

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
ESTUDIOS CON RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL POR
DECRETO PRESIDENCIAL DEL 3 DE ABRIL DE 1981



“*Twitch.tv*, plataformas de *livestream* y su rol en la gestación de comunidades en línea analizado a partir de los eventos SGDQ 2021 y AGDQ 2022”

TESIS

Que para obtener el grado de
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

Presenta:

Alain Michel Arriaga Rangel

Director: Dr. Miguel Federico Rubio Marín

Lectores Dra. Sandra Patricia González Santos y Mtro. Adolfo Gracia
Vázquez

CDMX 2023

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Quiero dedicar el resultado de esta investigación a todas las personas que me apoyaron y creyeron en mí, aun cuando yo mismo llegué a dudar de mis capacidades, no es una exageración cuando digo que sin todo su apoyo y confianza no estaría aquí.

A Nora por apoyarme en cada paso del camino, en las desveladas y a lo largo de toda la pandemia, tu apoyo incondicional me ha ayudado a llegar a este punto y no podría imaginarme mejor compañera para continuar el resto del camino.

A mi director, el doctor Miguel Rubio, quien confió en mi proyecto, supo ver en él y en mí cosas que yo no veía de primera instancia, supo guiarme a buen puerto, y cuyos consejos y apoyo en ocasiones excedían el límite del trabajo de tesis.

A mi queridísima lectora y sinodal, la doctora Sandra González, cuyo entusiasmo y acercamiento al momento de dar sus clases me recordó por que quiero dedicar mi vida a la investigación y a la docencia, me quedo con todos los consejos y porras desde el primer día de clases.

A mi segundo lector y sinodal, el maestro Adolfo Gracia, que aun sin conocerme se interesó por mi trabajo y cuya retroalimentación a lo largo de este proceso no solo ha sido altamente apreciada, sino invaluable.

El petite comité, mis entrañables amigos y compañeros de maestría Abel y Dioela, con quienes compartí desde básicamente el primer instante chistes, risas, tensiones y el orgulloso nombre de “Trío Terrible”, ustedes me demostraron que es perfectamente válido y posible hacer lazos fuertes e importantes aun a través de la virtualidad, agradezco el

tiempo que he pasado a su lado y espero que mantengamos la amistad y camaradería por mucho tiempo más.

Angie Segura, tu fuiste mi primera amiga en la maestría, a miles de kilómetros de distancia, agradezco y aprecio las pláticas y las llamadas que tuvimos, las clases y los momentos que pasamos a lo largo de la maestría, también espero que podamos seguir con esta amistad nacida del posgrado y la pandemia mucho tiempo después.

Arody Rangel, mi querida Aroty, tú llegaste en el momento y en el lugar preciso, conocer tu tema e intereses, ver la pasión con la que estudias y vives la filosofía, para mi ha sido un privilegio y algo digno de admirar, quiero que sepas que siempre tendrás un lugar aquí y que cuando necesites un hombro, un oído, o alguien con quien platicar o compartir algo, aquí estoy y aquí estaré.

Mis compañeros de maestría, quienes compartimos la curiosa situación de cursar todo un posgrado no solo desde la virtualidad, convivimos y nos conocimos en la más excepcional circunstancia, cuando el mundo no sabía a que se enfrentaba y necesitaba un tipo de empatía y de convivencia particular para seguir moviéndose, fuimos víctimas de las circunstancias y hemos salido avante.

Erick y Ceci, ustedes fueron los padres académicos que no sabía que necesitaba, quiero que sepan que aprecio mucho el tiempo, mucho o poco que he compartido con ustedes y que siempre he tomado muy en serio todo lo que hemos conversado y compartido.

Mauricio, Gilberto, Celi, Lucy, Marcelo, Montse, ustedes han estado al pendiente de mi todo este tiempo, apoyándome cuando me bajoneo, creyendo en mí y dándome ánimos aún cuando no los merecía, con ustedes he compartido muchísimo, admiro su tenacidad y su paciencia, ha sido todo un honor compartir esto con ustedes y no puedo esperar a ver cual va a ser el siguiente reto.

Finalmente quiero agradecer a mi familia, mi madre y mi hermana que aunque hace mucho no vivimos juntos no dejan de estar presentes en mi vida y en mis pensamientos, a mi abuela que ha creído en mi y que en su momento me defendió y respondió por mi cuando estaba verdaderamente perdido.

A la RIJR y a la Ibero que han sido una casa para mi y mis locuras académicas, tomen esto como una amenaza de que no pienso parar, la academia toca temas con seriedad, pero eso no significa que tengamos que estar serios.

CDMX 2023

Al Arriaga

Índice

Capítulo 01 Introducción	8
Objetivo general.....	11
Pregunta de investigación.....	11
Alcances y limitaciones.....	12
Metodología	12
Capítulo 02: Caracterización (estado del arte)	14
Plataformas de <i>livestream</i>	14
Speedruns	18
Análisis visual	23
Comunidades en línea.....	35
Maratones de caridad	36
Capítulo 03: Marco teórico	38
Estudios Culturales.....	38
Interaccionismo simbólico.....	45
Capítulo 04 Metodología	48
Capítulo 05 Interpretaciones y hallazgos.	60
Summer Games Done Quick 2021	62
Awesome Games Done Quick 2022.....	88
Capítulo 06 Conclusiones.....	102

Elementos que aparecieron que no se tenían previstos	104
Institucionalización	104
Contravisualidad	104
Inclusividad / espacios seguros.....	105
Emote como aparato lingüístico	106
¿Por qué los speedruns fueron relevantes para hacer esta investigación?.....	107
¿Y por qué los maratones de speedruns?	107
El videojuego como sistema emergente con estructura formal y su relación con el speedrun y a su vez con una comunidad.	108
Enlace con movimientos maker	109
¿Qué pendientes / huecos teóricos quedan?	109
¿Para dónde va la investigación?	110
¿Hacia dónde quiero YO llevar la investigación?	111
Referencias	112
Anexos	119

Capítulo 01 Introducción

Como seres humanos y como miembros de una sociedad, aprendemos a comprender mediante nuestra interacción con los símbolos, incluidas las letras de nuestro idioma que forman las palabras; símbolos que no son creados ni impuestos unilateralmente, son establecidos a través de una serie de acuerdos tácitos entre distintos miembros y sectores de la sociedad o de una comunidad.

A lo largo de la historia, los medios de comunicación masiva han sido el referente en la creación de símbolos y la interpretación de estos, siendo el siglo XX el auge de estos, manteniendo básicamente la misma dinámica mono canal y en ocasiones bidireccional “emisor -> mensaje -> receptor”

Las plataformas de *livestream* cambian el modelo al que se estaba acostumbrado a recibir la programación, volviéndola altamente interactiva y bidireccional. Por un lado, se tiene al transmisor (*streamer*) que es quien (en este caso) habitualmente juega un videojuego, por otro, se encuentra el público (habitualmente remoto) que es quien recibe la transmisión. La dinámica cambia aquí al tener un segundo canal en paralelo, manifestado a través de un chat, que permite que el streamer tenga la reacción del público de manera inmediata y que fomenta que más allá del juego que se está transmitiendo se tenga una interacción constante entre streamer y público, efectivamente funcionando en dos canales de comunicación simultáneos, paralelos, sincrónicos, pero con contenidos distintos.

Actualmente, Twitch.tv se posiciona como el mayor referente de una plataforma de livestream, aunque en los últimos años su contenido se ha diversificado para abarcar actividades distintas a los videojuegos, como programas de revista, podcasts, conciertos

en vivo, sets de DJ y juegos de mesa y de tablero como lo son Calabozos y Dragones; la transmisión de videojuegos sigue siendo el grueso del tráfico saliente del sitio y su importancia es tal que se han firmado contratos de exclusividad multimillonarios con algunos de sus streamers más famosos.

Aunque el aspecto monetario pueda parecer importante, es de mayor relevancia social la manera en la que se constituyen y autogestionan las comunidades dentro de la plataforma, la forma más sencilla de ver esta organización es separándolos por intereses comunes. Usualmente el primer elemento en común es un juego o un streamer que transmite diversos juegos, a través de conexiones e intereses en común, varios streamers empiezan compartiendo audiencias, conviviendo en sus chats y en ocasiones colaborando, y se generan rasgos que podrían catalogarse como identitarios más allá de coincidencias.

Entre estas comunidades en desarrollo se encuentran los speedrunners, jugadores que se dedican a terminar un juego en la menor cantidad de tiempo posible, aunque este sea un término muy generalizado, ya que hay juegos que son capaces de terminarse en cuestión de minutos y hay otros que pueden llevar horas e inclusive días, las comunidades de speedrunners tienden a mostrar patrones similares entre sí mismas.

El punto de origen de estas comunidades suele ser algún foro o sitio como speedrun.com o en la plataforma de comunicación Discord, donde la gente se reúne para compartir estrategias y autorregularse en los lineamientos necesarios para saber que está permitido y que no dentro del juego, así como esclarecer las categorías y plataformas en las que se permitirá competir.

La aparición de las plataformas de livestream permitió tener un espacio para que los jugadores practicasen en tiempo real con interacción de otros jugadores y eventualmente un mayor público, que en ocasiones termina convirtiéndose en speedrunners también, del mismo juego o de algún otro.

En ocasiones estas comunidades llegan a realizar eventos que funcionan de manera simultánea en vivo y en línea. El formato más socorrido es el de maratón, donde en un periodo determinado de tiempo, un speedrunner tras otro, demuestran dominio de su respectivo juego mientras hay algún tipo de conversación, exhibición o interacción con el resto de los asistentes que pueden ser otros speedrunners y/o público en general.

De estos maratones el que mayor impacto en la plataforma y en la comunidad ha tenido es Games Done Quick (GDQ), creado en 2010 con un formato similar al de un teletón americano, donde los speedrunners tenían juegos de exhibición mientras se intentaba juntar dinero para la caridad. En esa primera edición de dos días se lograron reunir \$10 000 usd.

Actualmente GDQ se realiza dos veces al año: en enero se realiza el Awesome Games Done Quick (AGDQ) y entre junio y julio se realiza el Summer Games Done Quick (SGDQ). En enero de 2020 AGDQ recaudó \$3 164 002 USD que se donaron a Prevent Cancer Foundation, institución de caridad dedicada a la prevención y detección temprana del cáncer.

Eventos como GDQ tienden puentes entre distintas comunidades de speedrunners promoviendo la convivencia y la popularización de los speedruns y el crecimiento de las distintas comunidades de videojugadores.

Objetivo general

Considerando los tres elementos previamente mencionados que se han planteado como objeto de estudio, surge como primera necesidad acotar la relación entre estos, así como el enfoque que se le piensa dar, debido a esto y a lo largo del proceso de creación del protocolo de investigación se llegó al siguiente objetivo:

Describir el papel que juegan las plataformas de *livestream* de videojuegos en la gestación de comunidades en línea tomando como caso de estudio el maratón de speedruns Games Done Quick

Pregunta de investigación

Tomando como punto de partida el objetivo ya establecido, se consideró que lo ideal para guiar el curso de la investigación, más allá de plantear una hipótesis y como se verá más adelante en este documento debido a la falta de robustez de investigaciones sobre ciertos temas, se eligió usar una pregunta rectora de investigación, la cual es:

¿Qué aporta Twitch, en términos comunicativos, para que los maratones de caridad y las comunidades de speedrunners orbiten y prosperen en su plataforma?

Hay evidentemente varios supuestos que aparecen en la pregunta y que esta investigación trata de remarcar de primera instancia su existencia y como un segundo punto el grado en el que existen estos; primero se está considerando que Twitch aporta **algo** que hace que los maratones de caridad se asocien con la plataforma, segundo se

asume que hay un elemento, acción o procedimiento que permite que estos eventos prosperen en esta plataforma y no en alguna otra.

Parcialmente este trabajo de investigación surge de la curiosidad por responder esta pregunta.

Alcances y limitaciones

Esta investigación se encarga de identificar la relación entre los diversos actores que se mueven en la plataforma de livestream Twitch y analizarla detalladamente para poder responder la pregunta de investigación y seguir de cerca el objetivo de esta misma.

Debido a la necesidad de ubicar en un tiempo y espacio determinados esta investigación se decidió tomar un lapso específico para realizar el trabajo de campo, se optó por estudiar los eventos Summer Games Done Quick 2021 (SGDQ 2021) y Awesome Games Done Quick 2022 (AGDQ 2022)

Metodología

Debido a la naturaleza como fenómenos culturales de los speedruns, maratones y comunidades que los rodean se realizó un seguimiento de estos bajo la lupa de los análisis de la comunicación y cultura que plantea Jorge González (2009), comenzando a desglosar y desmenuzar la experiencia de usuario en la plataforma y posteriormente se procedió a utilizar estadística descriptiva para poder interpretar las interacciones dadas en el contexto de los maratones investigados.

Se espera que con este trabajo de investigación se pueda dar respuesta a la pregunta rectora y se abran las puertas a más estudios en los que se vea a las plataformas de livestream y espacios similares como el fenómeno socio cultural que son, así como los diversos grupos, comunidades y actividades que se han podido desarrollar aquí.

Capítulo 02: Caracterización (estado del arte)

Es importante caracterizar a los principales actores y elementos que se tiene pensado investigar, para eso de primera instancia es pertinente recordar que el principal objetivo de esta investigación es “Describir el papel que juegan las plataformas de *livestream* de videojuegos en la gestación de comunidades en línea tomando como caso de estudio el maratón de speedruns Games Done Quick”

Tomando en cuenta lo anterior y la pregunta que rige esta investigación “¿Qué aporta, en términos comunicativos, Twitch para que los maratones de caridad y las comunidades de speedrunners orbiten y prosperen en su plataforma?” se decidió conceptualizar y contextualizar los diferentes elementos que integran a las comunidades en línea de speedrunners, en particular la que circula alrededor de Games Done Quick. Para esto se hará un recorrido histórico y epistémico de la discusión académica que gira en torno a estos, los elementos a analizar son:

- Plataformas de *Livestream*
- Speedruns
- Comunidades en línea
- Maratones de caridad

Plataformas de *livestream*

Las plataformas de transmisión en vivo (*livestream*) son redes sociales que combinan TV en vivo con elementos de los servicios de redes sociales, incluido un canal secundario del espectador al transmisor y entre los espectadores. Estas plataformas permiten a sus usuarios transmitir sus programas a todos los que quieran verlos, en prácticamente todo

el mundo. Los *streamers* pueden transmitir con la cámara de un teléfono móvil o con la ayuda de una cámara web, incluso pueden darse transmisiones sin cámara, compartiendo únicamente audio o lo que aparezca en la pantalla del streamer. Algunas plataformas emplean elementos de ludificación para motivar a sus usuarios a mantenerse activamente en el servicio. La **característica principal** de las plataformas de *livestream* es la simultaneidad de la comunicación, ya que todo sucede en tiempo real.

