

Vernáculos educativos de Twitch: twitchers educadores para el aprendizaje

Sender Godoy

Universidad de Huelva

xendariel@gmail.com

Paloma Contreras-Pulido

Universidad Internacional de La Rioja

paloma.contreras@unir.net



© de los autores

Fecha de presentación: mayo de 2023

Fecha de aceptación: noviembre de 2023

Fecha de publicación: diciembre de 2023

Cita recomendada: GODOY, S. y CONTRERAS-PULIDO, P. (2023). «Vernáculos educativos de Twitch: twitchers educadores para el aprendizaje». *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 69, 131-145. DOI: <<https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3653>>

Resumen

Twitch se ha convertido en muy poco tiempo en una plataforma con un incontestable impacto en cuanto al número de usuarios y canales de transmisión de todo tipo. Esta apertura en los contenidos y su crecimiento exponencial, con 35 millones de visitantes diarios en 2023, hace relevante su estudio. Por ello, este trabajo se centra en el lenguaje vernáculo de la plataforma Twitch y sus posibles ventajas también para el aprendizaje. Para el análisis se ha optado por una metodología eminentemente cualitativa a través del análisis de contenido del chat de dos *streamers*, Jaime Altozano, con un carácter más de celebridad, y Clara Cordero, educadora con una comunidad fiel a sus contenidos. Por último, se aplica un *focus group* a cinco usuarios habituales de Twitch para explorar sus opiniones sobre la plataforma, los canales analizados y sus posibilidades para el aprendizaje. Los resultados aportan características del lenguaje vernáculo propio de la plataforma que son reafirmados con los comentarios de los participantes del *focus group*, como la relación parasocial, la comunidad virtual, chat, *emote*, *bot*, *pivoting*, *twitch bit* e intimidad digital. Además, se concluye que, junto con este lenguaje propio y el intercambio de información e interacción que se da en la plataforma Twitch, se favorece el aprendizaje digital en comunidad.

Palabras clave: vernáculos; Twitch; educación; aprendizaje; plataformización; *streamers*

Resum. *Vernacles educatius de Twitch: twitchers educadors per a l'aprenentatge*

Twitch s'ha convertit en molt poc temps en una plataforma amb un incontestable impacte quant al nombre d'usuaris i canals de transmissió de tota mena. Aquesta obertura en els continguts i el seu creixement exponencial, amb 35 milions de visitants diaris el 2023, en fa rellevant l'estudi. Per això, aquest treball se centra en el llenguatge vernacle de la plataforma Twitch i els seus possibles avantatges també per a l'aprenentatge. Per a l'anàlisi s'ha optat per una metodologia eminentment qualitativa mitjançant l'anàlisi de contingut del xat de dos *streamers*, Jaime Altozano, amb un caràcter més de celebritat, i Clara Cordero, educadora amb una comunitat fidel als seus continguts. Finalment, es crea un grup de discussió amb cinc usuaris habituals de Twitch per explorar les seves opinions sobre la plataforma, els canals analitzats i les seves possibilitats per a l'aprenentatge. Els resultats aporten característiques del llenguatge vernacle propi de la plataforma, que són reafirmades amb els comentaris dels participants del grup de discussió, com la relació parasocial, la comunitat virtual, xat, *emote*, *bot*, *pivoting*, *twitch bit* i intimitat digital. A més, es conclou que, juntament amb aquest llenguatge propi i l'intercanvi d'informació i la interacció que es dona a la plataforma Twitch, s'afavoreix l'aprenentatge digital en comunitat.

Paraules clau: vernacles; Twitch; educació; aprenentatge; plataformització; *streamers*

Abstract. *Educational Vernaculars of Twitch: Educators as Twitchers for Learning*

Within a remarkably short period of time, Twitch has become a platform with an unquestionable impact in terms of its number of users and streaming channels of all types. Its all-embracing content and exponential growth, with 35 million daily visitors in 2023, underlines the importance of studying it. Consequently, this study focuses on the vernacular language of the Twitch platform and its potential benefits for learning. For this analysis, we have chosen a predominantly qualitative methodology, through the content analysis of the chat of two streamers, Jaime Altozano, a more celebrity-like figure, and Clara Cordero, an educator with a committed community of followers. In addition, we conducted a focus group with five regular Twitch users to explore their perspectives on the platform, the channels being analysed and their educational potential. The findings reveal characteristics of the unique vernacular specific to the platform, which are further confirmed by the input of the focus group participants. These include parasocial relationships, the virtual community, chat dynamics, *emotes*, *bots*, *pivoting*, *twitch bits* and digital intimacy. It is also concluded that Twitch, through its distinctive language, information sharing and interaction, promotes digital learning within a community.

