**X Jornadas de Jóvenes Investigadorxs**

**Instituto de Investigaciones Gino Germani**

**6, 7 y 8 de noviembre de 2019**

Julian I. Kopp

CONICET-IIGG

juliankopp@gmail.com

Lic. en Ciencias Antropológicas. Becario Doctoral CONICET

Eje Propuesto: Eje 4. Cultura y sociedad: artes, medios y tecnologías digitales

**Entre *subs*, *cheers*, y *bits*: Una aproximación a los intercambios en la plataforma Twitch**

Palabras Clave: esports, streaming, plataformas, Twitch

**Resumen**

A través de los últimos veinte años ha cobrado fuerza la práctica competitiva de videojuegos, denominada deportes electrónicos o *esports*. Dicha actividad comprende un conjunto de aspectos que suelen darse -en mayor o menor medida- de manera simultánea: cierta profesionalización de los jugadores; la formalización de equipos, torneos e instituciones; la mercantilización de la actividad; y la espectacularización por televisión, transmisiones online y prensa especializada. Dicha espectacularización ha generado una industria paralela al desarrollo y práctica competitiva de videojuegos, consolidándose progresivamente como una nueva industria de entretenimiento a partir del *streaming*.

Se denomina *live-streaming* a la transmisión online de dichos contenidos ya sea por computadoras o dispositivos digitales de información (por lo general audio y video) que es grabada y transmitida simultáneamente en tiempo real. Si bien son conocidas formas de *streaming* tan diversas como Netflix, Youtube o Spotify, la práctica sobre la cual nos detendremos aquí es la transmisión de partidas de videojuegos, práctica que es realizada principalmente en Twitch.

Twitch es una plataforma online que permite la transmisión en vivo de vídeo, el cual es utilizado mayoritariamente por jugadores (habitualmente denominados *streamers*) para transmitir su participación en distintos videojuegos. En el transcurso de estas transmisiones, que acumulan millones de horas de visualización al mes y habitualmente varios miles de espectadores en simultáneo, se generan una diversidad de intercambios entre los *streamers* y los espectadores, involucrando en algunos casos transferencias de recursos -es decir dinero real- a través de la plataforma Twitch.

El objetivo de este trabajo es analizar Twitch enfocándonos en las interacciones habilitadas y posibles entre los *streamers* y los demás usuarios. Para ello, partiremos de considerar a Twitch como una plataforma mediática (de acuerdo con Fernández, 2018), brindando una breve historia de su desarrollo y una indagación exploratoria sobre las mediatizaciones que la componen.

**Introducción**

Progresivamente en los últimos veinte años ha cobrado fuerza la práctica competitiva de videojuegos, denominada “deportes electrónicos*”* o “*esports”[[1]](#footnote-2)*. Dicha actividad comprende un conjunto de aspectos que suelen darse -en mayor o menor medida- de manera simultánea: cierta profesionalización de los jugadores; la formalización de equipos, torneos e instituciones; la mercantilización de la actividad; y la espectacularización por televisión, transmisiones online y prensa especializada. A medida que aumentan en cantidad de eventos, volumen de dinero repartido en premios, número de participantes y espectadores, los deportes electrónicos incorporan características que los vuelven similares a los principales deportes tradicionales[[2]](#footnote-3). Así, los esports poseen diferentes formas de formalización a nivel mundial, dependiendo de cada videojuego, existiendo más de una federación internacional (siendo una de ellas la *International eSports Federation* o IeSF), asociaciones de deportes electrónicos a nivel nacional y local. Económicamente, constituyen una de las industrias de entretenimiento con mayor tasa de crecimiento (Newzoo, 2019), generado estructuras de monetarización mediante mercados de pases, contratos y premios por competencias. A su vez, ha ido generando instancias de profesionalización al generar no sólo jugadores con contratos estables sino también un conjunto de profesiones que hacen a las competencias como entrenadores, árbitros o relatores. Mucho del crecimiento de la escena competitiva de videojuegos se encuentra relacionado al hecho de que se haya constituido en un espectáculo. Muchas de las competencias de videojuegos se realizan en estadios para miles de personas de espectadores que abonan una entrada para ver el evento en vivo, y comparten figuras como los comentaristas o los árbitros. Las transmisiones de estos eventos comparten ciertos lugares comunes a las transmisiones deportivas, cierto formato de “torneo deportivo” como la entrevista a los jugadores pre y post encuentro, el análisis de la formación (en los deportes de equipo), o en caso de los torneos mundiales, el segmento recopilatorio con las principales locaciones y comidas de cada país. Una diferencia crucial entre los deportes electrónicos y los “tradicionales[[3]](#footnote-4)” radica en el hecho que una gran parte de los jugadores profesionales y amateurs realizan periódicamente la transmisión de sus partidas por Internet, práctica que recibe el nombre de “streaming”.

Técnicamente, por *streaming* se entiende la transmisión de contenido multimedia que es simultáneamente recibida y experimentada por un usuario mientras es enviada por un proveedor. A diferencia del *downloading*, el *streaming* posee la particularidad de que el usuario no requiere descargar el contenido total de manera previa para su ejecución. El *streaming* refiere a la forma de transferencia y no a un medio en particular, ya que como veremos más adelante, excede un único soporte o mediatización. Asimismo, se denomina *live-streaming* a la transmisión online de dichos contenidos ya sea por computadoras o dispositivos digitales de información (por lo general audio y video) que es grabada y transmitida simultáneamente en tiempo real. Si bien son conocidas formas de *streaming* tan diversas como Netflix, Youtube o Spotify, la práctica sobre la cual nos detendremos aquí es la transmisión de partidas de videojuegos, práctica que es realizada principalmente en la plataforma Twitch.

Twitch es una plataforma online que permite la transmisión en vivo de vídeo en tiempo real, utilizada mayoritariamente por jugadores -habitualmente conocidos como *streamers*- para transmitir su participación en distintos videojuegos. En el transcurso de estas transmisiones, que acumulan millones de horas de visualización al mes y habitualmente varios miles de espectadores en simultáneo, se generan una diversidad de intercambios entre los *streamers* y los espectadores, involucrando en algunos casos transferencias de recursos a través de la plataforma. Si bien existen una aplicación para móviles, para consolas y una versión de escritorio para PC, el análisis realizado aquí corresponde a la plataforma tal como puede accederse desde el sitio web en PC.