Según Zimmer (2018) las características de estas plataformas son las siguientes:

Son síncronos

- permiten a los usuarios transmitir sus propios programas en tiempo real (como en la televisión),
- los usuarios emplean sus propios dispositivos móviles (por ejemplo, teléfonos inteligentes, tabletas) o sus PC y cámaras web para la transmisión,
- la audiencia puede interactuar con los usuarios de la transmisión y con otros espectadores a través de chats,
- algunas plataformas admiten mecánicas y dinámicas de gamificación, y
- la audiencia puede recompensar a los *streamers* con, por ejemplo, puntos, insignias o dinero.

Estos formatos de transmisión de video en vivo se han vuelto populares a lo largo de los años. Desde la transmisión de videojuegos en la que las personas ven a los streamers jugando (Taylor, 2018), o transmisiones en vivo de videos populares coreanos "mukbang", donde los streamers se transmiten a sí mismos mientras comen (Tidy, 2020), hasta

actividades cotidianas mundanas como estudiar (Koh, 2021) o dormir (Civieta & Ravindran, 2021).

Sebastián Mejía describe el uso de videojuegos en estas plataformas de la siguiente forma:

Una manifestación de esta creciente base de fans es el advenimiento del estilo Let's Play de videos alojados en YouTube, así como transmisiones de juegos en vivo en sitios como Twitch.tv. los let's play saltaron a la fama a través de un foro en el popular sitio web de comedia *Something Awful* titulado "*Let's Play!*" Estos *Let's Play* varían en duración y contenido, pero casi todos presentan dos características comunes: metraje del juego y algún tipo de comentario simultáneo del productor del *Let's Play*. (2013)

Walker hablaba del establecimiento de estas plataformas

Las nuevas tecnologías han permitido que incluso experiencias de juego adquieran un nuevo tipo de carácter social. Los jugadores de todo el mundo ahora pueden transmitir sus sesiones de juego, junto con comentarios de audio y, a veces, video en vivo del jugador, a una amplia audiencia de amigos, competidores, y extraños." (2014)

Centrándonos en la forma curatorial en la que Twitch entrega su contenido, Bingham ha desmenuzado la interfaz y la forma en la que los algoritmos de Twitch entregan el contenido y nos dice que esta plataforma "presenta al espectador transmisiones de una manera similar a Google: enumerando primero los resultados más populares. En la página principal de Twitch (la primera página que se ve al acceder a www.twitch.tv), al espectador se le presenta una lista de seis transmisiones que se están mostrando en ese

momento, una de las cuales se reproducirá en un visor de video integrado.” (Bingham, 2017)

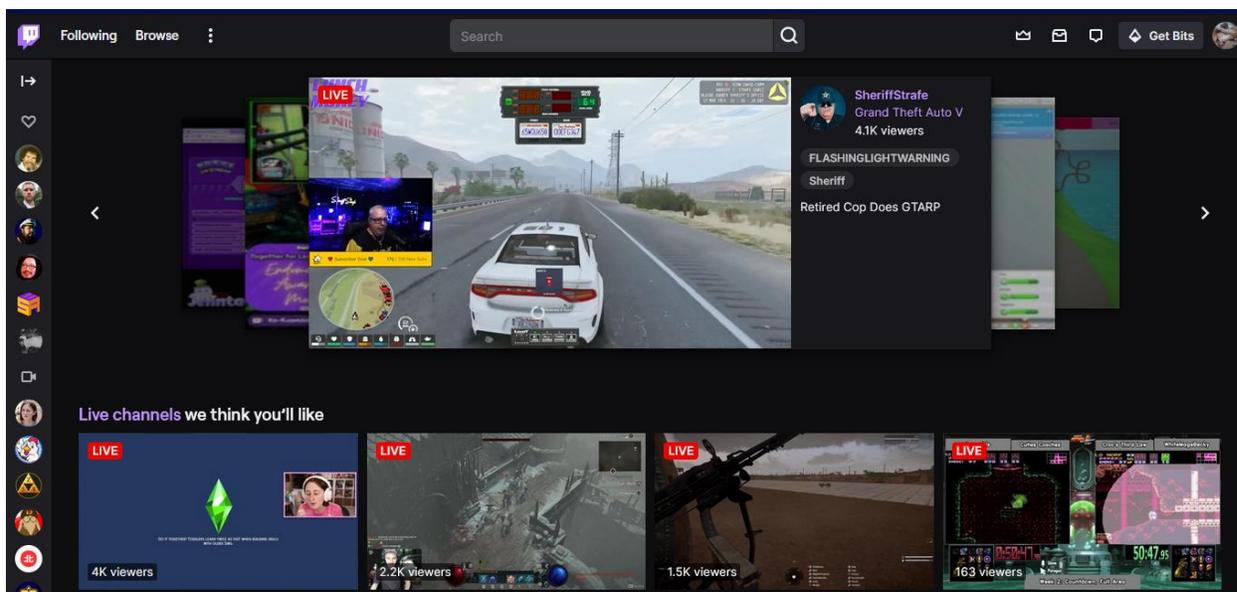


Ilustración 1 página principal de twitch.tv

La académica, activista y teórica americana T.L. Taylor ofrece una de las definiciones más completas y útiles para las ciencias sociales de lo que conlleva la transmisión en línea de videojuegos:

La transmisión en vivo de juegos es un excelente ejemplo de las formas en que múltiples trayectorias culturales chocan y se repiten. Evoca estructuras y modalidades asociadas con la televisión, pero también encaja en culturas más amplias de juegos y espectadores, contenido generado por el usuario y telecomunicaciones. Es una forma emergente de transmisión en red. Es el entretenimiento que típicamente se ha dirigido a los medios tradicionales de producción y distribución de medios, ha aprovechado el *fandom* de los juegos, ha aprovechado el poder evocador de las cámaras web que de otro modo serían mundanas y se ha sumado (así como creado) a la cultura de la red y la

comunicación por computadora. Para algunos, puede parecer que la transmisión en vivo de juegos surgió de la nada. Sin embargo, está ligado a una trayectoria histórica más larga de la radiodifusión por televisión e Internet, pero al mismo tiempo profundamente arraigada en nuestro momento contemporáneo, que está lleno de servicios de medios en línea, movimientos *maker / DIY*, vida en línea y producción cultural creativa de todos los sectores de sociedad. (2018)

Bingham continúa construyendo la caracterización de los *streamers* y su comunidad, sugiriendo a lo largo de su obra diversos acercamientos que se puedan tener para su estudio y señala que “El énfasis que los *streamers* ponen en su comunidad sugiere que un enfoque normativo abordará de manera integral la complejidad de la práctica del streaming, que conlleva consideraciones sociales y morales, además de las monetarias.” (2020)

Speedruns

Desde el entorno académico es necesario caracterizar y definir qué son los speedruns para así poder juntar los elementos previamente expuestos y formar un objeto de estudio lo más sólido posible.

Ya que no hay mucha literatura académica centrada en los speedruns algunos de estos puntos sonarán casi redundantes, pero la intención es ligarlos lo más posible a lo planteado en este texto.

Debido a que los creadores de sistemas emergentes, como la música generativa o los juegos, nunca pueden anticipar por completo cómo se desarrollarán las reglas, se limitan al diseño de las estructuras formales que continúan produciendo patrones

de eventos. A veces, las formas de juego que emergen de estas estructuras abruman y transforman, generando resultados ricos y resistentes. A veces, de hecho, la fuerza del juego es tan poderosa que puede cambiar la estructura de las reglas. (Salén 2002)

Salén argumenta que el 'movimiento libre en el juego' permitido dentro de los sistemas de juego robustos es capaz de generar reglas inesperadas que alteran fundamentalmente la naturaleza del juego, generando en efecto un nuevo espacio creativo en conjunto. El resultado son formas inesperadas de juego. Un ejemplo de juego transformativo y de alto rendimiento es la variante de DOOM (Romero 1993) y Quake (Romero 1996) conocida como speedrunning.

Los speedruns, o "jugadas rápidas de videojuegos", son metajuegos que fomentan el descubrimiento y la manipulación de *exploits* mecánicos que no son evidentes de primera instancia a los jugadores, ni se aceptan habitualmente como formas legítimas de juego...

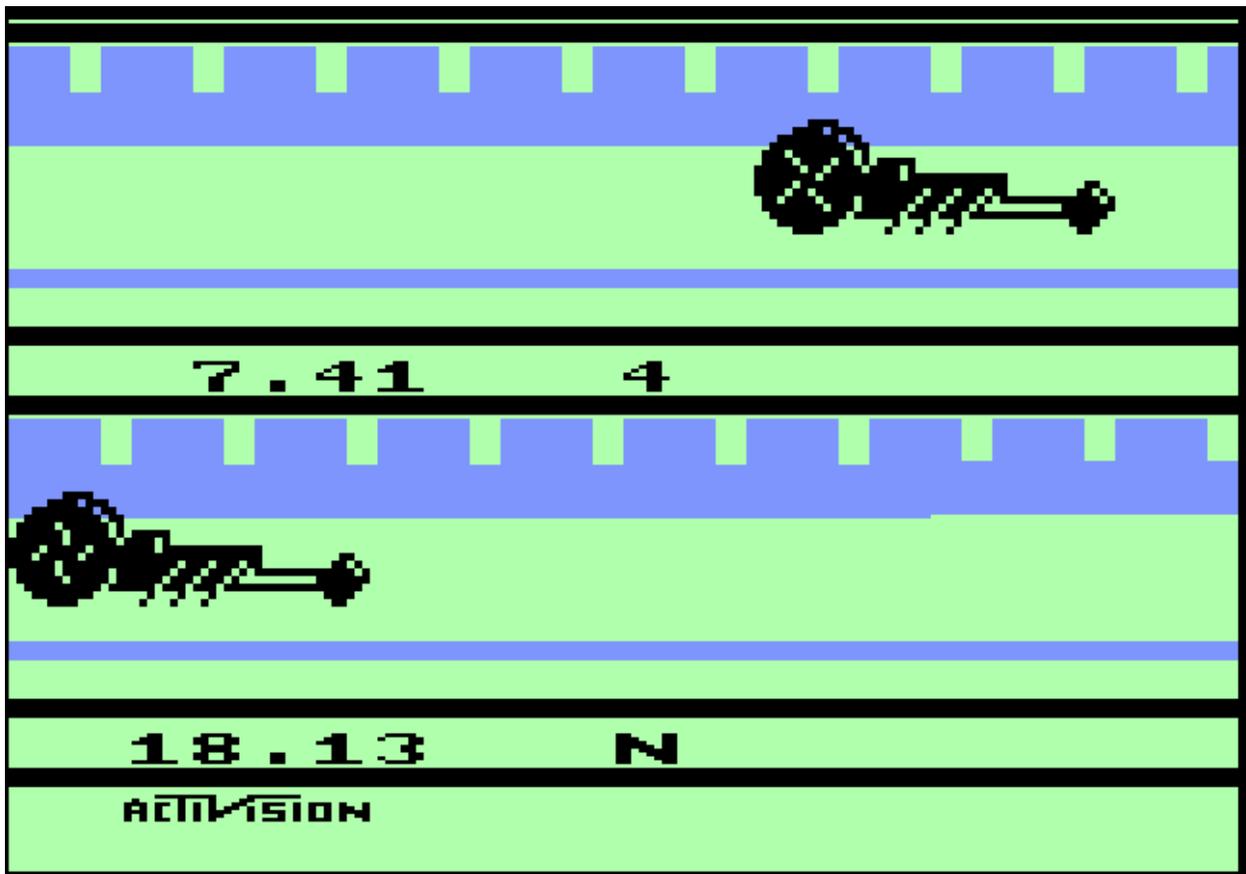
... El speedrunning no es solo un metajuego que depende del rendimiento virtuoso del juego en tiempo real, sino que también es una forma de juego colaborativo basada en el descubrimiento de *exploits* como el clip en la geometría, la omisión de escenas, la ruptura de secuencias y la manipulación de la memoria: juegos dentro del juego. (Boluk & LeMieux, 2017)

Boluk establece el speedrun bajo una visión más formal, dándole el papel de un "metajuego" o "un juego más allá del juego", y haciendo hincapié en la naturaleza colaborativa del mismo, donde para que los speedruns puedan prosperar es necesaria la participación de distintas personas o miembros de una comunidad, lo cual podría poner

al speedrun en una mirada social como una metacomunidad, o comunidad de comunidades.

El speedrun es un intento de completar un videojuego lo más rápido posible. Los jugadores que realizan speedruns se denominan "speedrunners" o "runners" para abreviar. Para cronometrar con precisión sus intentos (y eliminar cualquier disputa sobre la legitimidad), los speedrunners tienden a usar un software para registrar el juego que se está jugando. (Snyder, 2017)

Se puede trazar la historia de los speedruns desde el videojuego *Dragster* para el Atari 2600 (Crane, 1980) el cual tenía integrado un cronómetro en la interfaz del juego, aunque existía un lugar en el que se mantenían los registros de récords e incluso hubo varios eventos y torneos centrados en *Dragster*, no se generó la suficiente inercia para empezar a considerarlo como fenómeno.



Posteriormente, durante la década de 1990 – 2000 con la aparición y popularización de internet se dieron al menos dos momentos importantes, el primero la aparición de Quake Done Quick que según el sitio *Quake Wiki*:

Quake Done Quick es una comunidad de speedrunners de Quake. Esta comunidad fue iniciada por Nolan "Radix" Pflug en abril de 1997. El objetivo de un speedrun de Quake Done Quick es completar la campaña para un jugador de Quake (o sus paquetes de misiones) lo más rápido posible. A Quake Done Quick se le atribuye el aumento de la popularidad del speedrun y obtuvo una gran popularidad dentro y fuera de la comunidad de Quake. Muchos de estos speedruns también aparecieron en revistas de juegos ("Quake Done Quick", n.d.)