Keywords: vernaculars; Twitch; education; collaborative learning; platformization; *streamers*

1. Introducció

El surgimiento de las plataformas está generando una ruptura de los límites físicos, llegando a crear una nueva cultura basada en la denominada plataformaización, es decir, una «transformación multifacética de las sociedades globalizadas en las que predomina el control de las plataformas e Internet» (Vizcaíno-Verdú, 2023: 128). Por su parte, Burgess (2007) definió los vernáculos digitales como las formas de comunicación y expresión que emergen en dichas plataformas digitales. Estos pueden adoptar la forma de texto, imáge-

nes, vídeos y otros medios, y son creados y compartidos por los usuarios de la plataforma. Los vernáculos digitales son una parte integral de cómo las personas interactúan y se comunican en ellas y, junto con las múltiples facetas que ofrecen las plataformas, cabría observar las oportunidades que se ofrecen para la educación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Concretamente, en esta investigación se abordan estas oportunidades dentro de la plataforma Twitch, ya que, de acuerdo con Velasco y Manjón (2022), es una de las redes sociales que más creció en 2021, con un consumo medio diario de 1 hora y 40 minutos, convirtiéndose, según Johnson (2018), en el líder dominante del mercado en la transmisión de contenido de vídeo en vivo creado por el usuario, algo que, sin duda, avalan las cifras de 2023, que, según Twitch Advertising (2023), reflejan que la plataforma tuvo un promedio de 35 millones de visitantes diariamente a nivel mundial y que, aproximadamente, el 70% de los usuarios tienen entre 18 y 34 años de edad, con lo que también su potencial para el aprendizaje podría ser relevante.

Twitch tiene sus inicios en 2011 y formaba parte de Justin.tv, un canal cuyo contenido era muy generalista. Sin embargo, como mencionan Gutiérrez y Cuartero (2022), los *gamers* la aprovechaban para compartir sus partidas y conocimientos sobre ellas. Al identificar este nicho, Amazon apostó por Twitch y en tan solo dos años alcanzó los 200.000 espectadores diarios (Gutiérrez y Cuartero, 2022).

Así, y con el tiempo, Twitch ha ido incrementando sus temáticas para atraer a una audiencia más general y no quedarse solo con la comunidad *gaming*, como mencionan Ask, Spilker y Hansen (2019), y, en octubre de 2015 por ejemplo, lanzó la categoría «Creativo» para la cocreación de piezas de arte, y, en marzo de 2017, aparece la categoría «IRL» (*In Real Life*), que va a permitir a los usuarios transmitir en vivo prácticamente cualquier cosa. En la actualidad, cuenta con cinco categorías diferentes: Juegos, Música, E-sports, Creativo e IRL, siendo esta última la que contiene mayor variedad de temáticas, dando lugar también a un mayor crecimiento de la comunidad de usuarios de Twitch que, a su vez, son los que generan nuevos canales en dicha categoría (Twitch, 2023).

Todos estos datos revelan que, cada vez más, existe un fuerte interés en consumir contenido audiovisual, y más concretamente en esta plataforma. Para Anderson (2018), ver vídeos en YouTube y compartirlos ha sido popular algún tiempo, pero una tendencia creciente y más reciente es la transmisión en vivo, de ahí el surgimiento de Facebook Live, YouTube Live y Twitch, que permiten compartir en tiempo real, y a través de vídeo, aquellos momentos que están sucediendo en ese mismo instante. Así, ante este fenómeno de una nueva ruta de consumo de contenido en *streaming*, parece relevante poner el interés en Twitch. Además, como mencionan Chou y Lu (2022), esta plataforma social es la elegida mayoritariamente para compartir este tipo de vídeos y la que brinda servicios para creadores de contenido y usuarios de esta, ofreciendo la posibilidad a los *streamers* de beneficiarse económicamente también.

Así, aunque su contenido principal sigue siendo el sector de los videojuegos, en los últimos años, en la categoría IRL (*In Real Life*) han ido emergiendo canales con contenido diverso y también educativo, lo cual nos invita a estudiarla para ver las posibilidades que esta plataforma y su vernáculo pueden aportar a la enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta el carácter colaborativo que ofrece Twitch.

2. Marco teórico

Realizando una búsqueda específica y sistemática en bases de datos relevantes como Wos y Scopus de la última década, se encuentra una escasa literatura que aborde la temática de enseñanza-aprendizaje en Twitch e, incluso, que estudien el vernáculo de esta plataforma y su implicación para con los usuarios y su forma de comunicarse. Sí que se encuentran estudios que abordan el impacto de esta en el sector de los videojuegos principalmente. Sin embargo, y teniendo en cuenta el foco de este trabajo, varias investigaciones, como las de Leith (2021) o la de Ruberg y Lark (2021), se han centrado en destacar cómo concretamente Twitch potencia la relación parasocial entre *streamers* y usuarios. Así, Leith (2021) considera que los espectadores se sienten más cerca del *streamer* que de otros espectadores del chat, y Ruberg y Lark (2021) hacen énfasis en la intimidad digital, señalando que los dormitorios o habitaciones, lugares comunes para la transmisión de los *streamers* de Twitch, son también un elemento clave en el momento de crear la conexión entre estos y sus usuarios. Destacando aspectos relevantes de la plataforma y su vernáculo, para muchos autores la característica más significativa de Twitch es el chat, que se considera el medio central que permite la interacción del espectador con el *streamer* durante las sesiones del directo. De hecho, Sheng y Kairam (2020) consideran el chat de Twitch un espacio idóneo donde las relaciones personales se expanden. En el intercambio de mensajería por el chat, suelen utilizarse los *emotes*, emoticonos diseñados *exprofeso* para el canal, y con una significación propia a la hora de ser insertados (Buitrago, García y Ortiz, 2022). Algo propio de Twitch es también el denominado *pivoting*, que son aquellos mensajes agrupados que responden a una actitud colectiva, y que Recktenwald (2017) denominó «ruido del estadio», donde los espectadores reaccionan de modo colectivo ante un comentario del *streamer*. Pero también cuando se está interactuando en el chat, suelen encontrarse respuestas automatizadas, las cuales, denominadas *bots*, se activan a través de un comando propio de la plataforma. En Twitch, según Bravo (2021), los comandos son los mensajes de instrucción creados por la misma plataforma o por el *streamer* para que, al escribirlos en el chat, se activen y realicen funciones específicas. En Twitch, estos *bots*, según Seering et al. (2018), pueden configurarse para identificar nuevos seguidores y suscriptores de una transmisión y pueden alertar al *streamer* cuando un usuario le ha donado dinero. Existen también las denominadas *Twitch Bits*, la moneda interna de la plataforma, que Partin (2020) considera que conforman una arquitectura sociotécnica e, incluso, de