El objetivo de este trabajo es analizar Twitch enfocándonos en las interacciones habilitadas y posibles entre los *streamers* y los demás usuarios. Para ello, partiremos de considerar a Twitch como una plataforma mediática (de acuerdo con Fernández, 2018), brindando una breve historia de su desarrollo, una indagación exploratoria sobre las mediatizaciones que la componen y una propuesta de caracterización de sus usos y estilos.

**El *Streaming* y los comienzos de Twitch**

Como mencionamos anteriormente, Twitch es una plataforma que permite transmitir video y audio en vivo, a la vez que plantea la posibilidad de interactuar a través de salas de chat asociados al canal, es decir, la cuenta del usuario que transmite. Hoy en día se conoce a la actividad de “streamear” como la acción de transmitir las partidas de videojuegos y a las personas que lo hacen como “streamers”.

Sin embargo, antes de este nuevo sentido, *streaming* remitió a la forma de transmisión de contenido, por lo general audiovisual, en el que el receptor puede consumirlo sin necesidad de recibir el contenido de manera completa previamente. Es por ello que Burroughs y Rugg plantean que el *streaming* como tecnología de envío de información se ha ido convirtiendo en un imperativo creciente para un uso más fluido de Internet (Burroughs y Rugg, 2014).

El término *streaming* aplica específicamente a las telecomunicaciones, para diferenciarse de las formas de *broadcasting* como la radio y la televisión que también implican la transmisión de contenidos audiovisuales en tiempo real.

Tal como la conocemos, la tecnología de *streaming* existe desde mediados de 1990, si bien existen casos adjudicables al *streaming* desde mediados de siglo XX, como el dispositivo para transmisión de música de ascensores de la compañía Muzak[[4]](#footnote-5). Fue en 1995 que la empresa Progressive Networks (posteriormente RealNetworks) transmitió en vivo un partido de baseball a través de *streaming*, siendo el primer registro de una transmisión por *live-streaming*. Como requisitos tecnológicos, la transmisión en directo vía *streaming* requiere de una fuente de grabación de vídeo y audio, un codificador del contenido, un editor, y una red de distribución de contenido para entregar la retransmisión a los espectadores. A su vez, y esta es la razón por la cual se explica que se haya convertido en un fenómeno altamente difundido en los últimos 15 años y no previamente, depende de una conexión a internet lo suficientemente potente para mantener el envío de información de manera constante, lo que no era posible con las conexiones por módem y telefonía. Como mencionan Burroughs y Rugg:

El Streaming comenzó como una nueva capacidad tecnológica que anteriormente no era posible por las limitaciones en el ancho de banda, pero que luego fue adoptado por las audiencias como una práctica social y como forma de distribución (Burroughs y Rugg, 2014: 371. Traducción propia).

La historia de Twitch comienza originalmente con Justin.tv, emprendimiento fundado en 2007 por Justin Kan y Emmett Shear. La idea inicial de Justin.tv era crear un sitio en el que las personas pudieran “transmitir sus vidas en directo”. Su éxito se vio posibilitado con el desarrollo de la banda ancha a nivel mundial a principio de los 2000 (proceso que también se dio en nuestro país y que dio lugar al *boom* de los cibercafés) y la baja en los precios de equipamientos informáticos como *webcams*.

Se puede considerar a Justin.tv como un pionero de los sitios de *live-streaming*, cuyo propósito fue reapropiado y vuelto exitoso por los fans del deporte y el *gaming*. Como ya se mencionó, la plataforma fue originalmente diseñada para la transmisión de contenido original de la vida cotidiana de un usuario (similar al “vivo” que hoy en día han implementado casi todas las redes sociales). El principio organizador fue rápidamente subvertido en la medida en que las los usuarios empezaron a transmitir eventos deportivos, películas, series (todo ello saltando derechos de *copyright*) y partidas de videojuegos (Burroughs y Rugg, 2014: 374).

El sitio estaba dividido en diferentes categorías de acuerdo al contenido. La categoría de videojuegos creció particularmente rápido: sin las complicaciones de los contenidos que estaban protegidos por *copyright* o derechos de transmisión, devino el contenido más popular del sitio. A raiz de esto, en junio de 2011 Justin.tv decidió realizar una *spin-off* (una nueva empresa que surge como extensión de otra) con el contenido de videojuegos dando lugar a Twitch. Para mediados del 2013, el nuevo sitio conseguía un promedio de 43 millones de espectadores mensuales, y para febrero del 2014 fue considerada la cuarta mayor fuente de tráfico en internet en los Estados Unidos. En agosto de 2014, el sitio Justin.tv fue cerrado, concentrando de lleno sus recursos y personal a Twitch; al mes siguiente Twitch fue adquirida por Amazon por 970 millones de dólares.

Enfocándonos en el *streaming* como fenómeno cultural, lo que propone es una forma de entretenimiento a partir, ya no de la propia participación en el juego, sino por el hecho de ver a otros jugando. Los *streamers* buscan cautivar a los usuarios de las plataformas a partir de su participación en los juegos, ya sea por habilidad -algunos de los *streamers* son jugadores con largas trayectorias competitivas en torneos-, por crear contenidos originales como jugar de una manera novedosa, o simplemente por el hecho de ser divertidos. T.L. Taylor (2018) indica seis motivos por los que las personas ven *streams* de videojuegos:

1. Aspiración - Aspirar a convertirse en un mejor jugador o creador de contenidos
2. Educación - Aprender estrategias o aspectos desconocidos del juego o conocer juegos nuevos
3. Inspiración - Seguir a un *streamer* en particular, constituyéndose algo cercano a un comunidad de “fans” o seguidores de figuras reconocidas en la plataforma o en el mundo del *gaming*.
4. Comunidad - En tanto se comparte y comenta con otros participantes en el canal de chat se vuelve una experiencia colectiva
5. Ambiente - Al ser utilizado como un consumo de “ambiente” mientras se realiza otra actividad
6. Entretenimiento - porque resulta divertido en función del humor y aspectos performáticos del *streamer*

Es en este punto donde amerita proponer una diferenciación entre los *streamers* y los *youtubers*: mientras algunos *youtubers* también suben a sus canales contenido de estrategias en videojuegos y *gameplays* (sesiones de juego), una diferencia inicial es que los *streamers* transmiten dicha participación en vivo; sin embargo, la principal diferencia son las interacciones que se dan en Twitch entre los *streamers* y los espectadores y que son habilitadas por el hecho de que la transmisión es en vivo.