El segundo momento importante fue el nacimiento del portal Speed Demos Archive, SDA nace originalmente como un sitio repositorio para los archivos de Quake Done Quick, que eventualmente se convertiría en el primer sitio formal en el que se conglomerarían distintos juegos y sus comunidades de speedruns.

De acuerdo con el sitio de Speed Demos Archive

El sitio comenzó originalmente como un archivo para demos de "Quake". SDA fue creado inicialmente por Nolan "Radix" Pflug al fusionarse con otro repositorio en abril de 1998. En 2004, después del éxito de su famoso speedrun de "Metroid Prime" 100%, Radix amplió SDA para incluir speedruns de otros juegos. (2022)

Por su parte, Johnson y Woodcock definen algunas características de los speedrunners como comunidad resaltando rasgos de comportamiento que bien pueden definirse como proto identitarios: "La comunidad en torno al 'speedrunning' (completar un juego, o una parte fija de un juego, lo más rápido posible) ha vuelto a poner de moda una amplia gama de juegos antiguos, años o incluso décadas después de su lanzamiento inicial (y el declive esperado con la edad, en su popularidad)." (2019)

Michael Hemmingsen, de la Facultad de Artes Liberales y Ciencias Sociales, Universidad de Guam describe la actividad del speedrunning como un juego más allá del juego, en el primer paper académico que se ha encontrado del tema.

El estado del speedrunning como un 'metajuego' es particularmente importante de tener en cuenta en este artículo. Speedrunning no es, en un sentido significativo, 'jugar el juego'. Si bien sería demasiado contundente decir que el software específico es irrelevante en el speedrunning, es importante señalar que

el juego se está utilizando como una herramienta, o quizás como un 'entorno' dentro del cual los speedrunners están jugando un metajuego propio. (2020)

Retomando al mismo Hemmingsen ya para cerrar esta sección cabe mencionar la forma en la que se refiere a la función de las comunidades de speedrunners y su objetivo colectivo de mejorar en sus speedruns:

Mientras que los 'speedrunners' compiten entre sí para obtener el tiempo más rápido, la comunidad de speedrunners es, al menos en su forma contemporánea, un 'entorno de apoyo en el que una comunidad de jugadores comparten estrategias y aprenden unos de otros mientras buscan mejorar cada uno actuaciones virtuosas de otros y conquistar el juego en su nombre (2020).

Análisis visual

“Para mí, el cine lo combina todo. Esa es la razón por la que he hecho del cine el trabajo de mi vida. En el cine, la pintura y la literatura, el teatro y la música se unen. Pero una película sigue siendo una película” (Kurosawa, 1983).

Anteriormente se había mencionado que en los speedruns el elemento principal es la velocidad, esta velocidad tiene su origen más que en el videojuego en si mismo, en la forma de jugarlo. De acuerdo con David Snyder “un speedrun es un intento de completar un videojuego lo más rápido posible” (Snyder, 2017).

Por su parte el académico y autor de la New York University Nicholas Mirzoeff menciona en su libro *The right to look* el concepto de visualidad, al cual denomina como “conjunto

de mecanismos que ordenan y organizan el mundo y, al hacerlo, naturalizan las estructuras de poder subyacentes que son replicadas e implementadas por estas transformaciones de lo real" (2011).

Como contraparte de la visualidad, o inclusive como rompimiento a esta, plantea la contravisualidad no solo como una forma diferente de ver o de mirar las imágenes, sino la táctica para dismantelar las estrategias visuales del sistema hegemónico. Es, en otras palabras, "el intento de reconfigurar la visualidad como un todo" y, por tanto, "el derecho a mirar", que va incluso más allá del derecho a mirar atrás. (2011).

Es posible entender la visualidad de los videojuegos como los sistemas de reglas y de intencionalidad con la que estos se presentan ante los jugadores, entendiéndose que se deben seguir ciertos lineamientos y el juego, sin importar cuál, debe ser jugado de cierta manera, que es tal cual como el desarrollador pretende presentar el juego.

Si bien de primera instancia el speedrun no se podría considerar como un elemento de contravisualidad frente a la forma de juego pretendida por el desarrollador, esta actividad en su contexto es lo suficientemente disruptiva para poder considerarse de esta forma.

La intención de terminar el juego en la forma más rápida posible, ignorando las reglas básicas y en algunas ocasiones rompiendo el mismo lenguaje de programación para ejecutar algún *glitch* o en sus casos más extremos ejecutar código arbitrario dentro del juego solo para terminarlo en minutos e incluso segundos es una muestra de cómo se rompe la estructura de poder implícita que subordina al jugador al sistema de reglas previamente definido.

El siguiente [ejemplo](#) demuestra fielmente un aspecto de contravisualidad, donde en el juego Super Mario World el jugador *SethBling* realiza lo que en la comunidad se le conoce como un *credits warp* ("[0:41.35] Super Mario World Credits Warp World Record", 2020).





Al realizar una serie de movimientos extremadamente precisos (al grado de tener una ventana de máximo un quinceavo de segundo en algunos de ellos) que van reescribiendo la memoria RAM del juego, el runner es capaz de aparecer objetos que no estaban programados en cierta área y eventualmente, al alterar de una forma específica la memoria del juego, se puede dar la instrucción para saltar inmediatamente a los créditos finales del mismo.

El ejemplo del *credits warp* es probablemente uno de los casos más extremos que podrían aplicarse al speedrun como contravisualidad, sin embargo, es justo esa disparidad tan marcada la que lo coloca como una muestra importante.

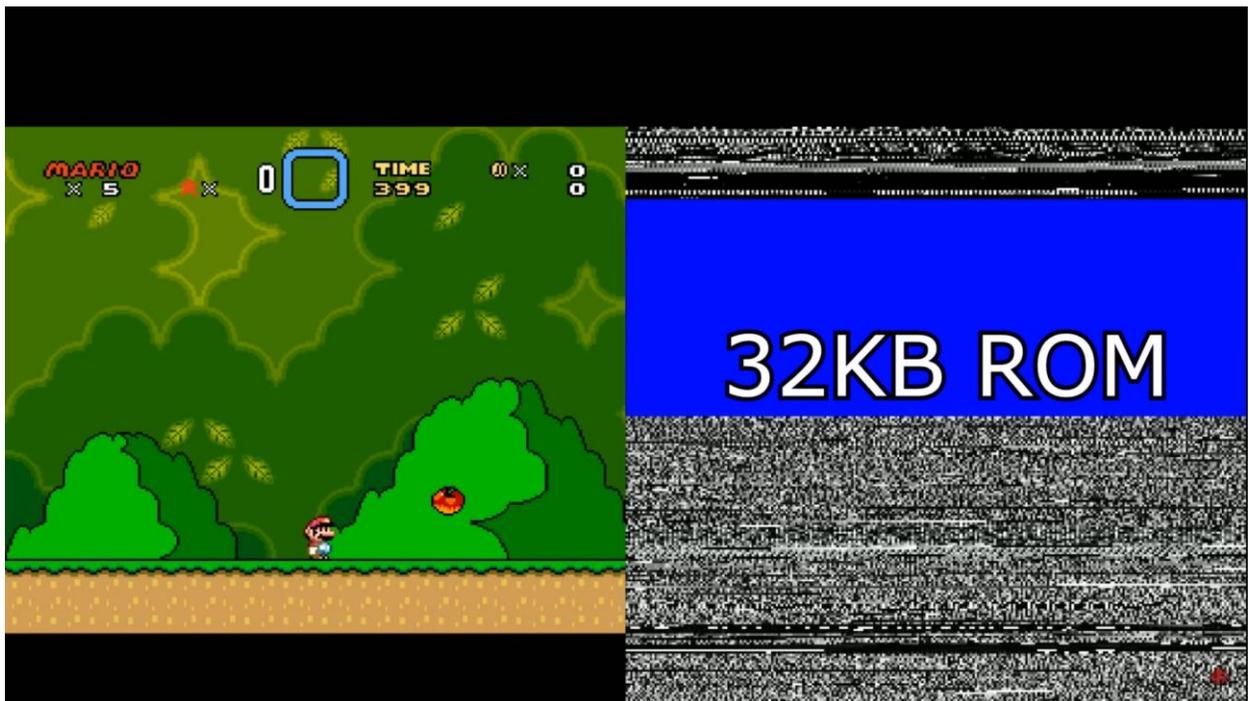


En la siguiente serie de imágenes se explicará de manera somera en qué consiste el *credits warp* y su importancia como representación del speedrun como elemento contravisual.

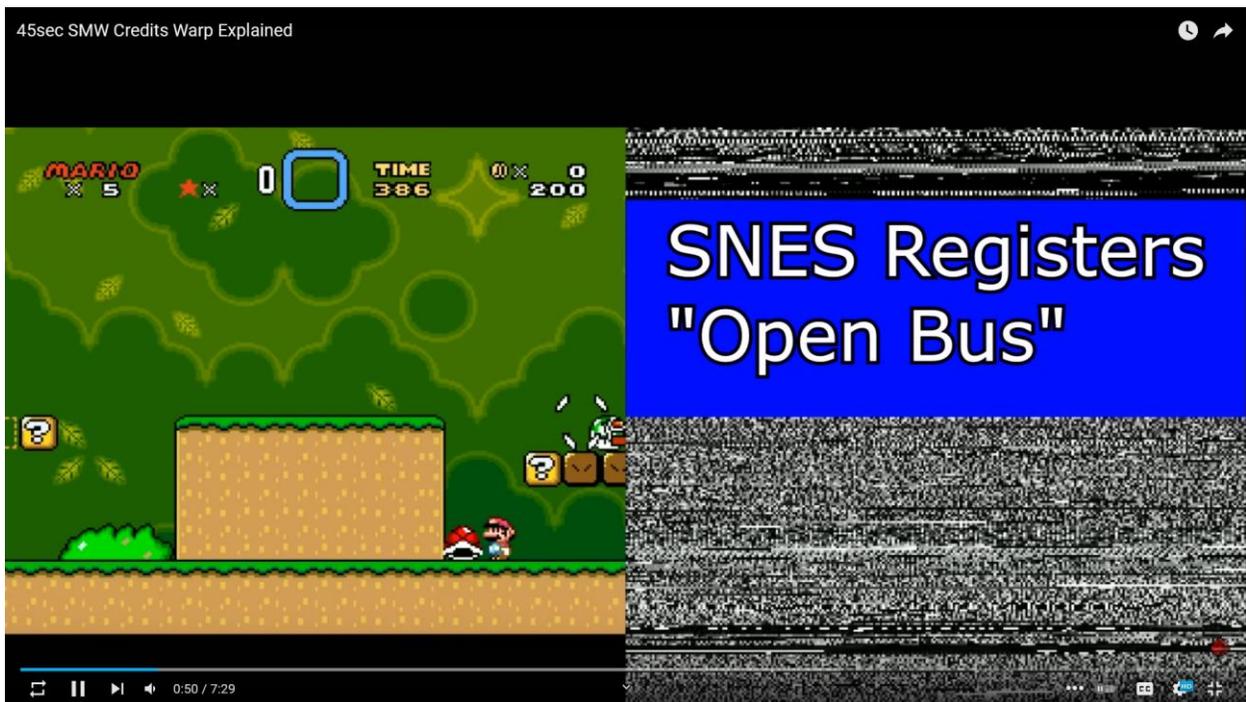
En la parte derecha de la imagen se presentan las tres áreas de memoria del juego, cada pixel es un byte de memoria y su color en la escala de grises representa su valor, siendo cero representado como un pixel negro y 255 el pixel blanco y dependiendo del color es su representación numérica.



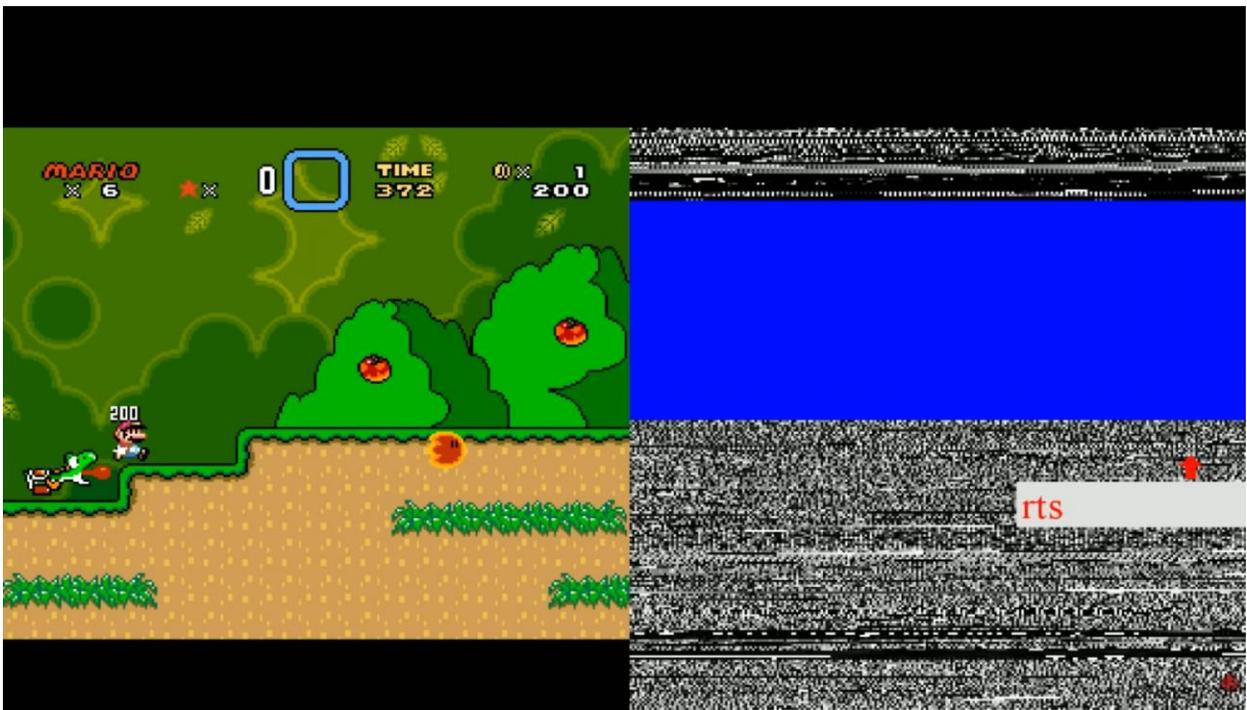
La barra de memoria superior representa la memoria RAM, o memoria volátil del cartucho, que tiene una cantidad de ocho kilobytes y que puede ser constantemente escrita y leída por la consola



La barra inferior de memoria representa la ROM o memoria fija que solamente puede ser leída o interpretada por el programa y que no puede ser reescrita



La barra azul representa los registros del SNES (Super Nintendo) y es el área de memoria de la misma consola que contiene la memoria de video y los registros de lectura de los controles (si algún botón está siendo presionado o no), esta memoria tiende a ser accesada solo en situaciones particulares y cuando el juego requiere leer algún comando del mando de juego.