economía política. De esta manera, y según los diversos estudios aquí expuestos, se podría afirmar que se pueden identificar ocho elementos que conformarían el vernáculo de Twitch, de los cuales cuatro son compartidos con otras plataformas: relación parasocial (por ejemplo, con Instagram, Tik Tok o YouTube) o las comunidades virtuales, los chats y los *bots*, y otros cuatro que sí son considerados como propios de la plataforma: *emote*, *pivoting*, *twitch bit* o la intimidad digital.

Como hemos apuntado, existe aún poca literatura que relacione Twitch específicamente con el proceso de enseñanza-aprendizaje y los trabajos que existen están más enfocados en las áreas de programación informática. Este es el caso del de Fass et al. (2018), en el que se invita a profundizar en el aprovechamiento efectivo de las potencialidades colaborativas y educativas que brinda Twitch, en especial las transmisiones creativas, ya que, en estas comunidades, los mentores pueden apoyar el aprendizaje y la motivación en los alumnos. También Huang y Li (2021) estudian la enseñanza de programación informática, y apuntan a que la programación en vivo puede ser una herramienta eficaz para enseñar el pensamiento computacional, pero su eficacia depende de la calidad de las prácticas pedagógicas y de comunicación utilizadas por el *streamers*, por lo que se hace necesario seguir investigando en diferentes entornos educativos y con diferentes poblaciones estudiantiles. Gandolfi, Ferdig y Soyurk (2021), por su parte, han explorado la enseñanza-aprendizaje, pero en el ámbito de los videojuegos, concluyendo que las comunidades relacionadas con los videojuegos en Twitch desempeñan un papel importante a la hora de apoyar el aprendizaje y el desarrollo de los jugadores en línea. Este artículo también hace un llamado de atención a los investigadores y educadores para que presten atención al papel de estas comunidades en el momento de apoyar el aprendizaje. Así, según Ehret y Čiklovan (2020), los canales de Twitch son espacios de comunicación relacional que abren diálogos públicos entre *streamers* y audiencia, y entre los miembros mismos de la audiencia. Su trabajo habla sobre cómo los experimentos de diseño especulativo en la cultura digital pueden ayudar a desarrollar nuevos potenciales pedagógicos que catalicen el cambio social a través del repertorio ampliado y matizado de prácticas digitales de los jóvenes en el futuro.

Por su parte, las consideraciones de Pozo-Sánchez et al. (2021) sobre Twitch señalan que puede ser un recurso digital que contribuye a la innovación educativa, especialmente en la modalidad de una clase invertida, demostrando que su utilización contribuye a la motivación de los alumnos, aunque hacen hincapié en la importancia de seguir profundizando en el estudio sobre el uso correcto del lenguaje vernáculo de Twitch por parte de los educadores.

Por último, Buitrago et al. (2022) no profundizan en el aprendizaje, pero sí analizan el potencial de la sincronidad y el trabajo colaborativo que tiene la plataforma Twitch. Y es que destacan que, en el momento de crear comunidades virtuales para estudiar, esta plataforma puede servir como una herramienta de gamificación, o que, al concentrar en un mismo canal a usuarios de distintos lugares, podrían tener una experiencia que les motive a estudiar uti-

lizando, por ejemplo, diversas estrategias para ello, como la técnica Pomodoro pero de manera virtual, que consistiría en que cada usuario utilice cierto tiempo para estudiar y luego unos minutos para interactuar en el chat de Twitch.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto, en este trabajo nos proponemos estudiar y conocer el lenguaje vernáculo de la plataforma Twitch, realizando, también, un acercamiento a sus posibles implicaciones y oportunidades para el proceso de enseñanza-aprendizaje desde su plano más colaborativo.

3. Objetivos

El objetivo general de la investigación es analizar y describir el lenguaje vernáculo de la plataforma Twitch y sus implicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje colaborativo. Además, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Estudiar dos canales de Twitch con temática educativa, uno con perfil de celebridad (@JaimeAfterdark) y otro con perfil educador (@Agorabierta), para comparar, junto con jóvenes usuarios de la plataforma, cómo ambos utilizan el lenguaje vernáculo de la plataforma en sus transmisiones.
- Analizar la interacción de los usuarios en el chat de los dos canales seleccionados, y la percepción de jóvenes usuarios de Twitch sobre si el lenguaje vernáculo favorece al aprendizaje colaborativo en línea.

4. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

La metodología aplicada es cualitativa y parte de una revisión bibliográfica previa que sienta las bases para la realización de un análisis de contenido de los dos canales de Twitch seleccionados: @jaimeafterdark y @agorabierta y, a raíz de la información recabada, tanto de la literatura científica como del análisis, se definen unas categorías que sirven de base para el *focus group* con cinco jóvenes usuarios de la plataforma.

4.2. Participantes

Para el análisis de contenido se eligieron dos canales de Twitch que se encuentran en abierto. El primero es @Jaimeafterdark, de Jaime Altozano (<<https://jaimealtozano.com/>>), como perfil de celebridad que cuenta con 210.617 seguidores. Los temas que aborda en sus transmisiones son inteligencias artificiales, ciencia, música y otros contenidos educativos. El segundo canal es el de Clara Cordero (@agorabierta) por su perfil educativo. En sus transmisiones suele abordar la educación, la gamificación y las herramientas digitales

para la creatividad del aula. Los chats de ambos canales son de acceso libre y las grabaciones de las transmisiones se encuentran en abierto en la plataforma de Twitch. Los usuarios que participan en el chat lo hacen utilizando un seudónimo.

En el *focus group* participaron cinco jóvenes, dos mujeres y tres hombres de entre 20 y 24 años de edad, con un perfil activo en Twitch de tres o más años de antigüedad. Se hizo en línea a través de Discord grabando únicamente el audio con el previo consentimiento de los participantes, hecho explícito en la misma grabación. Para preservar su anonimato, se utiliza la «M», de muestra, y a continuación la edad del participante y la letra inicial del nombre: M20M, M23H, M23P, M24D y M24P.

4.3. Instrumentos y procedimientos de análisis

Para el análisis de contenido se diseñó una tabla con las categorías extraídas de manera deductiva tras la revisión de literatura científica.

Tabla 1. Categorías y subcategorías para el análisis del contenido

Autores	Categoría	Subcategoría	Interacciones @Jaimeafterdark	Interacciones @agorabierta
Leit (2021)	Relación parasocial	Mensajes para el <i>streamer</i> Saludos al <i>streamer</i>		
Faas et al. (2018) Huang y Li (2021) Gerber (2017) Sheng y Kairam (2020)	Comunidad virtual	Saludos a la comunidad virtual Mensajes sobre la temática de la transmisión Mensajes con etiquetado Mensajes fuera de la temática		
Kim, Wohn y Cha (2022)	<i>Emote</i>	De Twitch o de otro <i>streamer</i> Propio del canal		
Seering et al. (2018)	<i>Bot</i>	Activado por usuario Activado automáticamente		
Rectenwald (2017)	<i>Pivoting</i>	<i>Emote</i> Texto		
Partin (2020)	Twitch <i>bit</i>	Suscriptor nuevo Regalo de suscriptor <i>Bits</i> de suscriptor		

Ruberg y Lark (2021)	Intimidad digital	Transmisión desde habitación
Buitrago et al. (2022)	Educación aprendizaje	Pregunta para <i>streamer</i>
Ehret y Čiklovan (2020)		Pregunta para la comunidad virtual
Faas et al. (2018)		
Huan y Li (2021)		Respuesta de <i>streamer</i>
Gandolfi et al. (2021)		Respuesta de espectadores
Pozo-Sánchez et al. (2021)		Pregunta de <i>streamer</i>

Fuente: elaboración propia.

Las transmisiones analizadas fueron:

- 1) «Hola cuánto tiempo, ¿cómo estás? Ha salido una IA que...» (Jaimeafterdark, 2023), de Jaime Altozano, realizada el 17 de abril de 2023.
- 2) Y «hoy exploramos más IA y recursos digitales docentes» (Agora Abierta, 2023b), de Clara Cordero, realizada el 9 de marzo de 2023.

Posteriormente y teniendo en cuenta las categorías extraídas para el análisis de contenido, se realizó una lista de verificación COREQ (2017), con una serie de preguntas enfocadas a las categorías a tratar en el *focus group*.

Tabla 2. Guía para *focus group*

Hora	Preguntas	Categoría	Autores
19:30 - 19:35	Introducción - presentación / explicación del <i>focus group</i>		
19:35 - 19:45	Presentación de los participantes		
19:45 - 19:55	¿Desde hace cuánto y cómo llegaron a la plataforma Twitch? ¿Qué tipo de contenidos suelen ver en Twitch?	Motivación en el uso de Twitch / Tiempo de visualización en Twitch	Spilker et al. (2020) Rectenwald (2017)
19:55 - 20:15	Visionado de videos		
20:15 - 20:25	¿Qué elementos puedes resaltar del espacio físico en el que se encuentran los <i>streamers</i> ? ¿Tienes algún elemento similar en casa? ¿Qué tipo de elementos gráficos les llaman más la atención en los canales de Twitch?	Vernáculos / Intimidad digital Relaciones parasociales	Ruberg y Lark (2021) Leith (2021)
20:25 - 20:35	¿Qué tipo de jerga utilizáis en el chat? ¿Tenéis algún <i>emote</i> exclusivo?	Vernáculos / Chat <i>Emote</i> <i>Bot</i> <i>Pivoting</i>	Sheng (2020) Kim et al. (2022) Seering et al. (2018) Rectenwald (2017)

20:35 - 20:45	¿Han tenido interacción en el chat con los demás miembros de la comunidad?	Vernáculo / Comunidad virtual Comunidad de aprendizaje	Sheng y Kairam (2020) Huan y Li (2021)
20:45 - 20:55	¿Habéis aprendido algo de estos vídeos? o ¿Habéis aprendido algo en alguna transmisión de Twitch?	Educación - Aprendizaje Sincronicidad Colaboración	Gandolfi et al. (2021) Buitrago et al. (2022)
20:55 - 21:00	Principales puntos de vista y resumen del <i>focus group</i> .		