Es habitual, y más en tanto que la audiencia aumenta en número, que los *streamers* realicen sus transmisiones en determinados días y horarios -publicados en la información de su canal- de manera similar a un programa de televisión por lo que se genera un sentido de cotidianidad tanto para los *streamers* como para los espectadores.

Sin embargo, aquí vale resaltar que la diversión o el hecho de generar una comunidad con los espectadores no son las únicas razones por la cual los *streamers* pueden encontrar tentador dedicar tanto tiempo y esfuerzo en esta actividad. Como sucede con los *youtubers*, el *streaming* no deja de estar atravesado por prácticas de consumo y monetarización, a partir de las cuales los *streamers* reciben ingresos tanto de la plataforma como directamente de los espectadores. Si bien desarrollaremos este aspecto más adelante, conjuntamente con las diversas formas de interacción, vale indicar que los usuarios pueden donar dinero a los *streamers* directamente –por fuera de la plataforma- como una forma de apoyar al jugador en su actividad. Esta donación genera una interacción dentro del canal entre el usuario y el *streamer* durante la transmisión ya que es muy común que el nombre del usuario y el monto donado aparezca en pantalla, recibiendo un agradecimiento explícito por parte del dueño del canal[[5]](#footnote-6).

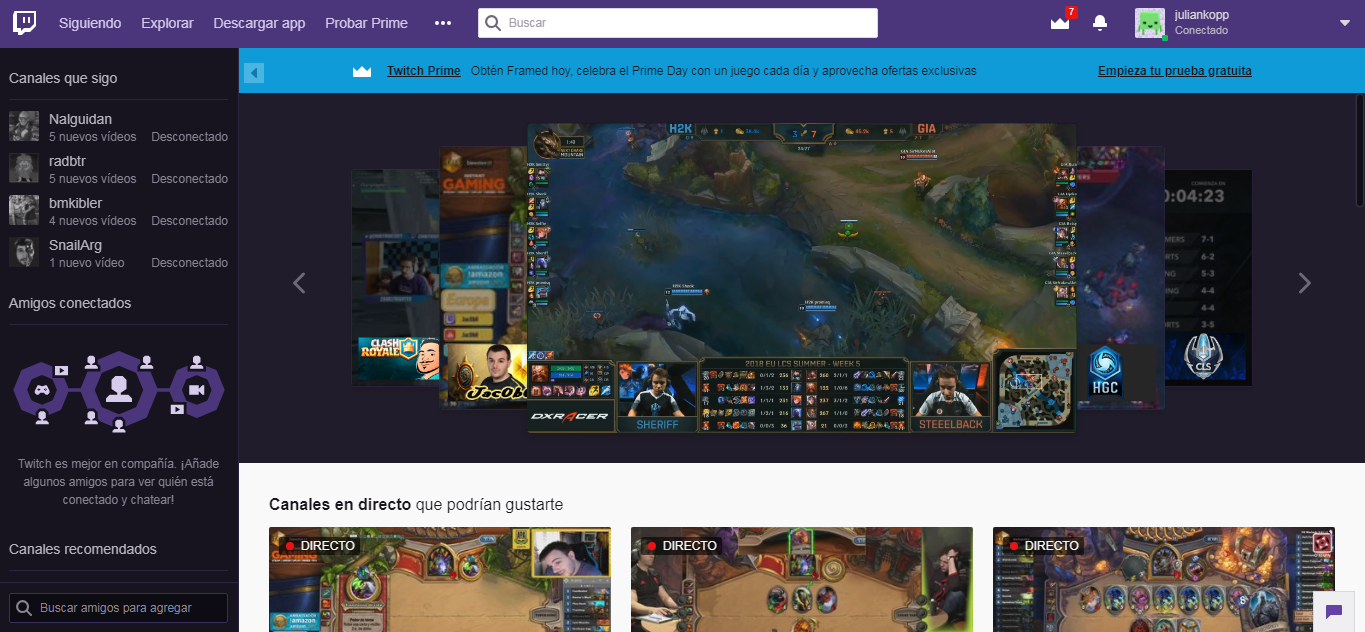
Retomando lo dicho anteriormente, el *streaming* se ha vuelto una de las partes centrales del crecimiento de los deportes electrónicos, al proveer una forma –más allá de la participación en competencias y torneos- en la que los jugadores pueden darse a conocer y obtener ingresos. Así, trabajos precursores sobre la temática de los *esports* como los de Taylor (2012) o Jin (2010) no contemplaban aún la explosión que tuvo Twitch sobre el crecimiento de la industria de los deportes electrónicos y que podemos resumir en:

* Ayudó a consolidar a los grupos de seguidores de jugadores o equipos -denominadas habitualmente “comunidades” de seguidores- a partir de ver o participar recurrentemente de sus *streams*
* Permitió la transmisión en vivo de los eventos y competencias de deportes electrónicos
* Brindó nuevas formas de ingresos dentro de la industria de los videojuegos, al establecer diferencias entre aquellos que se dedican a participar competitivamente en competencias y quienes transmiten sus partidas como forma de sustento.

De manera general, consideramos también que Twitch ha contribuido al crecimiento de los deportes electrónicos como una forma de entretenimiento que conjuga elementos espectatoriales y de participación.

**Análisis de las mediatizaciones en Twitch**

A fin de analizar a Twitch como plataforma mediática, ofreceremos una propuesta de encrucijada sociosemiótica (Fernández, 2018) es decir: su estado sociosemiótico (más cercano al *brodcasting* o al *networking*), las mediatizaciones que plantea la plataforma, los dispositivos técnicos que pueden asociarse éstos y los géneros y estilos presentes (Fernández, 2018:47). Paralela y complementariamente, deberíamos situar a Twitch dentro de un ecosistema mediático, es decir, cómo esta plataforma se vincula con otros medios y “el propio ecosistema de intercambios que cada plataforma constituye” (Fernández, 2018:23).



*Foto 1 Pantalla de inicio de Twitch luego del inicio de sesión*

Como sistema de transmisión de video en vivo, Twitch se ubica dentro de un conjunto de opciones que ofrecen servicios similares como Mixxer o Nonolive, ambas orientadas a la transmisión de sesiones de juego, pero ninguna con la masividad de Twitch. Por fuera del mundo gaming, existen numerosos servicios de *streaming* pagos y gratis como Periscope, AfreecaTV, YY.com y DouyuTV; a la vez que redes sociales y plataformas de video ofrecen servicios para transmitir en vivo como Instagram, Facebook Live y YouTube Live.