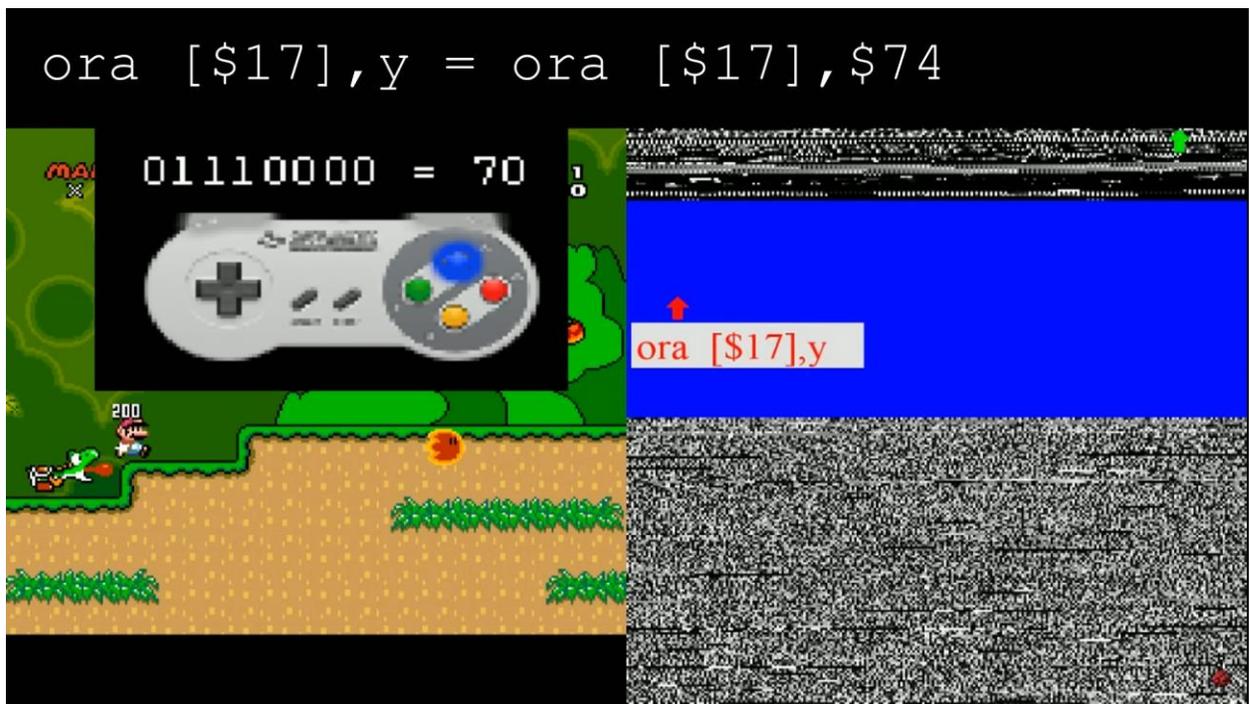
El recuadro gris que aparece es la traducción del lenguaje de máquina que interpreta lo que está en el bloque de memoria que la flecha roja está leyendo al momento (esta representación se utiliza para entender de una manera más sencilla qué es lo que está leyendo la consola).



La flecha verde representa el byte de memoria activo en el juego, ya sea que está ejecutando alguna instrucción dada en la flecha roja, o un byte al que se le está escribiendo algún valor para referenciarlo en el futuro. En este caso la flecha roja está indicando la posición del sprite (figura) del personaje Yoshi el dinosaurio y la flecha verde está indicando el movimiento que está haciendo y el resultado que debería obtenerse; debido a que normalmente no podría atacar sacando la lengua si el jugador no se encuentra encima del personaje, el juego no puede interpretar de manera normal cual es el resultado de la acción se comienza a buscar en su propia memoria cual debería ser un resultado válido.



El resultado válido más próximo en el juego toma las coordenadas cartesianas del sprite de Yoshi como una instrucción de lectura y ejecución del registro del control



Ya que en el control se mantiene presionada cierta combinación de botones y el programa está ejecutando a partir de esa combinación (cuando normalmente solo debería leer los registros) el juego empieza a saltar en diversas ubicaciones de la memoria que normalmente no estarían disponibles para ejecución de código



En este caso gracias al registro de los controles el juego está interpretando que debe leer y ejecutar la subrutina (jsr) que se encuentra en la ubicación 19fc y cuyo resultado se aplica sobre lo que esté pasando en el eje x (\$19fc,x)



Esta dirección de memoria normalmente no puede ser interpretada como una subrutina, pero dado que el juego dio la orden de interpretarlo de tal forma, la consola “entiende” que debe saltar (jmp) a las coordenadas 1820 y realizar un cambio en el eje x (\$1820,x)



En este punto de la memoria se tiene la instrucción de cambiar el estatus (sta) del juego a b6 en el eje x (\$b6,x), es decir se le está diciendo al juego que pase directamente a los créditos como si se hubiese completado con éxito una sesión normal.

Esto es relevante ya que de entrada todos estos cambios en el juego se hacen en tiempo real, a partir de únicamente el uso de los controles en el juego, esto es lo que se conoce como interpretación de código arbitrario, lo que se está haciendo es un *exploit* intencional de las mecánicas del juego a nivel "lenguaje de maquina". Para efectos prácticos, se está saltando las reglas de la programación original del juego para obtener el resultado deseado, el jugador está cambiando el estatus quo del juego para lograr su meta, en este caso terminar el juego en menos de un minuto.

Comunidades en línea

Si la identidad tiene que pasar por el reconocimiento de los demás en contextos de interacción y comunicación, las comunidades en línea son escenarios para el reforzamiento de la adscripción, en las que la participación y el reconocimiento en el mundo real, se convierte también en una reputación al interior del mundo virtual. En ese sentido, estas comunidades por Internet representan un escenario real para reiterar la afiliación identitaria en uno mismo y con el grupo (Milán, 2020).

Las comunidades en línea han sido, desde el principio, enmarcadas como consecuencias de la interacción social intencional. Desde esta perspectiva, no es la comunidad en la que nace una persona lo que da forma a su visión de la vida, sino más bien su visión de la vida la que da forma a las comunidades en las que es probable que participe (Williams, 2009).

Para poder decir que se pertenece a una comunidad es necesario llenar varios “marcadores sociales”, entre los cuales la investigadora Cristina Salazar menciona la necesidad de socialización, y el reconocimiento entre pares. Cada una de las percepciones y sensibilidades que articula la cultura gamer tiene un punto de inicio: el gamer, el ser humano tras la pantalla. (Salazar, 2018).

Aunque las comunidades podrían contar con diversos puntos en común con la llamada cultura del videojugador, es necesario mantener una diferenciación. Las comunidades en línea de videojugadores pueden contar con miembros en sus filas que no necesariamente se identifican con todos los aspectos culturales de la comunidad y se observa “el mantenimiento de la identidad personal” (Jensen, 2015)

Maratones de caridad

Los maratones de caridad son conocidos por reunir fondos para alguna causa a través de la transmisión de algún contenido, regularmente con valor artístico, o simplemente de llamado a la acción como suelen ser los teletones.

En el caso de los videojuegos, los maratones han existido de manera regular, pero su asociación con la caridad es relativamente reciente, desde 2008 el maratón de videojuegos Extra Life ha acumulado más de 100 millones de dólares en donaciones para la red de hospitales infantiles *Children's Miracle Network*. ("Extra Life | About the Miracles", 2022)

“El programa Extra Life de Children's Miracle Network Hospitals representa una nueva frontera en la recaudación de fondos entre pares. Los voluntarios organizan maratones de videojuegos o juegos de mesa para ganar donaciones para la caridad de amigos y otras personas.” (Joslyn, 2018)

En el año 2010 como parte de las actividades del sitio Speed Demos Archive se organizó el maratón *Classic Games Done Quick* con la intención de a lo largo de 48 horas recaudar fondos para la Cooperativa de Asistencia y Socorro en todas partes (C.A.R.E. por sus siglas en inglés). Con la intención original de recaudar alrededor de 1000 usd al final del evento se lograron juntar 10 532 usd. ("Classic Games Done Quick -- Index", 2022)

En el caso particular de Classic Games Done Quick y su versión actual los maratones Games Done Quick la estructura clásica del Teletón de caridad se ajustó perfectamente

a estos eventos, convirtiéndose en un referente global del mismo como se menciona en la revista Association Now:

El legado de Telethon, reinventado

Es una estrategia similar a los teletones anuales del Día del Trabajo de la Asociación de Distrofia Muscular, pero en lugar de existir solo por el bien de las donaciones, es mutuamente beneficiosa tanto para una comunidad cultural unida como para una organización sin fines de lucro necesitada. Y a diferencia del evento de MDA, que se ha reducido de un evento en vivo de un día a un concierto pregrabado de dos horas en los últimos 48 años. (Smith, 2016)

Es la intención del investigador que, al tener definidos, caracterizados y contextualizados en el ámbito académico los actores y elementos a trabajar se pueda entender de mejor manera el interés y la intención epistémica que se quiere seguir.

En el próximo apartado se tocarán los pilares teóricos bajo los que se hará la investigación, su contexto histórico y el por qué de la pertinencia para hacer este estudio.

Capítulo 03: Marco teórico

La intención en este capítulo es presentar las visiones teóricas a través de las cuales se piensa abordar el problema de investigación, acercándose lo más posible al hueco de conocimiento encontrado para definir sus límites.

Se han identificado dos ejes teóricos desde los que se puede hacer esta investigación: los estudios culturales y el interaccionismo simbólico.

Nuevamente es necesario tener en cuenta el principal objetivo de esta investigación “Describir el papel que juegan las plataformas de *livestream* de videojuegos en la gestación de comunidades en línea tomando como caso de estudio el maratón de speedruns Games Done Quick” y cuál es la relación con estos ejes teóricos y el por qué son necesarios para abordar el tema y cubrir el vacío epistémico encontrado

De igual manera, la pregunta rectora de esta investigación “¿Qué aporta Twitch, en términos comunicativos, para que los maratones de caridad y las comunidades de speedrunners orbiten y prosperen en su plataforma?” servirá para ayudar a definir el abordaje teórico metodológico del trabajo que se realizó

Estudios Culturales

De acuerdo con la Enciclopedia Britannica Los estudios culturales son:

Campo interdisciplinario que se ocupa del papel de las instituciones sociales en la formación de la cultura. Los estudios culturales surgieron en Gran Bretaña a fines de la década de 1950 y posteriormente se extendieron internacionalmente, en particular a los Estados Unidos y Australia. Originalmente identificado con el Centro

de Estudios Culturales Contemporáneos de la Universidad de Birmingham (fundado en 1964) y con académicos como Richard Hoggart, Stuart Hall y Raymond Williams, los estudios culturales luego se convirtieron en un campo bien establecido en muchas instituciones académicas, y han desde entonces mostrado amplia influencia en la sociología, la antropología, la historiografía, la crítica literaria, la filosofía y la crítica de arte. Entre sus preocupaciones centrales está el lugar de la raza o etnia, la clase y el género en la producción del conocimiento cultural. Encyclopædia Britannica. (n.d.)

Los estudios culturales son un área del conocimiento que utiliza la interdisciplina para el estudio de las formas de producción y difusión de significados en una sociedad. Las comunidades en línea no dejan de mantener rasgos identitarios y culturales que los hacen sujetos de generar e interpretar sentido.

Para Andrew Johnson los estudios culturales tratan sobre las formas históricas de conciencia o subjetividad, o las formas subjetivas por las que vivimos, el lado subjetivo de las relaciones sociales (Johnson, 1987).

Teóricamente los estudios culturales son muy versátiles, completos y complejos, pueden ser utilizados para un sinnúmero de análisis y estudios, el principal aporte que le dan a esta investigación es el trabajo y la forma en la que se percibe la identidad, tanto la individual, como la comunitaria. Siendo que el grueso epistémico de esta investigación radica en comunidades y actividades en un entorno digital, parte del esfuerzo teórico y de búsqueda se ha hecho en estas áreas.

Respecto a una metodología estandarizada asociada a estos, las cosas se complican un poco, hasta cierto punto:

La metodología de los estudios culturales proporciona un marcador igualmente inquietante, ya que los estudios culturales de hecho no tienen una metodología distinta, ningún análisis estadístico, etnometodológico o textual único para llamarlo propio. Su metodología, ambigua desde el principio, podría verse mejor como un bricolaje. Su elección de práctica, es decir, es pragmática, estratégica y autorreflexiva. En Birmingham, un objetivo central era “permitir que las personas entendieran lo que [estaba] pasando y, especialmente, proporcionar formas de pensar, estrategias de supervivencia y recursos para la resistencia” ... La elección de las prácticas de investigación depende de las preguntas que se hagan, y las preguntas dependen de su contexto. Es problemático para los estudios culturales simplemente adoptar, acríticamente, cualquiera de las prácticas disciplinarias formalizadas de la academia, porque esas prácticas, tanto como las distinciones que inscriben, llevan consigo una herencia de inversiones y exclusiones disciplinarias y una historia de efectos sociales. que los estudios culturales a menudo estarían inclinados a repudiar (Grossberg et al., 1992).

Volviendo al punto anterior, el hablar de una metodología determinada para trabajar los estudios culturales se vuelve complicado por la misma libertad y flexibilidad que estos permiten, lo importante aquí va más allá del “qué” y se centra en críticamente tratar de encontrar la herramienta que permita contestar la pregunta que se tenga en la forma más completa y profunda posible.

Es precisamente por este tratamiento que se han considerado a los estudios culturales como uno de los pilares teóricos para esta investigación, su flexibilidad permite que en determinado momento y de acuerdo con las necesidades de esta, el foco de atención vaya cambiando para resaltar diversos elementos que forman parte del todo, que en

este caso son las plataformas de livestream, las comunidades de speedrunners y los eventos donde se aglomeran estas.