Fuente: elaboración propia.

5. Resultados

5.1. Resultados del análisis de contenido

En relación con la categoría de relación parasocial, se refleja en los mensajes del chat una cercanía de los *viewers* con los *streamers*, la cual no está basada en el contacto físico, sino en la interacción virtual. En el caso de Jaime Altozano, se podían leer mensajes como: «Hola Jaime, ¿cómo estás? Me llamo Dante y soy de Chile. Te sigo desde el vídeo con Alvinsch», y «Hola Jaime, soy nuevo por aquí, saludos desde Perú».

Estos mensajes reflejan la fuerte conexión que sienten los seguidores con Jaime Altozano, aunque no hayan tenido un encuentro personal, y lo refleja la procedencia de ambos mensajes. Algo similar sucede con Clara Cordero, que, aunque el número de mensajes es menor, se reflejan en ellos cercanía y afecto. Ambos *streamers* están transmitiendo desde su casa y no lo hacen desde cualquier lugar, lo hacen desde un espacio íntimo de sus casas teniendo en segundo plano elementos que los identifican, no solo desde lo profesional, sino también desde lo personal, favoreciendo la intimidad digital.

En cuanto a la comunidad virtual, la mayoría de los mensajes del chat se centran en ir comentando lo que va diciendo el *streamer* y, en algunos mensajes, se suele etiquetar a otros usuarios para llamar la atención sobre lo que se ha comentado o remarcar algo de lo que se escribe en el chat.

El uso de *emotes* propios de cada canal se refleja en los chats: Jaime Altozano cuenta con 10 personalizados y Agora Abierta cuenta con 7 *emotes* para usuarios con diferentes categorías de suscripción o como recompensas al donar *bits*. En el chat de la transmisión de Jaime Altozano, hay 62 interacciones con *emotes*, de las cuales 12 se realizaron con los propios del canal; en el de Agora Abierta se dieron 17 interacciones con *emotes* y tres de ellas se realizaron con los del canal. El uso del *bot* en el chat de ambos canales sirvió para proporcionar información a la comunidad y en ningún momento fue activado por los espectadores: en Agora Abierta se activó cuatro veces, para invitar a los *viewers* a suscribirse al canal; en el de Jaime Altozano fue muy frecuente su activación: en una hora se activó 42 veces para invitar a los *viewers* a seguirlo en sus otras cuentas o como invitación a aprender a tocar piano con él, en su

escuela. En cuanto al *pivoting* o «ruido del estadio» (Recktenwald, 2017), observamos que en Agora Abierta no sucedió, mientras que en el de Jaime Altozano fue en cuatro momentos. En cuanto a los *bits*, la moneda interna de la plataforma, durante el directo Jaime Altozano obtuvo 11 nuevos suscriptores y tres le donaron *bits*. Agora Abierta no tuvo suscriptores, pero con su mascota «la dragona» obtuvo *bits* gracias a tres suscriptores.

En cuanto al aprendizaje, en el chat iban apareciendo preguntas sobre la inteligencia artificial en ambos canales, así como numerosas reflexiones y opiniones. Haciendo un balance de los comentarios de preguntas y respuestas de los 1.115 comentarios del chat de Jaime Altozano y los 185 de Agora Abierta, el 14,4% del contenido del directo en el chat de Jaime Altozano tiene que ver con el proceso de enseñanza-aprendizaje, al igual que el 17,8% del chat de Agora Abierta. Esto se ve enriquecido porque no es únicamente el *streamer* quien responde preguntas, sino también los espectadores: en dos ocasiones Jaime Altozano dijo desconocer algo y la comunidad le ha dado la respuesta a través del chat y en tres en el caso de Agora Abierta, lo que sin duda denota aprendizaje colaborativo.

5.2. Resultados del focus group

En cuanto a los vernáculos categorizados, los cinco participantes lograron identificar la intimidad digital, no como concepto teórico, sino desde la observación de los *streamers*: «El escenario donde está la persona (*streamer*) situada normalmente siempre tienen de fondo a muchos personajes, figuritas de personajes que le gustan mucho o que van con la temática de lo que hacen ellos en el canal» (M20M), dando a entender que lo hacen desde un espacio íntimo, con decoración que muestra las aficiones e intereses personales del *streamer* pero con una imagen también común. La relación parasocial es destacada por uno de los participantes: «veía mucho, por ejemplo, a IlloJuan, que es un *streamer* andaluz, me identificaba mucho» (M23P), ya que, sin conocerlo personalmente, se sentía atraído e identificado por el hecho de vivir en la misma región geográfica y porque el contenido es divertido. El sentimiento de comunidad virtual se ve en la interacción de los usuarios y también en aquellos elementos y gestos que demuestran un vínculo entre el *streamer* y los espectadores «[Agora Abierta] se ha puesto a agradecer la suscripción» (M23P), refiriéndose al agradecimiento que hizo Clara Cordero por alimentar a su dragona (mascota virtual).