Si bien Twitch y otras permiten guardar *streams* ya efectuados de manera completa o fragmentada, al analizar esta plataforma nos enfocaremos únicamente en su aspecto en vivo, en el que existe una simultaneidad entre lo producido por el emisor y su consumo.

Es justamente Youtube, “la plataforma de distribución de textos audiovisuales hegemónica” (Fernández, 2018:123) la que en los últimos dos años ha intentado captar parte de la audiencia de Twitch a través de la implementación de “Youtube Gaming” en la que se combinan *streams* en vivo con videos ya publicados en la plataforma. A raíz de ello son numerosos los aspectos que Youtube Gaming y Twitch comparten, sin embargo, las diferencias más importantes parten de los intercambios que permite Twitch y que analizaremos en este trabajo.

Hasta el lanzamiento de Youtube Gaming, la principal divergencia entre Youtube y Twitch radicaba en el carácter en vivo de ésta última. Este aspecto, sumado a la posibilidad de participar en el chat, plantea a la actividad como si fuese un espacio íntimo en el que se comparte el juego con amigos. Este aspecto es crucial para entender a Twitch, sobretodo si se tiene en cuenta que -ya desde sus comienzos- los videojuegos se idearon como una actividad recreativa a realizarse entre dos jugadores o más pero que con el correr del tiempo no han hecho más que aumentar esta escala de participación. Así, de los salones de *fichines* (en inglés *arcades*) se pasó a las consolas en los livings de los hogares, para posteriormente mudarse a las computadoras de los cybers y, en la actualidad, a la computadora personal conectada mediante Internet que permite competir con jugadores de todo el mundo. En todos estos casos podemos encontrar formas espectatoriales de la acción, desde la mirada por encima del hombro de los jugadores en los *arcades* a la recepción convergente que Twitch ofrece para computadoras y dispositivos móviles vía su aplicación.

De esta manera, Twitch se plantea como una plataforma en la que la actividad principal es de *broadcasting*, es decir, la transmisión de un emisor a un número indefinido de receptores. Sin embargo incluye desde su base elementos de *networking*, como el hecho que cualquiera de los usuarios pueda desplazarse de su lugar de espectador y convertirse en emisor al empezar a transmitir y conformar un nuevo canal[[6]](#footnote-7). Es decir, cualquier usuario posee dentro de su perfil la solapa “canal” que se activa en tanto comienza a transmitir. Asimismo, otro rasgo de *networking* consiste en la existencia de las salas de chat de cada canal, en el que los usuarios se congregan a comentar sobre las acciones del jugador o conversar sobre temas diversos, o la posibilidad de agregar usuarios como “amigos” (de manera similar a Facebook) y así mantener conversaciones por fuera de las salas de chat asociadas a los canales.

Respecto de esta oposición entre ambos el *broadcasting* y *networking* Fernández menciona:

En términos generales, siempre se han considerado las mediatizaciones de las redes en *networking* como opuestas a las mediatizaciones en *broadcasting*: horizontalidad, vs centralidad, interacción vs recepción, inmediatez vs desplazamiento temporal, digitalismo vs analogismo, son algunos de los grandes ejes de oposición entre los modelos que, suele considerarse, organizan las líneas centrales de nuestro cambio de época. (Fernández, 2018:50 cursiva en el original)

Twitch combina ambas prácticas de intercambios al poseer tanto elementos espectatoriales, en la que los receptores poseen un lugar relativamente fijo frente al aparato o soporte, como de participación: seguir a un canal, suscribirse, comentar en el chat, agregar amigos, enviar *cheers*, es decir, un conjunto de interacciones que “implican una actividad corporal específica” (Fernández, 2018:53) a la vez que pueden conformar vínculos sociales e identidades de diversa intensidad, todo esto sin dejar de estar atravesados o influenciados por complejos entramados económicos.

En tanto combina aspectos de broadcasting y de networking, podemos ubicar a Twitch dentro de la categoría de *postbroadcasting*[[7]](#footnote-8); combinación que no debe considerarse como una simple unión armónica, ya que puede implicar tensiones, competencias e innovaciones aún dentro del devenir de una misma plataforma[[8]](#footnote-9) (Fernández, 2018:19). Lisa Parks (2004, 134) usa el término “postbroadcasting” para referirse no a un supuesto momento revolucionario o de superación en la era digital, sino para aludir a una exploración de las formas en las que las prácticas asociadas a la televisión de aire, satelital o de cable se han combinado con las tecnologías de la computación para reconfigurar los sentidos y prácticas de la televisión como medio. Por otro lado, una de las diferencias con un fenómeno de “*broadcasting* puro” es el hecho que si bien cada emisor propone cierta regularidad en sus transmisiones estableciendo días y horarios, no existe una programación en el sitio como sí existe en las formas de *broadcasting* tradicional a través de los diferentes medios.

Para acercarnos a los posibles usos y carácter general de las mediatizaciones en Twitch, consideramos importante partir de las definiciones de *mediatización* y *dispositivo técnico* dadas por Fernández:

Una mediatización es, para nosotros todo sistema de intercambio total o parcialmente discursivo que se practique en la vida social y que se realice mediante la presencia de dispositivos técnicos que permiten la modelización espacial, temporal o espacio-temporal el intercambio (directo, grabado, presencia o no del cuerpo, indicialidad, iconicidad o simbolicidad, posibilidad pero también restricciones en esos campos) (Fernández, 2018:31).

A su vez, define dispositivo técnico como:

El dispositivo técnico es el herramental tecnológico que “puede definirse como el campo de variaciones que posibilita o restringe en todas las dimensiones de la interacción comunicacional (variaciones de tiempo, de espacio, de presencias del cuerpo, de prácticas sociales conexas de emisión y recepción), que moralizan el intercambio discursivo cuando este no se realiza ‘cara a cara’” (Fernández, 1994:37 en Fernández, 2018:33)

El dispositivo técnico de Twitch se caracteriza por un conjunto compuesto por los siguientes aspectos: la imagen de la acción de los diferentes juegos (dado que son múltiples los juegos que se transmiten sus géneros, estéticas y perspectivas son diversas) tal como el jugador la está viendo en su propio monitor; la presencia de uno o varios recuadros -generalmente de menor tamaño- en el que se muestran al/los *streamer*/s; la ventana –ocultable- del chat del canal; y por último, el hecho que todos estos elementos se dan en vivo.