De acuerdo con el académico Andrew Dillon, visto a través de esta lente teórica, se cree que los humanos se reconocen a sí mismos en relación con los demás en el mundo y, en el curso de su desarrollo psicológico, las particularidades de esta llamada relación entre uno mismo y el otro inducen sentimientos de estabilidad o tensión (2019). Esta relación entre “uno y otro”, esta preconcepción de “alteridad” es lo primordial para poder entrar de lleno a la investigación de una comunidad, es parte de lo que conforma una identidad.

Para los académicos Maldonado y Rossi la cultura es una forma de vida integral, la cual podemos entender como un proceso que incluye elementos tales como las tecnologías; por lo tanto la tecnología y la cultura no son dos entidades separadas cuya relación es el problema central de la cultura tecnológica (2014)

Durante mucho tiempo, ha existido un intenso debate en torno a la postura que deberían tomar los *game studies* para poder integrarse en el ámbito académico. De acuerdo con la académica e investigadora de la universidad de California Constance Steinkuehler: “Las primeras discusiones académicas sobre qué son los juegos y cómo deben estudiarse tienden a recaer en ocasiones en una dicotomía cansada trazada entre la ludología (caracterizada como el estudio de los juegos como sistemas formales de reglas) y la narratología (caracterizada como el estudio de los juegos como textos), incluso cuando los académicos centrales de ambos lados reconocen que el debate es una pista falsa. Los **juegos** son **experiencias diseñadas**” (Steinkuehler, 2006).

Los juegos en si mismos son experiencias diseñadas, sin embargo y al final del día, la experiencia va a ser distinta entre sujeto y sujeto, esto es aún más marcado cuando se

presenta una experiencia colectiva; poniendo como ejemplo una película, aunque toda la audiencia vea exactamente la misma cinta, esta resonará de diferente manera con cada uno de acuerdo con las experiencias, contexto y bagaje que se traiga previamente. Sin embargo, estos puntos en común y los diversos que resuenen entre individuos son las que eventualmente darán nacimiento a marcadores identitarios, que son uno de los focos que se van a investigar.

Comprender la cultura de manera crítica también proporciona información sobre las formas en que los medios y la cultura construyen modelos de género y roles, e incluso identidades. (Durham & Kellner, 2006)

Los mismos Durham y Kellner son los que caracterizan que la cultura se concebía como un campo de representación, como un productor de significado que proporcionaba representaciones positivas y negativas de género, clase, raza, sexualidad, religión y otros componentes clave de la identidad (2006).

Quisiera hacer un paréntesis en este punto, ya que a lo largo de la investigación se harán referencia a “marcadores identitarios”, que es un término frecuentemente usado a lo largo de los estudios culturales cuando de una comunidad se trata, pero que suele tener una variación en su definición lo suficientemente versátil y amplia para que pudiese confundirse con un término proxy; para evitar dudas a lo largo del texto, es necesario definir a los marcadores identitarios como aquellos que tipológicamente varían entre grupos diferentes, como traje, lenguaje, expresiones espirituales, organización social, etc. (Kupprat, 2011)

Para T.L. Taylor, importante referente en el estudio de comunidades de videojugadores, la acción de videojugar contiene “una combinación compleja y a menudo desordenada de componentes, desde la creación de significado profundamente personal hasta los procesos sociales y las estructuras tecnológicas. En general, también excede lo que pretendían los diseñadores y las propiedades formales del artefacto”. (Taylor, 2020)

Una voz crítica de Taylor y en particular de su visión es Austin Walker académico de la universidad de Western Ontario. Según este autor estamos ante “nuevos tipos de juego creativo y colaborativo. Pero este juego se da bajo técnicas y tecnologías de control y vigilancia, que orientan a los usuarios hacia la conectividad social, la actividad de los tocadiscos (tanto dentro como fuera de los juegos)” (Walker, 2014).

Esta visión podría parecer completamente encontrada, sin embargo es necesario hacer mención que ambas aplican a la industria actual, en particular a la forma en la que se mueve esta misma, sí con un modelo hegemónico que bien podría simular el panóptico *Foucaultiano*, donde la compañía que publica y / o desarrolla el juego tiene cierto grado de control de la experiencia y que (sobre todo en los juegos multijugador) prácticamente está forzando a los jugadores a buscar la conectividad social, sin embargo las actividades sociales derivadas de los juegos y de las interacciones entre jugadores, o en el caso del objeto de estudio de los partícipes, son externas a los impulsos hegemónicos de los desarrolladores.

Ya con un enfoque de mayor peso en las plataformas de livestream, particularmente Twitch, Christopher Bingham tipificó el comportamiento en esta plataforma como “espacios para la construcción de comunidades, a menudo invitando a los espectadores

a participar en actividades que establecen a un grupo de espectadores como una comunidad distinta con una identidad específica” (2017).

Uno más de los actores que se va develando en el entramado de estas comunidades son los jugadores / streamers, quienes también fungen como líderes o expertos que llenan este papel en ocasiones de una manera más fáctica que nominal. Los investigadores de la universidad australiana RMIT University Emma Witkowski y James Manning se refieren a este rol como “jugadores de alto rendimiento” y resaltan su papel en la co-creación y empuje social a medida que su experiencia y capital se desarrollan en plataformas y públicos específicos. El desempeño continuo de estos jugadores profesionales influye en otros jugadores como ‘líderes de opinión’, lo que se extiende a diseñadores / editores de juegos y tecnologías de terceros integradas en el ecosistema de alto rendimiento (Witkowski y Manning, 2019).

Quizá uno de los puntos más contenciosos tratándose de los diversos actores que operan en las plataformas de livestream son las relaciones parasociales (RPS) y las interacciones parasociales (IPS). Las IPS se definen como “una reciprocidad sentida con un actor de televisión que comprende un sentido de conciencia, atención y ajuste mutuos” (Hartmann & Goldhoorn, 2011) ... Las IPS implican reacciones a las representaciones de los medios durante la exposición a estos mismos. Las RPS se conceptualizan como “una participación emocional y cognitiva generalizada con el personaje que puede ocurrir fuera del contexto de cualquier situación particular de exposición a los medios” (Klimmt, Hartmann y Schramm, 2006).

Las interacciones entre streamers y su audiencia son sin lugar a duda parasociales y conllevan de igual forma, relaciones de este tipo, sin embargo y algo importante señalar

es que el alcance de esta investigación está centrado en los elementos identitarios de la comunidad, quedándose justo al margen de donde se dan estas relaciones, no es la intención dejarlas de lado, pero por el momento no quedan al centro de los reflectores.

Interaccionismo simbólico

El interaccionismo simbólico es una teoría sociológica surgida en la década de 1930 por el sociólogo de la universidad de Chicago George Mead que se centra en las relaciones entre los individuos dentro de una sociedad. Se cree que la comunicación, el intercambio de significado a través del lenguaje y los símbolos, es la forma en que las personas dan sentido a sus mundos sociales; esta perspectiva ve a las personas como agentes activos en la configuración del mundo social, en lugar de simplemente actuar sobre ellas.

La rama interpretativa del interaccionismo simbólico, probablemente más conocida por el sociólogo Herbert Blumer, asume que las personas actúan hacia los estímulos sociales de acuerdo con los significados que tienen para ellos. La concepción de estructura social de Blumer se refiere a la “acción conjunta o colectiva... como se ejemplifica en el comportamiento de grupos, instituciones, organizaciones y clases sociales”. Y a través de este concepto, teoriza sobre la relación entre el individuo y la estructura social, la naturaleza de la restricción social y el proceso de cambio social/estructural.

En esta misma vena interpretativa en el 2005 Jan Fernback considera que el interaccionismo simbólico contribuye significativamente al "estudio del hábitat humano" y se refleja en las conexiones entre la perspectiva interaccionista simbólica y la búsqueda de la comunidad.” (Fernback, 2005) El tipo de enfoques que brinda este eje teórico permite adentrarse en las comunidades y en lo que las hace funcionar, además de lo que las hace únicas.

Llevando el análisis a las comunidades electrónicas los académicos de la Universidad de Colorado Patricia y Peter Adler enfatizan en la contribución al interaccionismo simbólico desde la “postura construccionista social hacia la creación de comunidades y relaciones en línea, nuestro enfoque en la identidad y el estigma, nuestra visión de la organización social basada en la panoplia de relaciones interpersonales humanas” (2008).

Por otro lado, Luz Ortiz de la Universidad Pedagógica y tecnológica de Colombia se enfoca principalmente en el entorno de la sala de chat y apunta que se trata de un “entorno cognitivo multimedial y multimodal” que posibilita la interpretación de “los verdaderos sentidos de esta práctica interactiva: los cibernautas tienen unos significados y unos valores compartidos que les permiten tener y mantener una búsqueda continua y una realización individual y colectiva inmersa en el ‘ciber lenguaje’.” (2016)

Al ser parte del eje conductor de las plataformas de livestream y de las comunidades de speedruns los videojuegos también llegan a ser analizados en un entorno simbólico y semiótico. Al respecto, Alonzo Pereira parte de una "perspectiva discursiva y multimodal" que comprende a los videojuegos como “discursos unificados y coherentes en los que interactúa una serie de modos o recursos semióticos de manera sincrónica. Cada uno de estos aportan diferentes significados al videojugador, que les da sentido y los comprende, tal y cual como se hace con el lenguaje verbal escrito u oral.” (Pereira Henríquez y Alonzo Zúñiga, 2017)

Cerrando la posición del interaccionismo simbólico, como un último acercamiento a la creación de comunidades en torno a los videojuegos, en un artículo para la *Qualitative Sociology Review* André Pietersen y un equipo de investigadores manifiestan lo siguiente

“Dado que hay objetivos que tienen como consecuencia un resultado, surge un elemento de conflicto en un videojuego, sin embargo, debido a que algunos de estos objetivos requieren trabajo en equipo para completar el juego, también puede surgir un elemento de cooperación. Por lo tanto, estos juegos logran más que simplemente brindar entretenimiento a los jugadores. Los videojuegos permiten fomentar una comunidad e incluso permitir la formación de amistades.”

(Pietersen et al., 2019)

Capítulo 04 Metodología

En la introducción se trató el marco de referencia de la investigación y se comentó, de forma superficial, que los datos con los que se trabajaron son de naturaleza cuantitativa y cualitativa. En el presente se ahondará en esa explicación, exponiendo cómo y por qué este proyecto tuvo que ser mixto.

Los métodos expuestos en el presente capítulo aluden directamente el objetivo de esta investigación “Describir el papel que juegan las plataformas de *livestream* de videojuegos en la gestación de comunidades en línea tomando como caso de estudio el maratón de speedruns Games Done Quick”.

Tomando en cuenta lo anterior y la pregunta que rige esta investigación “¿Qué aporta Twitch para que los maratones de caridad y las comunidades de speedrunners orbiten y prosperen en su plataforma?” Se tuvieron en cuenta para, junto con el marco teórico, encontrar una respuesta detallada, coherente y sobre todo útil al campo de estudio, en el que Twitch y en general las plataformas de *livestream* están volviéndose cada día en referentes de la comunicación de masas.

Para poder realizar este análisis, se eligió el canal GamesDoneQuick debido a la conformación de este dentro de Twitch. Con diversos eventos definidos y observables (los dos maratones principales AGDQ y SGDQ, y sus dos sub-maratones Frost Fatales y Flame Fatales), una comunidad de seguidores que lo hace identificable, una temática definida (speedruns) y el suficiente reconocimiento dentro de la plataforma.

#	Channel	☆ All-time Peak Active Subscriptions	Record Date	Current Active Subs	Streamer Activity Status
#39	 GAMESDONEQUICK	46,772	January 2019	333	✓

Ilustración 2 Mayor número de suscriptores, época en la que se alcanzó y conteo de suscriptores durante octubre 2022. Información obtenida del portal twitchtracker.com

En la ilustración anterior (ilustración 1) se pueden observar los números históricos del canal GamesDoneQuick, con un pico máximo de suscriptores en la plataforma de 46 772 que se dio un año antes de que empezara la pandemia por Covid-19 y cuando los eventos se hacían de manera presencial, combinando audiencia en vivo y transmisión vía Twitch.

El canal transmite los 365 días del año diversos programas enfocados a los speedruns, sin embargo, tienen 4 eventos notables que difieren de la programación regular en formato y tamaño.

Los primeros eventos relevantes son los maratones Flame y Frost Fatales, eventos que se organizan a finales de agosto y febrero respectivamente y que tienen una duración de aproximadamente dos días, estos maratones son organizados por y cuentan con la participación de la parte femenina de la comunidad y tienden a estar enfocados en reunir dinero para diversas caridades, que de igual manera apoyan a distintas causas enfocadas en mujeres, siendo la asociación civil *Malala Fund*, dedicada a “invertir en activistas y defensores de la educación que están impulsando soluciones a las barreras a la educación de las niñas en sus comunidades.” (Malala Fund, *Our Work* 2022) con quien más han trabajado.

Los eventos restantes son los maratones principales y los que se determinó sirvieran como el sujeto de estudio de esta investigación, que son los maratones *Awesome Games Done Quick* y *Summer Games Done Quick*; se decidió analizar estos maratones por

encima de los otros e inclusive de otro tipo de canales y eventos similares por su tamaño, reconocibilidad, audiencia y participación de su respectiva comunidad.

Los maratones de caridad que se organizan y transmiten a través de este canal permiten observar en un solo entorno: los elementos que conforman una comunidad, las herramientas al alcance de dicha comunidad, los patrones de respuesta y comportamiento de esta misma; en síntesis, permiten de una manera clara ver cuál es la interacción que se da entre los diversos actores que forman parte de esta investigación, Twitch, el canal (en su papel de streamer) y la comunidad (en su manifestación como chat).

El análisis de la cultura, de los productos culturales y de sus significados se realiza a partir de diferentes perspectivas y métodos siendo los predominantes los cualitativos. Al hablar de las metodologías para el acercamiento al fenómeno cultural, Jorge González hace una revisión acerca de los estudios de comunicación y cultura e indica que ambos conceptos se han manejado como “la pareja dispareja” puesto que la cultura delimita el territorio del sentido y la comunicación excede estos límites. Sin embargo, ambas son según sus palabras “el lenguaje en el universo de los símbolos” (González, 2009). Debido a esto, la aproximación más interesante y enriquecedora para el presente estudio es de corte cualitativo.