Valoran mucho la cercanía de los *streamers* y que no se tenga un guion tan planificado para la transmisión: «el hecho de que, aunque tengan pensado hacer una cosa, como ir parándose cada cierto tiempo a hablar con la gente o contestando, eso también guía un poco el cómo va a salir el directo» (M25H).

Como ya se ha dicho anteriormente, el chat es un elemento diferencial en Twitch y es a través de él donde existe el contacto entre la comunidad virtual y el *streamer*. Para M20M, «El hecho de hablar mucho con el *streamer* (a través del chat) crea un contacto más cercano que si estuvieses en YouTube, o sea, porque puedes responderle al instante». Pero esta comunicación fluida y

directa no pasa en todas las transmisiones como comenta M23P: «los famosos (Jaime Altozano) no pueden tener el mismo diálogo que tienen estos *streamers* (Agora Abierta), por la cantidad de seguidores», y lo reafirma M20M: «cuantos más seguidores, *viewers* tenga una persona, es más difícil tener una cercanía con ellos y una interactividad, pero siempre es mayor, por decirlo así, que en YouTube». De las motivaciones para no escribir en el chat, además del tamaño de los seguidores, M20M menciona: «también es verdad que muchas veces los más grandes tienen el chat en modo suscriptor y ya no es que no quieras hablar, sino que tampoco puedes», ya que solo pueden hablar los que han pagado la suscripción mensual al canal.

El uso de los *emotes* en el chat es bien conocido por los participantes y suelen utilizarlos en el chat e incluso tener favoritos: «el que más me gusta es el gato que tiene unas gafas de sol..., a veces le pongo unos brazos, como apuntando, como diciendo, eh!» (M23H). Los *emotes* suelen usarse para expresar emociones y suelen utilizar los propios de los canales a los que están suscritos: «lo suyo es poner, por ejemplo, el *emote* del club» (M24D), refiriéndose a que utiliza los *emotes* propios del canal cuando apoya a un equipo de deportes electrónicos.

Cuatro de los cinco participantes saben qué es un *bot* y cómo utilizar los comandos: «hay algunos que te dicen las redes sociales de los *streamers* si le preguntas: ¿redes, o ¿follow, utilizan un comando muy básico» (M23P). Por último, el concepto de Twitch *bit* solo M20M lo tiene muy claro: «son una moneda de intercambio» en la plataforma.

De la discusión sobre la enseñanza-aprendizaje M20M dice: «Twitch es bastante bueno, es una buena manera (herramienta) para aprender más. Pues eso, interactuando con la persona que te está enseñando como hemos visto en los vídeos (Agora Abierta y Jaime Altozano)». O: «hay como una interacción constante, parece como si fuésemos unos alumnos y está guay..., porque hay una relación realmente significativa entre el *streamer* y los usuarios, como que trata de crear cercanía, de ir interactuando para crear una comunidad cercana y un sentimiento de pertenencia» (M23P). Ven que la plataforma facilita ese contacto directo: «una persona en YouTube me puede ayudar, pero en Twitch puedo preguntarle directamente: oye, no entiendo de estas cosas específicamente y puedes tener una atención más individual» (M20M), con la salvedad de que esto se puede hacer en canales como el de Agora Abierta, donde el número de seguidores es menor que en un perfil de celebridad: «es un canal mucho más directo y que te pueden resolver la duda en tiempo real» (M23H).

6. Discusión y conclusiones

Tras exponer los resultados de la investigación, podemos dar respuesta a los objetivos planteados en el presente trabajo. Así, una vez estudiados los dos canales de Twitch con temática educativa, uno con perfil de celebridad y otro con perfil educador, para comparar cómo ambos utilizan el lenguaje vernáculo de la plataforma en sus transmisiones, se demuestra que ambos *streamers*