Respecto del chat, entendemos por éste una comunicación instantánea mediante mensajes escritos en un mismo recuadro que a través del uso de un alias o *Nick* permite identificar a los diferentes hablantes –en el caso de Twitch es el nombre de usuario- y que por la rapidez de la respuesta genera un sentido similar a una conversación cara a cara. Asimismo, las salas de chat de Twitch incluyen la posibilidad de enviar *emoticones* – animados o estáticos- como otros servicios de mensajería instantánea (Whatsapp, Telegram, etc.).

Si momentáneamente separamos del análisis las salas de chat de la imagen que establece el *stream*, ésta última parece asimilable a la función *Picture-in-picture* que poseen los televisores. *Picture-in-picture* es una característica de algunos televisores, en la que un canal es mostrado a pantalla completa en el televisor simultáneamente con otro u otros canales en pequeños cuadros (similares a las ventanas del sistema operativo *Windows*), aunque el sonido percibido era únicamente el del canal principal.

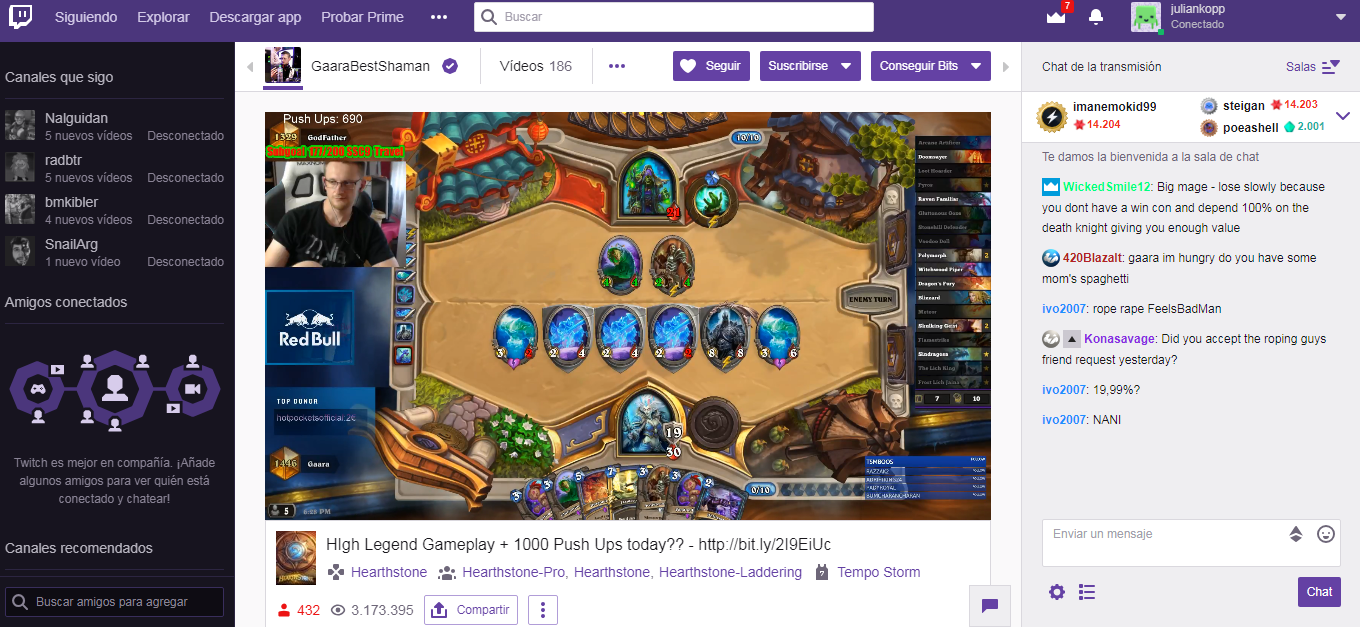
Aquello que sería constitutivo del *streaming* es la imagen de alguien jugando y transmitiendo en vivo dicha participación, ya que como mencionamos, la interacción en chat es opcional y depende de la voluntad del participante. La imagen del *streamer* en una segunda “ventana” acompañando la acción del juego es la forma más común, pero no es imprescindible, ya que puede darse que el jugador comente únicamente en audio (como voz *en off*)[[9]](#footnote-10). La presencia del *streamer* por voz *en off* puede ser considerado un uso divergente, los cuales serán mencionados más adelante.

Podemos pensar en las imágenes que plantea el *streaming* de videojuegos como un género en construcción pero del cual podemos identificar rasgos que permanecen más o menos estables:

- la composición dual de la imagen (la acción del juego preponderante sobre la imagen del *streamer*)

- la figura del jugador filmado de frente a través de un plano medio corto

- el espacio de la transmisión, que suele parecer una habitación de una casa, aparentando ser el propio dormitorio o la sala de estar del *streamer* y reforzando una idea de cotidianeidad.



*Foto 2 - Stream del juego Hearthstone en Twitch*

Respecto del chat, se mantienen los aspectos de inmediatez e informalidad que caracterizan al género en otras plataformas, con la particularidad de que los usuarios pueden enviar emoticones generales (de toda la plataforma) y emoticones particulares de cada canal de *stream*, accesibles mediante la suscripción paga al canal. Otra diferencia consiste en que, junto al nombre del usuario que identifica al emisor del mensaje y que se antepone a dicho mensaje, en Twitch existen una serie de íconos que representan diversos estados dentro del canal, identificándose si es un suscriptor, su antigüedad (representada por íconos de diferente color), si se trata de un *bot* programado por el *broadcaster*, o un moderador, entre otros. Tanto las conversaciones en las salas de chat como los comentarios del *streamer* se dan en un estilo informal, casi cotidiano, hecho reforzado por comentarios que los streamers realizan habitualmente sobre su vida y día a día.

Respecto de los usos, las transmisiones en Twitch parecen oscilar entre dos polos: el entretenimiento y el pedagógico, ya que los streamers enseñan estrategias, aconsejan y proponen ideas sobre la práctica del juego. Si bien dependiendo del *streamer* y el contenido de una transmisión en particular puede priorizarse uno de los dos polos, ambos se encuentran presentes en la mayor parte de las emisiones, sin descartar los otros motivos o usos que que retomamos anteriormente de T. L. Taylor (2018), es decir: Aspiración, Inspiración, Comunidad y Ambiente.