Para realizar un apropiado análisis de corte cualitativo González considera tres fases:

- Esbozar un panorama general del fenómeno a analizar desde la perspectiva de la cultura.
- Realizar una revisión de los conceptos involucrados en el marco del objeto de estudio.

- Mostrar las características generales del objeto de estudio y contextualizar el mismo.

Estas tres fases se presentan de manifiesto a lo largo de este capítulo, presentado de una manera primordialmente cronológica, enfocada en las estructuras que fueron definiendo las necesidades metodológicas para llegar a las interpretaciones que se presentan en el siguiente capítulo.

La intención original de esta investigación era analizar un maratón en su forma habitual, haciendo observación participante en el espacio físico del evento, además de la transmisión y canal de chat, esto con el propósito de tener la mayor cantidad de información del maratón, comunidad y plataforma posible; desafortunadamente la situación global a causa de la pandemia por Covid-19 hizo que este se tuviera que adaptar, cambiando su formato de presencial a remoto, es decir se suspendió la presencia de público in situ y los corredores tuvieron la oportunidad de participar desde sus casas, esto cambió parte del peso de la observación a la audiencia en el chat.

Uno de los principales propósitos para esta investigación era el experimentar de la manera más directa el entorno en el que la comunidad de GamesDoneQuick se desenvuelve, por esto mismo se decidió observar el maratón de caridad Summer Games Done Quick 2021 en vivo durante la duración de este, que fue del día 4 y hasta el 11 de julio de 2021.

Debido a que la transmisión duró poco más de una semana ininterrumpida, fue necesario hacer un respaldo del evento en cuestión para fines archivísticos y de análisis.

Para realizar este respaldo se descargaron los 7 días del evento en video, dejando una serie de copias de seguridad con un total de 94 GB y cubriendo el evento completo,

debido a que la descarga del video solamente dejaba la parte del VOD que cubría la pantalla se buscaron opciones para obtener un respaldo del chat. Para cubrir la parte faltante, que era un registro del chat, se utilizó la aplicación de visualización de chat “Chatty” que se conecta directamente a los servidores de Twitch y permite ver el chat en tiempo real y hacer un respaldo del mismo en texto sin formato (archivo txt de block de notas), dejando un archivo de texto que cubre casi la totalidad del evento (hubo una pérdida de alrededor de 15 minutos en los que la computadora en la que se hizo el respaldo actualizó el sistema operativo y que se consideró aceptable debido a la duración del evento), el respaldo consistió de un archivo de texto de 27.8 MB y 591344 líneas de texto.

La metodología de la investigación consistió en primera instancia en identificar a los diversos actores en acción, esto se hizo a través de un análisis visual de la interfaz de la plataforma donde se identificaron los siguientes elementos.



Ilustración 3 Captura de pantalla en la que se aprecia el stream del evento Summer Games Done Quick 2021, el jugador COOLKID se encontraba jugando Super Mario Bros. 2 en la categoría "All Levels All-stars".



Ilustración 4 Desglose de los elementos en pantalla de la ilustración 2 donde se pueden ver 1.- los datos del juego actual. 2.- la cámara y nombre del jugador actual. 3.- el cronómetro del run actual. 4.- la pantalla del juego que se está corriendo al momento 5.- la barra de información del canal 6.- el chat del canal 7.- un mensaje de chat con todos los elementos identitarios propios de un miembro de la comunidad.

Twitch como plataforma de livestream provee la infraestructura a través de la cual es posible hacer la transmisión en vivo e interactuar en el chat del canal, esto nos trae a la experiencia de usuario que se ve ejemplificada arriba.

En la parte superior izquierda de la pantalla e indicado con el número 1, se muestra el juego que se está corriendo al momento, así como la categoría y plataforma en la que se está usando, este elemento no ha sido de consideración debido a lo variable de su naturaleza y se consideró que los marcadores identitarios que se mencionaron en el capítulo anterior no están sujetos a algún juego o plataforma de juego en particular.

Inmediatamente abajo y marcado con el número 2 se ve la cámara y el nombre del corredor actual que permite ver sus reacciones y da una entrada parasocial a éste, vale la pena observar y estudiar la cámara del streamer ya que en ocasiones lo que esté

pasando en esta puede estar ligado a una reacción del chat o puede ser una manifestación directa de un marcador identitario, por ejemplo, si el corredor va disfrazado o cuando mira directamente a la cámara y se dirige específicamente a la audiencia.

Debajo y con el número 3, aparece el cronómetro que marca el tiempo del speedrun actual, en sí mismo este elemento es relevante para el propósito del evento, pero en el caso de esta investigación su relevancia se ubica en la conexión con alguna respuesta del streamer y / o del chat como se ve en el siguiente capítulo al develarse su asociación con los emotes `gdqtime` y `gdqtimer`.

En la parte central, con el número 4 y con mayor prominencia visual está la pantalla del juego que se está corriendo, la información contenida aquí varía significativamente entre un juego y otro, lo que aparece en este recuadro y la razón de su importancia, es que esto es lo que aparece en la pantalla del speedrunner, es el corazón del evento; al igual que el caso anterior, el enfoque que se le da al juego activo es meramente contextual, esto se debe a que aunque la acción en pantalla puede ser un detonante para la manifestación de los marcadores identitarios, es un elemento externo que ayuda a darle trasfondo a estos en el peor de los casos y un enlace intersemiótico en el mejor.

En la parte inferior está la barra de información del canal, marcada con el número 5, aquí se ve diversa información pertinente al evento, que va desde los requisitos para incentivos, próximas carreras y el contador de donaciones en tiempo real, la parte relevante para la investigación y nuevamente de manera tangencial es el total de donaciones que va de manera contextual detonando ciertas respuestas por parte de la comunidad, pero que por sí mismo carece de impacto en la investigación.

Finalmente, marcado con el número 6, en la parte derecha de la pantalla siempre se encontrará el chat, donde se ven las interacciones que tiene la comunidad directamente con el canal y los demás usuarios del chat. En este espacio la audiencia tiene una ventana para interactuar de manera directa y sincrónica con el canal y con la plataforma, además de con otros miembros de la misma audiencia, aquí es donde se manifestaron de manera clara los marcadores identitarios de la comunidad de GamesDoneQuick de una manera que no se había previsto originalmente en esta investigación, los emotes del chat.

Un punto que es necesario tocar en la descripción del chat es que aunque pueda parecer un “gran ecualizador”, la relación entre **audiencia – canal– plataforma**, manifiesta una disparidad jerárquica muy marcada, teniendo el canal la facultad absoluta de moderar esta vía para asegurar que los usuarios se comporten de acuerdo con las reglas de Twitch y las del propio canal; de igual forma, Twitch siendo quien proporciona la plataforma en la que se realiza la transmisión y donde se aloja el chat tiene la facultad de, si así lo considera, suspender o bloquear la transmisión. Utilizando una metáfora simple, la cancha es de Twitch, el balón es del canal y la audiencia son los invitados a jugar.

Ya que fueron identificados los diversos actores de la plataforma y los elementos de la interfaz el siguiente paso fue depurar el material obtenido, comenzando con el registro de chat en formato texto simple.

Como se mencionó anteriormente, el registro de chat del evento se hizo en un archivo de texto sin formato (txt) con un tamaño total de 27.8 MB y más de medio millón de líneas de texto, siendo estas equivalentes a un mensaje en la pantalla de chat por línea.

Debido a la gran cantidad de mensajes de chat, se tomó la decisión de recurrir a la herramienta de estadística descriptiva de términos para precisar si es que los más utilizados vislumbran algún elemento importante para la comunidad. Las visualizaciones preliminares a través de un histograma de frecuencia determinaron que los términos más usados **reflejan** elementos identitarios en su papel de emotes. Esta visualización se hizo a través de la plataforma de análisis de texto Voyant Tools¹

La estadística descriptiva es, junto con la inferencia estadística o estadística inferencial, una de las dos grandes ramas de la estadística. Su propio nombre lo indica, trata de describir algo. Pero no describirlo de cualquier forma, sino de manera cuantitativa (García Ferrando, 1985)

Este tipo de recopilación de datos es usado en investigaciones que proveen una cantidad masiva de información que no puede ser interpretada de manera individual, el ejemplo más común es el análisis de Big Data.

El uso de estadística descriptiva para interpretar datos no es nuevo, en especial cuando el análisis de grandes datos es una constante académica. Desde análisis lingüísticos, en los que se tiene que analizar la consistencia de repetición de un vocablo o la frecuencia de uso de una aberración del lenguaje para poder entender el contexto sociocultural de las poblaciones que lo utilizan. Un ejemplo muy claro son los lingüistas como Concepción Company que ha hecho estudios sobre interferencia lingüística a nivel de sintaxis (2005) y cuya principal herramienta dentro de la estadística descriptiva es la visualización de datos.

¹ <https://voyant-tools.org/>

Taymer Miranda-Tortoló realizó una investigación cuyo objetivo era evaluar la influencia del capital social en los procesos de desarrollo local de dos municipios matanceros. (2020) Utilizó la estadística descriptiva por medio de histogramas de frecuencia para poder visualizar las opiniones de dos poblados de Matanzas en Cuba. Debido a la cantidad de información obtenida, la mejor forma de poder visualizarla e interpretarla fue a través de la herramienta de visualización de datos.

Para poder realizar esta interpretación se utilizó la herramienta de análisis de texto Voyant Tools, que de acuerdo con su portal en internet “es un entorno de análisis y lectura de texto basado en la web. Es un proyecto académico que está diseñado para facilitar la lectura y las prácticas interpretativas para estudiantes y académicos de humanidades digitales.” (Sinclair & Rockwell, *About* 2016), un ejemplo de la visualización sacada de esta plataforma se encuentra en la siguiente imagen, donde se utiliza un histograma de frecuencias para observar el uso de ciertos términos a lo largo del tiempo.



Ilustración 5 ejemplo de un histograma de frecuencias obtenido de voyant tools a partir del log de chat del evento SGDQ 2021

Al determinar que estos términos correspondían **uno a uno** con códigos de texto representando emotes, se procedió a hacer una descripción de estos, dando contexto a su uso y en los casos en los que se tenía la información, su historia y relevancia en el canal de GamesDoneQuick y en su comunidad.

Para poder caracterizar a los emotes como marcadores identitarios, fue necesario realizar un análisis descriptivo de estos, este contiene por un lado la trayectoria intersemiótica de los emotes, un acto de écfrasis en el que se describió sus connotaciones, apariciones, denotaciones e interpretaciones con tanto detalle como el mismo objeto lo permitió. Umberto Eco (2003) dice que “cuando un texto verbal describe una obra de arte visual, la tradición clásica habla de écfrasis”. En este caso y más que seguir un modelo ecfrático clásico se combinó con la traducción intersemiótica que propone Jakobson.

Por otro se realizó una deconstrucción de sus elementos constitutivos con la intención de facilitar el análisis semiótico y colocar en el mismo entorno interpretativo diversos elementos que conforman marcadores identitarios más allá del uso visual de los emotes. Dicho análisis culminó en los mapas intersemióticos que se presentan como anexos a este documento y que serán desglosados en el siguiente capítulo.

Finalizando el análisis se hizo una compilación de las interpretaciones señalando cuales son los aspectos identitarios identificados que provienen de la plataforma, cuales vienen de la comunidad y cuales tienen un origen difuso, o híbrido entre ambos, es decir que de primera instancia pareciese solo se pueden dar por la relación entre plataforma y comunidad y no de forma independiente.

Al comienzo de la investigación se tenía la idea de usar únicamente el evento SGDQ 2021 para develar la información requerida, sin embargo, como parte del proceso de falseo y con intención de determinar si los datos recabados originalmente eran una aberración estadística o mostraban una confirmación del patrón encontrado, se hizo una comparación con los datos obtenidos del log de chat del maratón AGDQ 2022

En el caso del maratón Awesome Games Done Quick 2022 (AGDQ 2022) se replicó de igual forma la metodología utilizada para el primer evento, terminando con un respaldo en video de poco más de 100GB y un archivo de texto de 28.5MB

En afán de evitar redundancias tanto en la presentación, como en el análisis, únicamente se integraron al trabajo los elementos relevantes del evento, que en este caso permitieron de manera clara demostrar y aislar los marcadores identitarios, además de reforzar la noción que en efecto los emotes son una manifestación comunicativa dentro de la plataforma de livestream Twitch.

En el siguiente capítulo se mostrarán los hallazgos y sus respectivas interpretaciones, así como un desglose in extenso de los mismos con miras al armado de las ideas finales de este trabajo de investigación.

Capítulo 05 Interpretaciones y hallazgos.

Para poder encaminar las interpretaciones de la recogida de datos se hará una recapitulación de lo hecho hasta el momento, empezando por un recordatorio de los dos principales ejes de esta investigación, el objetivo y la pregunta rectora. El objetivo es describir el papel que juegan las plataformas de *livestream* de videojuegos en la gestación de comunidades en línea tomando como caso de estudio el maratón de speedruns Games Done Quick.

A partir de este objetivo y entendiendo que el enfoque es en una plataforma en particular la pregunta de investigación es la siguiente: ¿Qué aporta Twitch, en términos comunicativos, para que los maratones de caridad y las comunidades de speedrunners orbiten y prosperen en su plataforma?

Al comienzo de la investigación se tenía la idea de usar únicamente el evento SGDQ 2021 para develar la información requerida, sin embargo como parte del proceso para falsear la información y determinar si los datos recabados originalmente eran una aberración estadística o mostraban una confirmación del patrón encontrado se hizo una comparación con los datos obtenidos del log de chat del maratón AGDQ 2022, sin adelantar gran detalle, vale la pena decir que se integró el log de chat del evento a la investigación y cuyos datos y descubrimientos serán abordados más adelante en este capítulo.

Aunque el registro de ambos maratones se encuentra en la página de Twitch del canal [GamesDoneQuick](https://www.twitch.tv/gamesdonequick)² por cuestiones de conveniencia y archivísticas se decidió hacer un respaldo de ambos eventos en su totalidad; este respaldo implicó la descarga de más de 200gb de video y dos documentos de texto con un tamaño total de 63.5 MB entre ambos eventos.

Debido a la cantidad de información por procesar (cerca de 1.3 millones de distintos mensajes en el chat) fue necesario utilizar una herramienta especializada para ello; se eligió utilizar la herramienta de visualización de texto Voyant Tools³.