hacen un uso eficiente del vernáculo de Twitch. Tienen una comunidad virtual en la que los seguidores y suscriptores comparten elementos culturales e incluso una relación parasocial promovidos por la plataforma que, al igual que en los estudios de Woodcock y Johnson (2019) y Leith (2021), se identifican según los indicadores verbales reflejados en los chats. Estos aspectos son también muy valorados por los usuarios entrevistados que los identifican como un valor predominante en las transmisiones observadas. Por otro lado, el uso del chat se hace evidente tanto en el de Jaime Altozano como en el de Clara Cordero: lo van leyendo y respondiendo, acrecentando así también las relaciones personales con su audiencia y entre los miembros de estas, provocando la expansión que Sheng y Kairam (2020) describen en su estudio. Esto mismo destacan los participantes del *focus group* que sí detectan la intimidad digital en ambos casos, tal y como también respaldan Olivares-García y Méndez (2022: 49): «Las emisiones de Twitch suelen tener en común una puesta en escena muy particular, relacionada con el mundo de los videojuegos». El uso de *emotes* en el chat es común, y los creados por los *streamers* también son utilizados por sus suscriptores, como también reconocen los participantes del *focus group*, siendo algo familiar y útil según indican. Esto refleja que ambos canales tienen espectadores interesados en el contenido, que han pagado una suscripción para estar al tanto de las transmisiones y para poder, además, utilizar los *emotes* exclusivos de los *streamers* en el chat, lo que, según Buitrago et al. (2022) proporciona la creación de significados particulares en esa comunidad y que incluso ejemplifica uno de los participantes en el *focus* por su propia experiencia. Sin embargo, como hemos observado, el denominado por Recktenwald (2017) como «ruido del estadio» o *pivoting* parece que dependería de que el canal cuente con una comunidad suficiente, como en el canal de Altozano. Sí que hemos podido comprobar que esto, sin embargo, no tiene impacto en el uso o no de la moneda propia de Twitch, las Twitch *bits*, ya que en ambos casos son utilizadas: Jaime Altozano los consigue por donaciones y regalos que le hacen los suscriptores, mientras que Clara Cordero lo hace a través de la mascota virtual, la dragona.

Ya en lo concerniente al segundo objetivo, observamos que sí hay elementos de enseñanza-aprendizaje a destacar. Hay un intercambio de información y conocimiento constante en los chats que es muy valorado también por los participantes del *focus group*, que resaltan, sobre todo, el elemento de sentir cercanía con el *streamer* para un aprendizaje más eficaz. Además, en ambos canales los usuarios suelen hacer preguntas sobre la temática que se está tratando y, aunque algunas quedan sin responder, otras suelen ser contestadas por el *streamer* o por los espectadores, con lo que se destaca este carácter colaborativo que también apuntan Fass et al. (2018), Ehret y Čiklovan (2020) o Burbules (2014) y que sobresale en las afirmaciones de la mayoría de los miembros del *focus*. Además, con esta dinámica de entretenimiento y un uso del lenguaje coloquial, y que es defendida por Huang y Li (2021) en cuanto a comunicación eficaz, esta transmisión de conocimiento se hace más amena, desdibujándose las divisiones entre aprendizaje-entretenimiento y traba-

jo-juego, considerándolo una característica de la plataformización (Burbules, 2014). Así, en ambas transmisiones se habló sobre inteligencia artificial y sus posibilidades, con la intención de formar e informar a los usuarios, elementos que se comparten también en los hallazgos de Gandolfi et al. (2021), intercambiando información y recursos a través del chat y con un discurso cercano que contribuyeron al aprendizaje, también de manera colaborativa.

Los hallazgos de este trabajo no pretenden ser representativos ni generalizables, pero ayudan a poner el foco en la utilidad de plataformas como Twitch para la enseñanza y el aprendizaje en comunidad. Y es que una de las principales limitaciones de este estudio ha sido la muestra reducida de los mensajes analizados (1.300 mensajes de chat) e igualmente debiera ampliarse el número de *focus group* para afianzar o ampliar las conclusiones.

Para futuras investigaciones, sería conveniente explorar otros canales de Twitch con distintas temáticas educativas para expandir la perspectiva educativa en la plataforma e, igualmente, indagar con mayor profundidad en el vernáculo de la misma, para aprovechar de manera efectiva sus potencialidades colaborativas y de aprendizaje que en este estudio sí se han comprobado.

Referencias bibliográficas

- AGORA ABIERTA (ed.) (2023a). «About Agora Abierta». Recuperado de <<https://www.agorabierta.com/about/>>
- AGORA ABIERTA [@agorabierta] (2023b). *Hoy exploramos más IA y recursos digitales docentes*. Twitch. Recuperado de <<https://bit.ly/3plPb0r>>
- ANDERSON, K. E. (2018). «Getting acquainted with social networks and apps: Streaming video games on twitch.tv». *Library Hi Tech News*, 35 (9), 7-10.
<<https://doi.org/10.1108/LHTN-08-2018-0054>>
- ASK, K.; SPILKER, H. S. y HANSEN, M. (2019). «The politics of user-platform relationships: Co-scripting live-streaming on Twitch.tv». *First Monday*, 24 (7).
<<https://doi.org/10.5210/fm.v24i7.9648>>
- BRAVO, C. (2021). «Qué son los comandos de Twitch». *Metricool*. Recuperado de <<https://bit.ly/41QcIoj>>
- BUITRAGO, A.; GARCÍA, A. M. y ORTIZ, L. T. (2022). «Let's work together: Online and synchronous coworking on twitch to demonstrate the collaborative potential of livestreaming» [Trabajemos juntos: *Coworking online* y sincrónico en Twitch como muestra del potencial colaborativo del *live-streaming*]. *Revista de Comunicación*, 81 (1), 49-65.
<<https://doi.org/10.26441/RC21.1-2022-A3>>
- BURBULES, N. C. (2014). «Meanings of “ubiquitous learning”». *Education Policy Analysis Archives*, 22, 1-10.
<<https://doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>>
- BURGESS, J. (2007). *Vernacular creativity and new media*. Tesis doctoral. Queensland University of Technology.
- CHOU, S. y LU, G. (2022). «Content creation intention in digital participation based on identity management on Twitch». *Behaviour and Information Technology*, 41 (12), 2578-2595.
<<https://doi.org/10.1080/0144929X.2021.1937318>>