En función de esta propuesta de caracterización de los diferentes aspectos (mediatizaciones, géneros, estilos y usos) de la plataforma mediática analizaremos a continuación los principales aspectos de las interacciones entre los streamers y su público.

**Interacciones en Twitch**

Como mencionamos anteriormente, una de las innovaciones de Twitch como plataforma es la interacción de los *streamers* con los demás usuarios, aquí es donde se encuentran más visiblemente los aspectos de *networking*, en las interacciones que plantea la plataforma y en los hábitos de uso de los usuarios. A manera de resumen identificamos las siguientes interacciones:

1. Chats (en las salas de canal y entre amigos)
2. Seguir (un usuario a un canal)
3. Agregar a mis amigos (entre usuarios)
4. Suscripciones (de usuario a un canal)
5. Cheers y Bits (de usuario a un canal)
6. Alojar (entre canales)

1. Chats: Asistir a una transmisión por Twitch permite -al crearse un usuario- comentar en una sala de chat propia de los *streamers*, los cuales en ocasiones leen y comentan lo que los otros usuarios escriben, estableciendo una vía de comunicación entre los espectadores y el jugador. Algunos *streamers* modifican la música de fondo, eligen los juegos o diferentes opciones dentro de los juegos a partir de las opiniones de los participantes. Algunos de los *streamers*, por lo general aquellos que no poseen gran cantidad de seguidores, saludan o responden los saludos en la medida en que los usuarios se van incorporando al chat. A su vez, esto depende de la acción del juego, ya que juegos que requieren una respuesta constante del jugador poseen un menor grado de interacción entre el *streamer* y el chat, dejando la respuesta a las preguntas, comentarios o saludos en los tiempos de carga del juego o al finalizar las partidas.[[10]](#footnote-11)

Asimismo, recordemos que más allá de las salas de chat (explicaremos la razón del plural en el punto 4.) los usuarios pueden agregar amigos con los que conversar en privado pero sin la posibilidad de hacer uso de los emoticones propios del canal.

2. Seguir: los usuarios pueden seguir un canal de manera gratuita, el cual pasa a figurar dentro de una sección dentro de la pantalla de inicio con los canales favoritos, pudiendo configurarse para recibir alertas cuando el canal está en vivo.

3. Amistades: Al agregar a un usuario como “amigo”, el mismo pasa a estar dentro de una lista de amigos, pudiendo intercambiar mensajes individuales por fuera de las salas de chat.

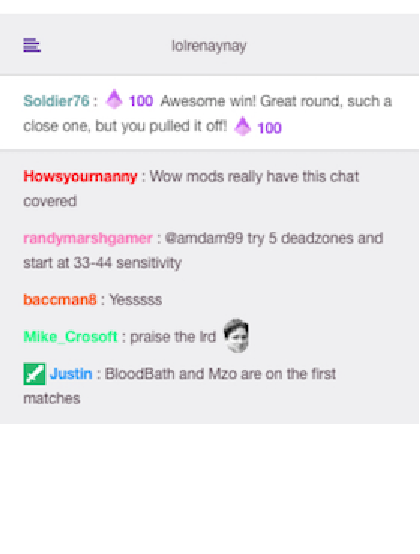
4. Suscripciones: Twitch plantea la posibilidad de suscribirse mensualmente a los diferentes canales, lo cual brinda las mismas ventajas que “seguir” pero a la vez permite utilizar emoticones propios de dicho canal y obtener un pequeño ícono (emblema) junto al nombre de usuario que distingue a los suscriptores en el chat del *streamer*. Denominadas habitualmente “subs”, las suscripciones son pagas, como indica la página de Twitch “Las suscripciones son un producto mensual recurrente” cuyo valor es de 5, 10 o 25 dólares a elección de los suscriptores. La diferencia en el precio conlleva por lo general un acceso diferenciado a emoticones asociados a cada valor de suscripción, a llevar un emblema de suscriptor correspondiente al monto, y la posibilidad de acceder a un canal de chat únicamente para suscriptores.

Los emoticones específicos del canal consisten en *emojis* con expresiones y dibujos, por lo general basados en el contenido del canal o la figura del *streamer*. Como mencionamos, estos emoticones varían según el tipo de suscripción, por lo que los seguidores del canal pueden reconocer el tipo de suscripción de los demás –y distinguir la suya- a partir del uso de los diferentes emoticones. Vale resaltar que la oferta de emoticones diferenciados según el monto de la suscripción es común entre los *streamers* tanto internacionales como argentinos y que, a pesar que algunos de estos emoticones son compartidos de manera general por la llamada “cultura gamer” como el meme/frase “kappa” o “pogchamp” otros son particulares de cada *streamer* y refieren a ciertos sentidos creados y compartidos en el vínculo entre el *streamer* y sus seguidores.

Las suscripciones se pueden abonar con tarjeta de crédito, *paypal* y otras formas de pago electrónico y es práctica habitual de los streamers agradecer al suscriptor verbalmente durante la transmisión mediante la mención del nombre de usuario y la cantidad de meses consecutivos que se ha suscripto. Twitch retiene la mitad del valor de cada suscripción, recibiendo el *streamer* la otra mitad. Asimismo, es habitual que dentro de la información visual que el *streamer* elige y brinda en la transmisión suelen identificarse los nombres de los últimos suscriptores.

5. “Bits” y “Cheers”: Los *Bits* son emoticones animados que pueden enviarse a través del chat pero que deben ser comprados por Amazon, Paypal o tarjeta de crédito. Los espectadores también pueden ganar *Bits* sin gastar dinero, viendo anuncios cortos en las aplicaciones (móvil y *desktop*) de Twitch. A través de invertir tiempo en hacer una actividad por lo general evitada (pero que repercute en ganancias para el sitio) la plataforma recompensa a través de pequeños montos de la moneda virtual. Como referencia hay que considerar que el monto de bits recompensados por ver una publicidad es de 5 *bits* y que el monto mínimo para comprar es de 100 bits por 1 dólar y medio.

Los espectadores utilizan los *Bits* para enviar *Cheers*, es decir mensajes de chat con emoticones que se animan o tiene más colores a medida que se utiliza mayor cantidad de bits.