Para la primera parte de este análisis se utilizó la estadística descriptiva (frecuencia de uso) de términos para determinar si los más utilizados pueden ser considerados como marcadores identitarios, las visualizaciones preliminares se hicieron a través de diversos histogramas de frecuencias.

Al determinar que estos términos correspondían **uno a uno** con meta-códigos de texto representando emotes, se procedió a hacer una descripción de estos, dando contexto a su uso y en los casos en los que se tenía la información, su historia y relevancia en el canal de GamesDoneQuick y en su comunidad

Para poder caracterizar a los emotes como marcadores identitarios, fue necesario realizar un análisis exhaustivo, este contiene por un lado la trayectoria intersemiótica de los emotes, sus connotaciones, apariciones, denotaciones e interpretaciones con tanto detalle como el mismo objeto lo permitió; por otro se realizó una deconstrucción de sus elementos constitutivos con la intención de facilitar el análisis semiótico y colocar en el

² <https://www.twitch.tv/gamesdonequick>

³ <https://voyant-tools.org/>

mismo entorno interpretativo diversos elementos que conforman marcadores identitarios más allá del uso visual de los emotes. ⁴

Summer Games Done Quick 2021

A partir del log de chat del Maratón de caridad Summer Games Done Quick 2021 que se llevó a cabo del 4 al 11 de julio de 2021 en el canal de Twitch GamesDoneQuick y se realizó una visualización de texto a partir de la cual se observó que de los 10 principales términos que aparecen en el evento 10 de estos son emotes y 8 de estos se refieren a emotes específicos del canal por encima de uno general del servicio de Twitch y uno ofrecido por terceros externos al sitio.

La Ilustración 1 muestra el histograma completo de los 10 términos más utilizados a lo largo del evento de manera sincrónica y transversal, se muestran 30 bloques de división temporal donde cada uno son aproximadamente 6 horas del evento

⁴ Al momento, este análisis se le ha aplicado a los emotes que han demostrado tener un elemento de mayor significación, ya sea en su creación o por su uso, quedando pendientes para la entrega final el análisis a un mayor número de emotes de cada evento, además de ciertos elementos visuales relevantes en la UX de Twitch

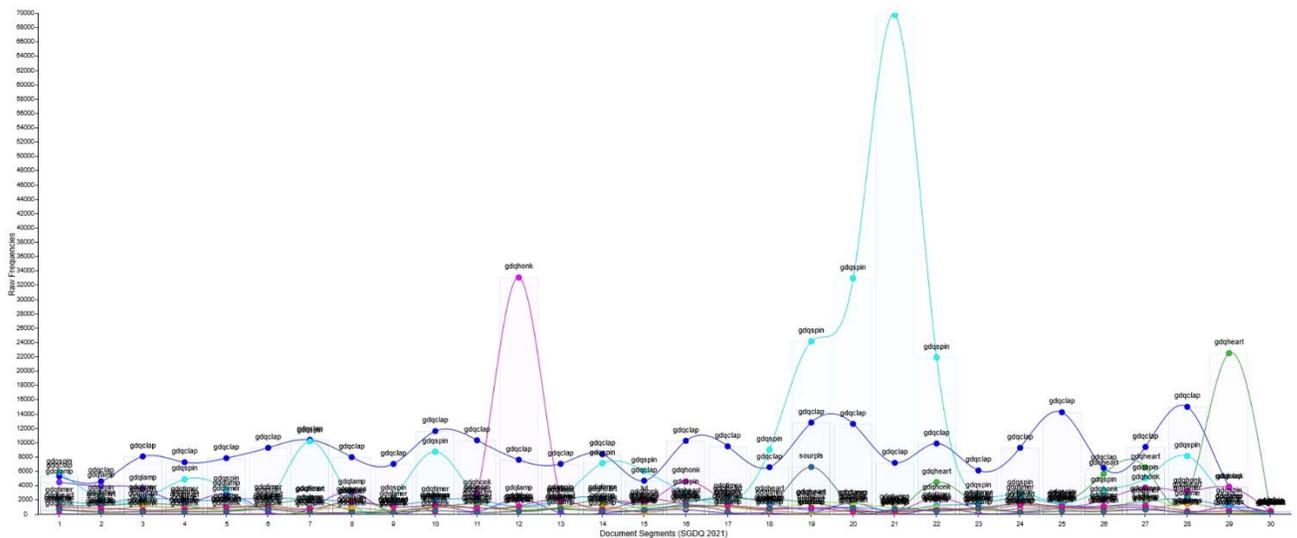


Ilustración 6 Histograma SGDQ 2021

1.- El emote que más apareció en el registro, es *gdqclap* con un conteo absoluto de 249 952 apariciones a lo largo del corpus y una densidad por millón relativa de 72 875



Ilustración 7 *gdqclap*

La representación gráfica del emote es de un par de manos envueltas en guantes blancos y tres triángulos rojos, acomodados de tal forma para darle un aura de dinamismo a la imagen, imitando el movimiento y sonido de un aplauso, los guantes son blancos y a primera instancia remiten a los guantes de cuatro dedos de Mickey Mouse, sin embargo por la forma de los guantes y los detalles de las muñecas, estos demuestran una clara

referencia a Mario, protagonista de la serie *Super Mario Bros* (Miyamoto, 1985) como se observa en la imagen anexa



Ilustración 8 Mano / Cursor Mario

Este emote surge a mediados de 2016 cuando el canal de Twitch de Games Done Quick decide actualizar su lista de emotes, en alguna parte del proceso tres de estos nuevos emotes aparecieron accidentalmente en la lista global de Twitch, en la que todos los usuarios de la plataforma tuvieron acceso a estos emotes durante un par de semanas.

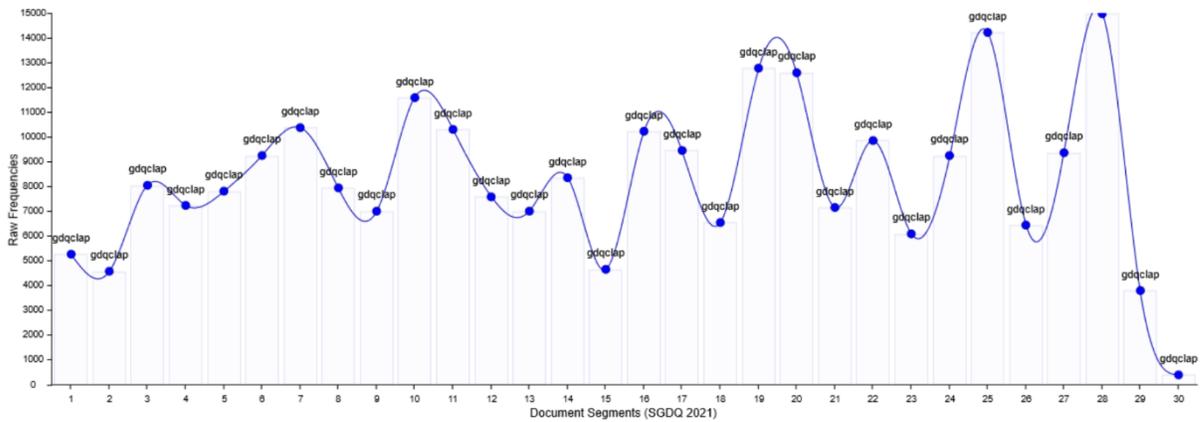


Ilustración 9 Histograma gdqclap

Tendencia de uso del emote *gdqclap* indicando un uso relativamente estable a lo largo del evento

Como anexo se realizó un mapa intersemiótico⁵ del emote.

2.- *gdqspin* apareció como el segundo emote más prevalente durante el evento con un conteo absoluto de 249 066 apariciones a lo largo del corpus y una frecuencia relativa de 72 617 por millón.



Ilustración 10 gdqspin

⁵ <https://www.mindmeister.com/2077569539/gdqclap?fullscreen=1>

Es decir que el segundo lugar de la lista se encuentra en un rango absoluto de 886 registros menos que el primer lugar, para poner en perspectiva el rango, la diferencia en apariciones por millón entre el primer y el segundo emotes es de 258.

Este emote es original del canal de GamesDoneQuick, el personaje mostrado aquí es un velocirráptor no binario llamado Velocity que fue introducido al canal para el maratón SGDQ 2019.

Esta imagen es una referencia directa a Sonic, personaje principal de la serie de videojuegos "Sonic The Hedgehog" (Naka, 1991) como se puede apreciar en la imagen anexa. Sonic es un personaje que desde su creación en 1991 está asociado con la velocidad, surgiendo como contraparte del (entonces) tieso personaje de Mario, jugando con la idea de que un erizo que normalmente es un animal lento pueda ser capaz de alcanzar altas velocidades, desde entonces Sonic se ha convertido en uno de los referentes icónicos del concepto de velocidad en los videojuegos.



Ilustración 11 Sonic Spin

Velocity es un personaje que fue creado por el artista visual LLK, quien se dedica a hacer el contenido gráfico para los maratones, ya se había mencionado anteriormente que es un velocirráptor, dinosaurio intrínsecamente ligado a la idea de velocidad, ya que

es parte misma de su nombre. Velocity es un personaje sin género, creado así específicamente para reforzar la idea de inclusión en la comunidad⁶ (Games Done Quick, 2019)

El momento de mayor aparición en el evento fue durante la exhibición del juego de arcadia Maimai FINALE⁷ jugado por el corredor Starrod Kirby86 quien constantemente animaba al chat a que utilizaran el emote, petición que el chat respondió efusivamente como se observa.



Ilustración 12 GUI GDQ Maimai Finale

⁶ <https://twitter.com/GamesDoneQuick/status/1142829604090056704>

⁷ <https://www.twitch.tv/videos/1080431881?t=34h18m22s>

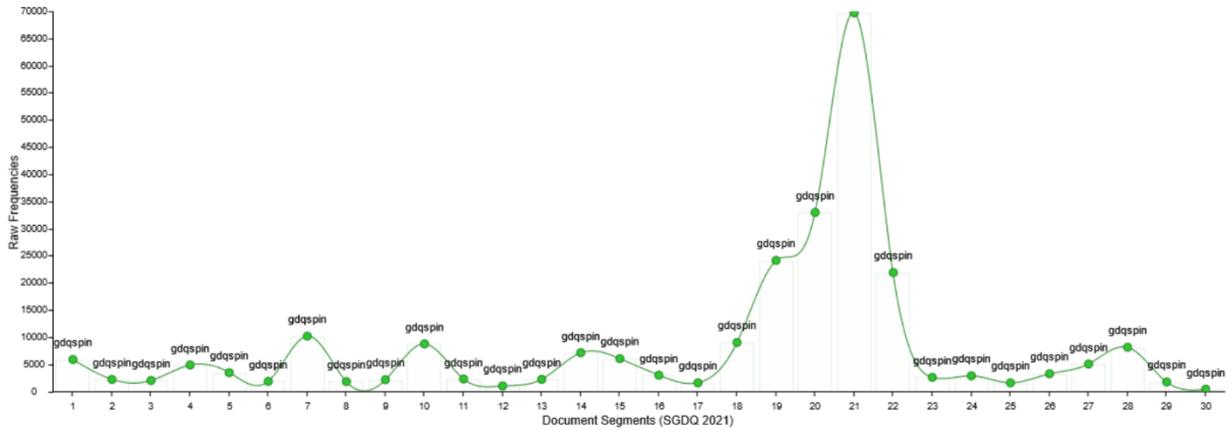


Ilustración 13 Histograma *gdqspin*

Tendencia de uso del emote *gdqspin* coincidiendo el momento más alto con el juego Maimai Finale

Como anexo se realizó un mapa intersemiótico⁸ del emote.

3.- En tercer lugar, aparece el emote *gdqheart* aparece con 69 901 en el conteo absoluto, con un DMR de 20 380



Ilustración 14 *gdqheart*

⁸ <https://www.mindmeister.com/2077571663/gdqspin?fullscreen=1>

Aquí es importante mirar las apariciones del tercer término en contraste con el segundo para obtener algo de perspectiva, hay una diferencia de **178 781** apariciones absolutas y una diferencia en la proporción por millón de **55055**. Es decir que la **diferencia** entre el segundo y tercer término más usado es de **más del 5%** del total del log de chat del evento; de hecho, cabe destacar que los primeros dos términos abarcan más del 15% del total de palabras usadas en el archivo (Casi medio millón de apariciones absolutas solo entre los primeros).

Este es uno de los tres emotes que aparecieron en el error con el chat global y junto con *gdqclap* fueron durante el tiempo que estuvieron en acceso completo a todos los usuarios de los emotes más usados en la plataforma.

Este emote se mantiene como una referencia directa a los puntos de salud en ciertos juegos. Aunque su color difiere, la estructura es similar a los corazones usados en la leyenda de Zelda y que a lo largo del tiempo se han convertido en un tropo en la industria.



Ilustración 15 Zelda Hearts

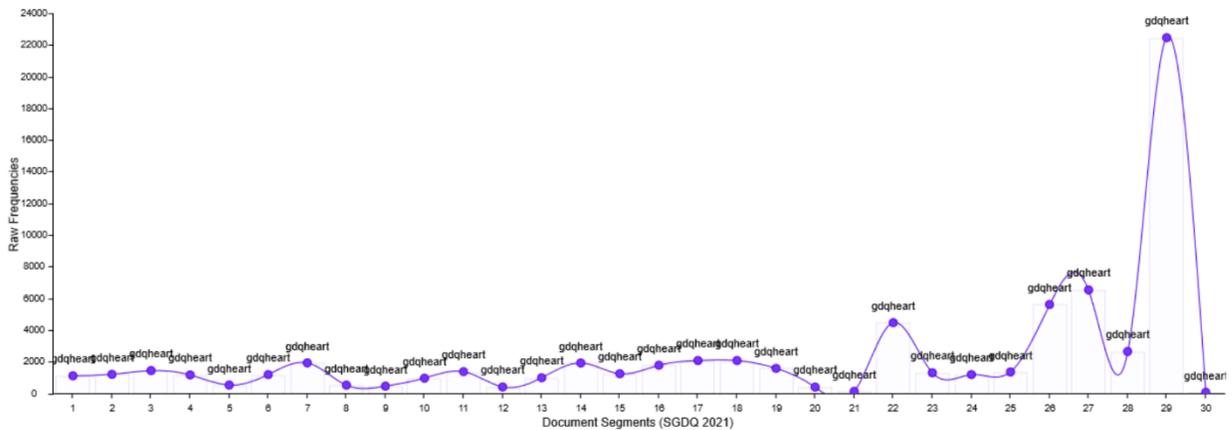


Ilustración 16 Histograma *gdqheart*

Tendencia de uso del emote *gdqheart*, en la gráfica se observa que el emote fue usado de manera conservadora durante el maratón, y al final de este tuvo una explosión de actividad.

