retención de audiencias, incluido que gracias a ello los espectadores tienen mayores oportunidades de interacción. En cuanto al promedio y pico de espectadores, los datos exhiben que son indicadores para verificar el compromiso por parte de los suscriptores y a pesar de que todos han logrado cifras deslumbrantes, vale señalar que los streamers como Ibai y xQc se destacan en esta área en especial, subrayando la importancia que existe de tener planificado mostrar un contenido que sea atractivo para su público. Con el dato sobre los seguidores ganados, cada streamer tiene un número más alto que el otro, pero en sí todos han mostrado números considerables, lo que evidencia la efectividad en la transmisión de su

contenido. Por ende, es esencial optimizar todas estas métricas señaladas para medir el éxito y mejorar las estrategias de contenido.

En general, los resultados obtenidos de este análisis comparativo demuestran que, para tener éxito en el desarrollo de transmisiones de videojuegos en Twitch, es importante poder sobresalir en estas áreas que son vitales para el crecimiento e influencia dentro de la comunidad gamer. Se puede concluir que teniendo una selección de videojuegos populares y dinámicos, junto con un estilo de lenguaje que este adaptado al contexto del contenido a transmitir y una constantemente evaluación y seguimiento de las métricas clave para determinar el rendimiento de las sesiones de streaming, permitirá a muchos streamers en desarrollo, crear una comunidad comprometida, experimentar un crecimiento significativo y tener una mayor visibilidad en el competitivo mundo que existe en las transmisiones de videojuegos.

Igualmente cabe destacar un punto importante que la investigación deja en claro en base a los streamers estudiados. Ellos exhiben que siempre un creador de contenido debe estar actualizado a tendencias o novedades tanto de los videojuegos como de la plataforma Twitch y mantenerse con ideas innovadoras y una identidad o personalidad única, hará que les distinga del resto porque el público no solo va a buscar entretenimiento, sino también crear una conexión directa y personal con el streamer, por tal motivo equilibrar estos aspectos y adaptarse a tales cambios constantes, serán una oportunidad a aprovechar para que el crecimiento de un streamer sea constante y pueda lograr llegar a cumplir los puntos fuertes de atraer y retener espectadores.

11. LIMITES DE ESTUDIO Y FUTURAS RECOMENDACIONES:

El presente trabajo ha enfrentado algunas limitaciones que deberían ser consideradas para otras investigaciones que se realicen a futuro. Como primer punto, sobre la elección de streamers que se tomaron como sujetos de estudio, podría no ser una muestra representativa de la totalidad de la comunidad de Twitch, entonces sería ideal que para futuro se amplie el alcance del estudio e incluir muchos más streamers que permitan una mejor generalización de resultados.

Para la obtención de las metricas, al tener la página Twitch Tracker como la unica plataforma de datos, implica que si hubiera hipotéticamente una limitación o error por parte de algun dato obtenido, la precision de los resultados podrían verse afectados, ya sea por una demora en actualización de informacion o problemas tecnicos, por lo cual

sería conveniente que se busque utilizar múltiples herramientas similares de análisis, de manera que pueda ayudar a proporcionar una visión mucho más completa de lo que se está estudiando.

En relación con la escasez de información, es otra de las dificultades que la investigación ha presentado, pues existe una falta de estudios académicos que traten a detalle estas áreas analizadas de tipo técnicas y comunicacionales. Esto crea una limitación para poder comparar y contrastar los resultados con otras investigaciones previas, lo cual podría haber sido útil para darle mayor profundidad y validación a los hallazgos de este trabajo.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Abreu, J. L. (2014). El método de la investigación Research Method. *Daena: International journal of good conscience*, 9(3), 195-204. [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Arbulu, C. (2023). Definición de estudio de caso. *ResearchGate*. 1-2. <https://www.researchgate.net/publication/374976105>
- Ampuero Matute, B. R. (2022). *Streamers: nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch–Categoría Gaming: Warzone* [Tesis de licenciatura, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/3379>
- Arteaga Verde, A. L. D. J., & Pozo Villanueva, B. J. (2022). *Análisis del proceso comunicacional en los contenidos de la plataforma digital Twitch*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/108435>
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Diaz SanJuan, L. (2011). La observación. *Facultad de Psicología*. Universidad Nacional Autónoma de México. http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Lozano, J. F. G., & 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.
<https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.11>
- Poblete, C. (2013). Métodos mixtos: una aproximación a sus ventajas y limitaciones en la investigación de sistemas y servicios de salud. *Revista Chilena de Salud Pública*, 17(3), 218-223.
 - Ramírez, L., Carmona, F., & Sánchez., M. (2021). La investigación sobre el streamer de videojuegos: Los nuevos generadores de contenido. En M. Pallarés Piquer. en J. Gil-Quintana & en A. Santisteban Espejo (Coords.), *Docencia, ciencia y humanidades: hacia una enseñanza integral en la universidad del siglo xxi.* (pp.294-318). Editorial Dykinson. Obtenido de: <https://www.dykinson.com/libros/docencia-ciencia-y-humanidades-hacia-un-ensenanza-integral-en-la-universidad-del-siglo-xxi/9788413773209/>
 - Villegas, A. (2021). Historia de las plataformas de streaming de videojuegos. *ResearchGate*. 4-5.
https://www.researchgate.net/publication/355040511_HISTORIA_DE_LAS_PLATAFORMAS_DE_STREAMING_DE_VIDEOJUEGOS
 - Peñaloza, F. (2022). El impacto de los streamers de videojuegos. *Expansión*.
<https://expansion.mx/tecnologia/2022/05/09/el-impacto-de-los-streamers-en-los-juegos>
 - Sánchez Rodríguez, P.A. Alfageme González, M.B. y Serrano Pastor, F.J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9(1),43-52.
<file:///C:/Users/LenovoU1/Downloads/DialnetAspectosSocialesDeLosVideojuegos-3268981.pdf>
 - Solórzano Alcívar, N., Moscoso Poveda, S., & Elizalde Ríos, E. (2019). Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica - un enfoque entre la Estética y la Tecnología. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 3(2), 125-145.
<https://doi.org/10.37785/nw.v3n2.a10>
 - Wardhaugh, R. (2010). *An Introduction to Sociolinguistics*. Blackwell Publishing.
<https://staffnew.uny.ac.id/upload/132107096/pendidikan/Book+for+Sociolinguistics.pdf>