*Foto 3 - Ejemplo de Cheer de 100 bits*

El último paso en la “cadena de bits”, es que Twitch realiza pagos bimensualmente a los *streamers* en función de la cantidad de suscriptores y un proporcional de dinero de los *cheers* recibidos a razón de un céntimo por cada *bit* usado en los *cheers*. Sin embargo, según la “Política de uso Aceptable de los Bits” de la plataforma, los *bits* no son un instrumento monetario, sino que constituyen “contenido digital que debe comprarse y consumirse en Twitch, y no pueden servir como moneda”. Asimismo, de acuerdo con dicha guía, los *cheers* sirven para “mostrar apoyo al emisor, interactuar en un chat sin pasar desapercibido, celebrar momentos increíbles y obtener reconocimiento mediante emblemas de Bits, marcadores y el agradecimiento del emisor”. Es interesante que Twitch concibe al *Cheering* como una forma de reaccionar a los acontecimientos “en la lengua nativa del chat”.

Por lo general, los *cheers* son exhibidos en la pantalla, agradecidos por el *streamer* en el momento, y si son acompañados por una pregunta o un pedido al *streamer* es más factible que sea respondida. A su vez, el *streamer* puede establecer como opción de su canal que a partir de cierto número de *bits* enviados en los *cheers* del canalse pueda acceder a las salas de chat de suscriptores, y otorgar emblemas de “Cheerer” de un canal a los usuarios que hayan mandado el mayor monto de *Bits*.

Los *Bits* también pueden ser utilizados como una forma de voto dentro del chat. Por ejemplo, el emisor anuncia que jugará uno u otro juego dependiendo de la cantidad de bits enviados en *Cheers* en un lapso de 10 minutos. El mecanismo de voto basado en Bits puede ser utilizado según la guía de *Cheers* de Twitch para determinar si se organiza una reunión de la comunidad, o elegir ciertas opciones dentro del juego.

6. Alojar: El modo de alojamiento es una función que permite a todos los emisores alojar la transmisión en directo de otro canal en su propia página, de modo que los espectadores vean el contenido que el *streamer* elige mientras interactúa con sus seguidores en su sala de chat. Cualquier emisor ​​puede alojar otro canal y cualquier canal puede alojarse.

A partir de estas interacciones, se hace presente que, así como sucede en otras plataformas como Spotify, hay un “retorno del dinero a la industria” (Fernández, 2018:96) que se basa en la posibilidad de pago por funcionalidades *Premium*, como participar de las salas de chats exclusivas para suscriptores o aportantes (por ejemplo a través del pago de *bits*) y la diferenciación de *status* mediante emblemas. Otra de las posibilidades *premium*, más allá de la compra de *Bits* y las suscripciones mensuales, es la posibilidad de abonar una membresía especial denominada “Twitch Prime” la cual brinda mensualmente una suscripción gratis a cualquier canal, un emblema específico como miembro de Twitch Prime, recompensas (*ítems* o personajes) de diferentes juegos y descuentos en lanzamientos de juegos. Paralelamente, se mantiene la posibilidad de un servicio gratuito para aquellos que deseen manejarse dentro del plano de lo espectatorial o en interacciones sin privilegios.

De lo descripto hasta aquí se desprenden las diversas interacciones posibles entre los *streamers* y los espectadores, que a nuestro entender permiten vislumbrar la multiplicidad y variedad de interacciones que una plataforma mediática de *postbroadcasting* puede plantear.

**Usos divergentes**

Si bien excede el alcance de este trabajo, consideramos importante la mención de algunas de las posibilidades y usos divergentes que la plataforma Twitch ha generado. En primer lugar, el 12 de febrero de 2014, un programador australiano anónimo lanzó el canal “Twitchplayspokemon” en el que los usuarios podían jugar al juego “Pokemon Red” (originalmente lanzado para la consola portable *Nintendo Gameboy*) a través de escribir comandos de acción para el personaje en el chat del sitio.

Otra forma divergente es la posibilidad para los streamers de guardar dentro del sitio fragmentos de *streams* o transmisiones enteras ya hechas[[11]](#footnote-12), con la particularidad que al ver estos clips o transmisiones anteriores, los mensajes del canal de chat están sincronizados con el video. Asimismo, es común que *streamers* suban como videos a Youtube, fragmentos editados del *stream*, acortándolos, incorporando en algunos casos efectos visuales y sonoros, y en algunos casos una presentación explicativa del video.

Otro aspecto a retomar en futuros trabajos y que presenta una diferencia respecto de las formas comunes de chat, es el hecho que los emisores pueden configurar “*bots”*, es decir, pequeños códigos o aplicaciones que se programan para realizar tareas simples, como brindar información o mensajes recurrentes que el *streamer* desea publicar sin tener que hacerlo personalmente, o interactuar con la lista de canciones musicales que se escucha a lo largo de la transmisión. Estos *bots* se presentan en el chat de la siguiente manera[[12]](#footnote-13):

10:45**SnaiIBOT**: The song Sie7e - Tengo Tu Love (Official Video) requested by ornnix has been added to the queue[[13]](#footnote-14)



14:56**SnaiIBOT**: Encontra precios increibles, promociones y muchos sorteos en https://www.facebook.com/DynastyGamingstore/



1:52:40 **SnaiIBOT**:Si te gusta el stream considera realizar una pequeña donación o suscribirte al canal, me ayuda muchisimo a seguir stremeando



Otro aspecto a considerar es el hecho que, a medida que un canal crece, surge la necesidad de moderar el chat, de sumar moderadores que se ocupan de revisar el chat y mantenerlo dentro de parámetros elegidos por el *streamer*, por ejemplo, sancionando a quienes utilizan insultos o realizan comentarios sexistas o racistas. La gran mayoría de los moderadores son voluntarios (Taylor, 2018) y al trabajar en equipo (lo que se denomina un *mod-team*) utilizan otras aplicaciones para como *Skype*, *Discord* o *Slack* para facilitar el contacto entre ellos y dinamizar la respuesta frente a situaciones o comentarios inapropiados para el canal.

**Conclusiones**

Hemos propuesto una descripción inicial y exploratoria de Twitch como plataforma mediática. A partir de ello, hemos visto el nivel de complejidad que posee una plataforma entendida como una forma de *postbroadcasting* a partir de conjugar aspectos espectatoriales e interaccionales, de construir una combinatoria específica de mediatizaciones y dispositivos técnicos, y de plantear una serie de interacciones posibles tanto actuales como basadas en medios previos y de usos divergentes.