- EHRET, C. y ČIKLOVAN, L. (2020). «How speculative designs produce new potentials for education research in digital culture». *Discourse*, 41 (5), 708-722.
<<https://doi.org/10.1080/01596306.2020.1774713>>
- FAAS, T.; DOMBROWSKI, L.; YOUNG, A. y MILLER, A. D. (2018). «Watch me code: Programming mentorship communities on twitch.tv». *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2.
<<https://doi.org/10.1145/3274319>>
- GANDOLFI, E.; FERDIG, R. E. y SOYTURK, I. (2021). «Exploring the learning potential of online gaming communities: An application of the game communities of inquiry scale». *New Media & Society*.
<<https://doi.org/10.1177/14614448211027171>>
- GERBER, H. R. (2017). «eSports and streaming: Twitch literacies». *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 61 (3), 343-345.
<<https://doi.org/10.1002/jaal.692>>
- GUTIÉRREZ, J. y CUARTERO, A. (2022). «La construcción mediática de los ídolos juveniles de Twitch: los creadores de contenido y su presencia creciente en los medios españoles». *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 23, 251-274.
<<http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.5936>>
- HUANG, H. y LI, Y. (2021). «Exploring the motivation of livestreamed users in learning computer programming and coding». *Electronic Journal of E-Learning*, 19 (5), 363-375.
<<https://doi.org/10.34190/ejel.19.5.2470>>
- JAIMEAFTERDARK [@jaimeafterdark](2023). *Hola cuánto tiempo cómo estás? ha salido una LA que*. Twitch. Recuperado de <<https://bit.ly/3VDXL6Q>>
- JOHNSON, M. R. (2018). «Inclusion and exclusion in the digital economy: Disability and mental health as a live streamer on twitch.tv». *Information Communication & Society*, 22 (4), 506-520.
<<https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1476575>>
- KIM, J.; WOHN, D. Y. y CHA, M. (2022). «Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch». *Online Social Networks and Media*, 27.
<<https://doi.org/10.1016/j.osnem.2021.100180>>
- LEITH, A. P. (2021). «Parasocial cues: The ubiquity of parasocial relationships on Twitch». *Communication Monographs*, 88 (1), 111-129.
<<https://doi.org/10.1080/03637751.2020.1868544>>
- OLIVARES-GARCÍA, F. J. y MÉNDEZ MAJUELOS, I. (2022). «Periodistas y comunicadores en Twitch: medios más allá de las redes sociales». *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 66, 45-61.
<<https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3473>>
- PARTIN, W. C. (2020). «Bit by (twitch) bit: “Platform capture” and the evolution of digital platforms». *Social Media + Society*, 6 (3).
<<https://doi.org/10.1177/2056305120933981>>
- POZO-SÁNCHEZ, S.; LÓPEZ-BELMONTE, J.; FUENTES-CABRERA, A. y LÓPEZ-NÚÑEZ, J. (2021). «Twitch as a techno-pedagogical resource to complement the flipped learning methodology in a time of academic uncertainty». *Sustainability*, 13 (9).
<<https://doi.org/10.3390/su13094901>>
- RECKTENWALD, D. (2017). «Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch». *Journal of Pragmatics*, 115, 68-81.
<<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>>

- RUBERG, B. y LARK, D. (2021). «Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch». *Convergence-the International Journal of Research into New Media Technologies*, 27 (3), 679-695.
<<https://doi.org/10.1177/1354856520978324>>
- SEERING, J.; FLORES, J. P.; SAVAGE, S. y HAMMER, J. (2018). «The social roles of bots: Situating bots in discussions in online communities». *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 2(CSCW).
<<https://doi.org/10.1145/3274426>>
- SHENG, J. T. y KAIRAM, S. R. (2020). «From virtual strangers to IRL friends: Relationship development in livestreaming communities on Twitch». *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(CSCW2).
<<https://doi.org/10.1145/3415165>>
- SPIPKER, H. S.; ASK, K. y HANSEN, M. (2020). «The new practices and infrastructures of participation: How the popularity of twitch.tv challenges old and new ideas about television viewing». *Information Communication and Society*, 23 (4), 605-620.
<<https://doi.org/10.1080/1369118X.2018.1529193>>
- TWITCH (2023). Directorios de juegos, IRL, música y creative. <<https://bit.ly/42uMj0h>>
- TWITCH ADVERTISING (2023). «Audience». Recuperado de <<https://bit.ly/429iqBM>>
- VELASCO, J. R. y MANJÓN, S. G. (2022). «The expression of boredom and unwanted loneliness on twitch». *Icono* 14, 20 (2)
<<https://doi.org/10.7195/ri14.v20i2.1866>>
- VIZCAÍNO-VERDÚ, A. (2023) *Música transmedia en redes sociales. Transalfabetización y narrativas culturales a través del fandom* [Tesis de doctorado. Universidad de Huelva].
- WOODCOCK, J. y JOHNSON, M. R. (2019). «Live streamers on twitch.tv as social media influencers: Chances and challenges for strategic communication». *International Journal of Strategic Communication*, 13 (4), 321-335.
<<https://doi.org/10.1080/1553118X.2019.1630412>>