Asimismo, hemos mencionado las formas en las que estas interacciones construyen una serie de relaciones monetarizadas, a partir de las cuales algunos jugadores buscan generar su sustento a partir de jugar, transmitirse y al hacerlo crear contenido - en una combinación de entretenimiento y demostración de habilidades- en vínculo con una audiencia.

Queda para futuras investigaciones analizar cuáles son los aspectos de diferenciación (si los hay) respecto de otras plataformas de *streaming* actuales a fin de encontrar otras formas diferentes de interacción y de monetarización.

Finalmente, queda observar –de modo macro y a largo plazo- a través del desarrollo del *streaming* y la posibilidad creciente de obtener un sustento más o menos estable a partir de ello, de qué formas se modifica la práctica de videojuegos, la esfera de los deportes electrónicos y las maneras de entender el entretenimiento en general. Como menciona Taylor (2018):

El crecimiento del *live streaming* no está únicamente vinculado a los deportes electrónicos sino que también está trayendo cambios más amplios en la cultura lúdica en general y las formas de compartir el juego. Si bien la práctica competitiva de videojuegos en Twitch es enorme, no son los deportes electrónicos únicamente los que encuentran su hogar en el streaming en vivo. El medio le ha ofrecido a jugadores de todos los tipos una oportunidad para constituir audiencias interesadas en observarlos, comentar y jugar junto con ellos. El *live streaming* ha permitido a los jugadores transformar su juego privado en entretenimiento público (Taylor, 2018:6, traducción y cursivas propias)

Entender a Twitch y al *streaming* en general es clave para comprender no sólo aspectos generales de la cultura de los videojuegos y el entretenimiento, sino instancias de socialización de una población de jugadores o espectadores cada vez más amplia, de nuevas formas de sustento y trabajo, y con ello a nuevos modos de vida.

**Bibliografía**

Adamus, T. (2012) “Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field”, en Fromme J. y Unger, A. (Eds.): *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, Berlin: Springer.

Burroughs, B. & Rugg, A. (2014) “Extending the Broadcast : Streaming Culture and the Problems of Digital Geographies” en *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 58:3, 365-380. Disponible en: http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2014.935854

Kopp, J. “Ejes para una investigación en deportes electrónicos” en *Revista Lúdicamente*, Vol. 6, N°11, Año 2017 Mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Fernández, J. L. (2018). *Plataformas mediáticas. Elementos de análisis y diseño de nuevas experiencias*. Buenos Aires: La Crujía.

Taylor, T.L. (2012) *Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, MA: The MIT Press.

Taylor, T.L. (2018) *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press 41 William Street, Princeton, New Jersey 08540 6 Oxford Street, Woodstock, Oxfordshire OX20 1TR

Wagner, M. (2006) “On the scientific relevance of eSport”. En *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press.

Witkowski, E. (2009) *Probing the Sportiness of eSports.eSports Yearbook 2009*. Editado por Julia Christophers y Tobias Scholz.Norderstedt; Books on Demand GmbH.

1. Este término sigue siendo debatido a la fecha, esgrimiendo diferentes concepciones de lo que constituye a un deporte y de acuerdo a ello, dejando por fuera o dentro a los deportes electrónicos. Dado que no es el objetivo de este trabajo y que se han presentado argumentos en trabajos anteriores (Kopp, 2017) serán denominados en este trabajo deportes electrónicos o su término en inglés “*esports*”. [↑](#footnote-ref-2)
2. Sobre esta comparación recomendamos los trabajos de Adamus (2012), Wagner (2006) y Witkowski (2009) [↑](#footnote-ref-3)
3. Utilizaremos la expresión de deportes tradicionales para referirnos a lo que hegemónicamente es aceptado y reconocido como deporte, y no únicamente a aquellos que corresponden a tradiciones locales o nacionales. [↑](#footnote-ref-4)
4. Dispositivo que tuvo gran éxito y ha dado origen a que *Muzak* sea considerado un tipo de música, funcional, cercana al *easy-listening* o el *lounge*. [↑](#footnote-ref-5)
5. A veces las donaciones desencadenan lo que se denomina “donation trains” o “donation wars” (trenes de donaciones o guerras de donaciones). A partir de un aporte, otros participantes deciden donar también, en algunos casos generándose una competencia por quién aporta más al streamer. Si bien generalmente esto es bien recibido por los streamers T.L. Taylor menciona que otros lo sienten poco ético al beneficiarse ellos de momentos de irracionalidad o euforia de la comunidad. [↑](#footnote-ref-6)
6. Vale resaltar que la noción de “canal” forma parte de las múltiples referencias que la plataforma

   posee respecto a la televisión, como el hecho que en inglés se denomine a los emisores como

   broadcasters, o el uso del nombre de dominio “.tv” [↑](#footnote-ref-7)
7. En tanto no prevalecen de manera clara los rasgos de networking por sobre el broadcasting no puede considerarse entonces a Twitch como una red social en términos estrictos. [↑](#footnote-ref-8)
8. A partir del blog de modificaciones e implementaciones de Twitch podrían relevarse los diferentes

   cambios introducidos y a qué aspecto *–broadcasting* o *networking-* se lo puede vincular, obteniendo

   una idea de proceso de una plataforma de *postbroadcasting*. [↑](#footnote-ref-9)
9. Es interesante reflexionar si una partida sin comentarios del jugador puede considerarse como el mismo fenómeno o sería identificado como un *gameplay*, es decir, un vídeo con la acción de un videojuego. [↑](#footnote-ref-10)
10. En los casos de *streams* con muchos participantes, a veces el ritmo del chat hace imposible su lectura ya que son enviados cientos de mensajes al mismo tiempo y una parte importante de ellos son únicamente emoticones. Como menciona Taylor, este chat lleno de mensajes que no son conversaciones sino exclamaciones, emoticones y *memes* puede ser visto como similar a una hinchada en un evento deportivo. [↑](#footnote-ref-11)
11. Estos videos reciben el nombre de VoD por “Video on Demand” ya que el usuario elige cuando verlo y puede recorrer la duración del video a su gusto. [↑](#footnote-ref-12)
12. Los ejemplos fueron tomados del canal “SnailArg” del jugador argentino del videojuego *Hearthstone*, Santiago “Snail” Bigatti. [↑](#footnote-ref-13)
13. El ícono de la espada corresponde al emblema de moderador del canal. [↑](#footnote-ref-14)