4.- *gdqhonk* apareció en cuarto lugar con un conteo absoluto de 66 285 apariciones y una DMR de 19 326



Ilustración 17 *gdqhonk*

Este emote es una referencia directa al personaje principal del videojuego *Untitled Goose Game* (Gillespie-Cook, 2019), el personaje principal del juego es un ganso, cuyo único objetivo es sacar de quicio a un pequeño y genérico poblado inglés.

Este juego apareció por primera vez en la historia de Games Done Quick en Awesome Games Done Quick 2020 en enero de 2020, hasta la fecha el último GDQ realizado en persona. Lo que primero comenzó como un meme en el chat y en las lecturas en voz alta de las donaciones del evento, cada vez que alguien hacía referencia al juego alguien de la audiencia gritaba “honk”, onomatopeya del graznido del ganso.

El uso del “honk” se volvió tan regular a lo largo del evento, que el día que estaba programado *UGG*, Twitch autorizó este emote para usarse en el canal y desde entonces se volvió un elemento permanente en el chat de Games Done Quick, siendo usado particularmente cuando alguien juega este videojuego, tal como se puede observar en la gráfica anexa.

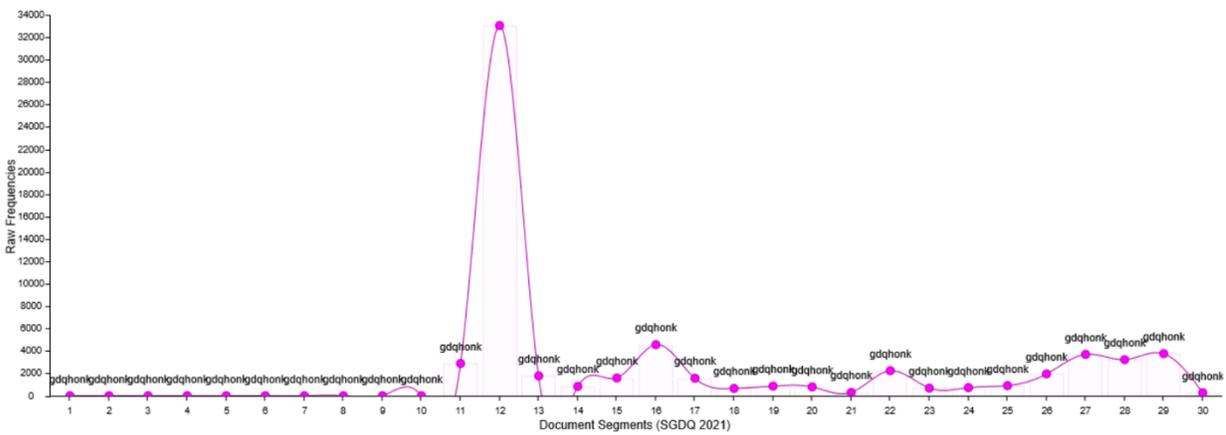


Ilustración 18 Histograma *gdqhonk*

Gráfico mostrando la tendencia de uso del emote *gdqhonk*, que fue usado muy poco a lo largo del evento, salvo cuando se transmitió el juego *untitled goose game*

5.- como quinto emote más prominentemente usado aparece *gdqtimer* con un conteo absoluto de 46 253, y un DMR 13 485



Ilustración 19 *gdqtimer*

El segundo emote animado de la lista y uno de los tres con los que cuenta el canal (siendo *gdqspin* y *gdqiron* los otros dos) este es virtualmente auto explicativo, es una bandera a cuadros extremadamente similar a las utilizadas en carreras de automóviles, particularmente la fórmula 1.

La asociación con el evento esta intensamente ligada con la actividad del speedrun y el cronometrar el tiempo. la meta final del speedrun es jugar un juego lo más rápido posible, por lógica es necesario llevar un conteo de tiempo, y en un evento donde el jugador no tiene control directo sobre el cronómetro ha sido necesario tener algún indicador para detener este, por lo tanto y a manera de convención se ha utilizado la palabra “time” para detener el cronómetro.

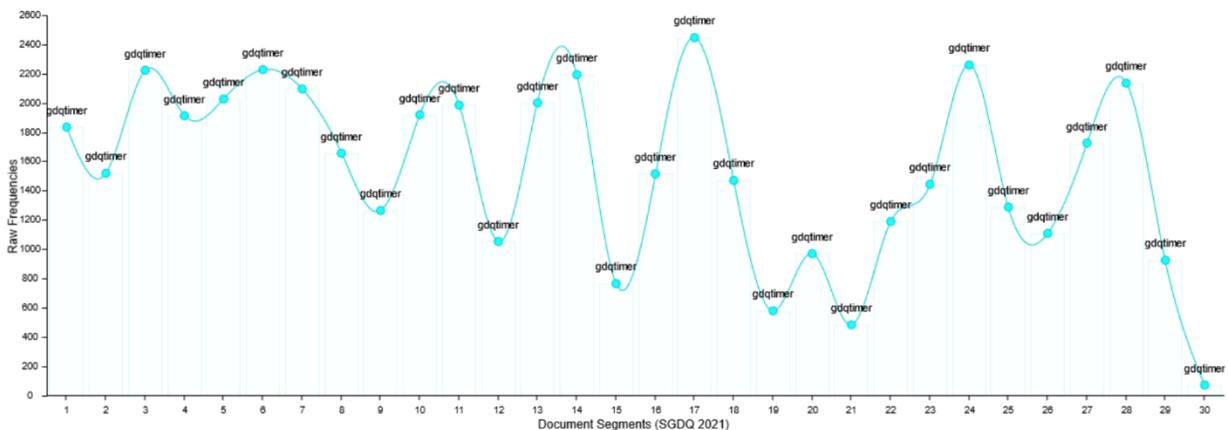


Ilustración 20 Histograma *gdqtimer*

Tendencia de uso del emote con movimiento *gdqtimer*, se observa que la tendencia de uso presenta altibajos muy marcados, estos huecos de uso se atribuyen y empalman a juegos largos

6.- *gdqlamp* en sexto lugar con 32 481 absolutos, densidad por millón relativa de 9 470 apariciones, este emote es un meme que surgió de SGDQ 2020, maratón realizado de manera remota y sin público y cuya sección de premios e incentivos se realizó desde la casa de la madre de *Sent*, *el coordinador* de logística y rifas del evento, esta lámpara se encontraba en la sala de estar de la casa y a lo largo del maratón apareció constantemente a cuadro cada que se transmitía un segmento de premios e incentivos.



Ilustración 21 gdqlamp



Ilustración 22 Sala de estar de la madre de Sent

Sala en la que se presentaron las secciones de premios e incentivos a lo largo de SGDQ 2020 y AGDQ 2021

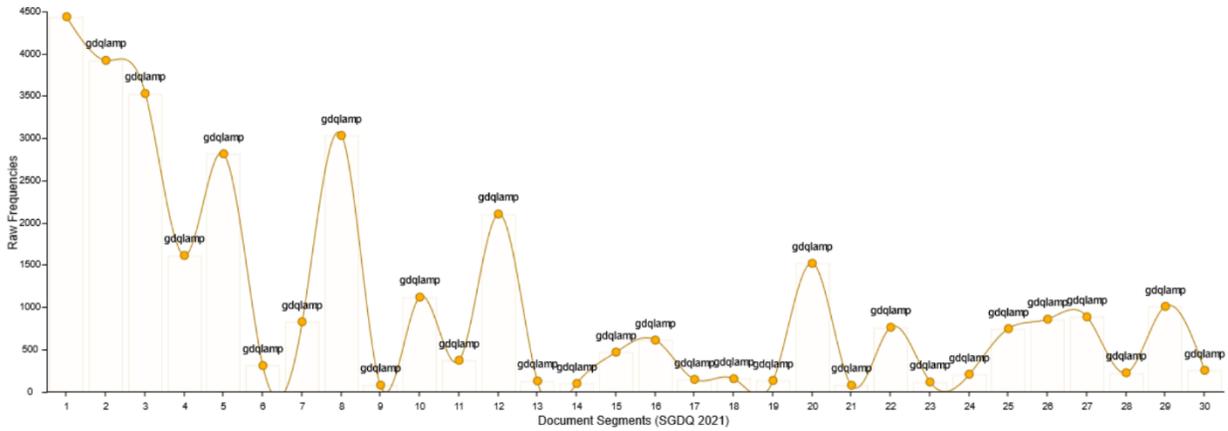


Ilustración 23 Histograma gdqlamp

Mapa de tendencia de uso del emote *gdqlamp*, los aumentos marcados del uso se dieron cada que había un cambio en el bloque de incentivos (alrededor de 14 a lo largo del evento)

7.- lul tuvo una presencia de 28 286 impactos absolutos y una DMR de 8 247



Ilustración 24 lul

Esta imagen es la primera usada en el chat que no surge de Games Done Quick y no tiene referencia directa con los speedruns o algún videojuego en particular. Es un tributo a la imagen original, que era una fotografía del finado crítico de videojuegos, youtuber y promotor de los esports John “TotalBiscuit” Bain

Totalbiscuit fue uno de los principales promotores de los Esports como industria creativa y cultural, fue un crítico de videojuegos, host de podcast y unos años antes de su muerte fue inversionista y promotor de dos equipos profesionales de Esports.

Fue un activista abogando por la protección del consumidor y en contra de prácticas predatorias por parte de los desarrolladores como son los *Lootboxes* o “premios aleatorios”

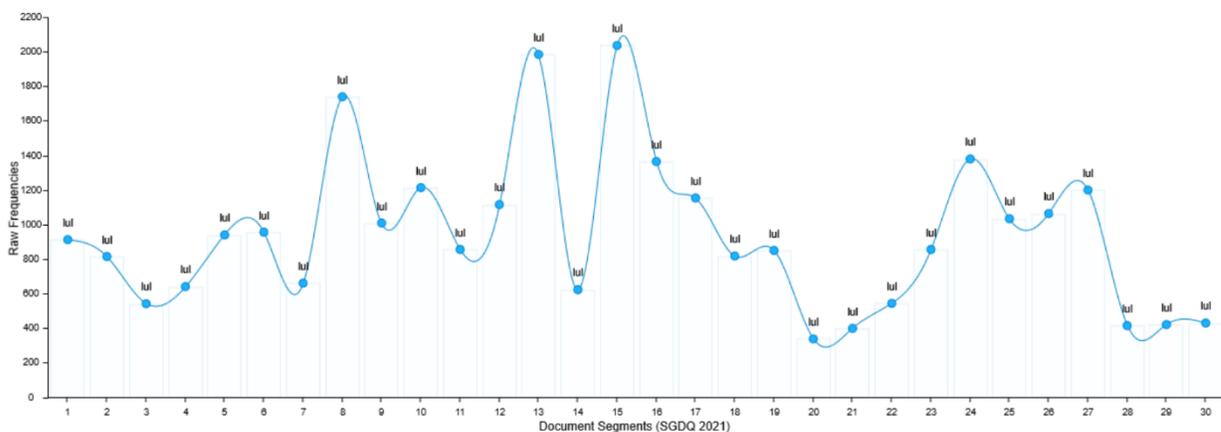


Ilustración 25 Histograma lul

La gráfica muestra que la tendencia de uso del emote fue estable durante todo el evento, salvo en dos momentos particulares, el bloque de juegos malos y el bloque de Sonic

8.- En octavo sitio *gdqtunes* con 23 443 absolutos y una DMR de 6 835



Ilustración 26 gdqtunes

Es en extremo probable que este sea el emote con un contexto de existencia más simple de los presentados aquí, e incluso en todo el canal de GDQ. Gdqtunes surgió de la necesidad de la comunidad por levantar los ánimos en los interludios entre *runs* que usualmente es el momento en el que el presentador lee donaciones, anuncia resultados de incentivos y a momentos deja el stream en un estado de pausa donde el interludio se convierte en un interludio musical. La comunidad necesitaba un emote para compartir mientras escuchaban la música.

Desde su origen en una fecha hasta el momento indeterminada, el uso del emote *gdqtunes* se ha expandido para ahora incluir los juegos de baile primordialmente, pero en general cualquier simulador que requiera ritmo o coordinación

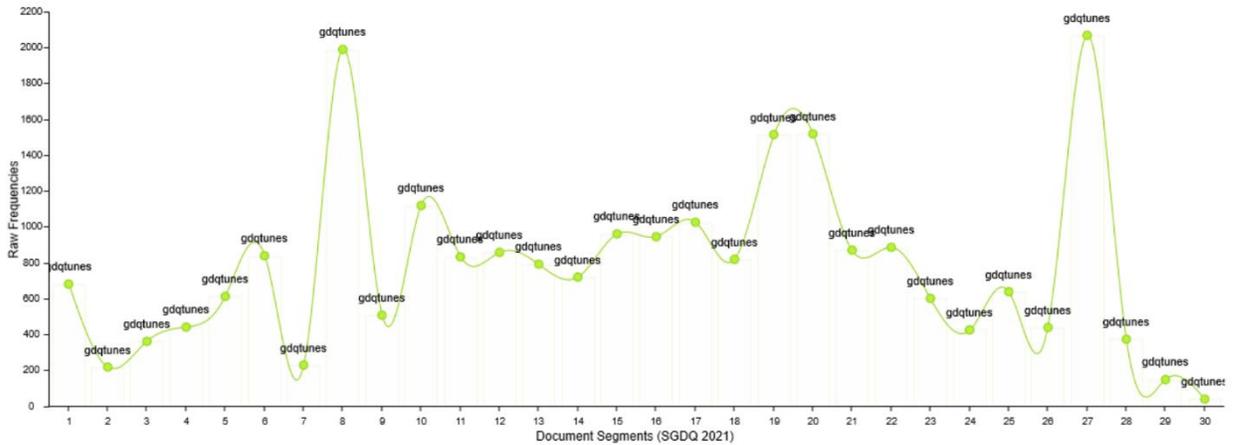


Ilustración 27 Histograma *gdqtunes*

El gráfico muestra la tendencia de uso del emote *gdqtunes* que fue estable a lo largo del evento, usándose principalmente en los segmentos musicales entre juegos y en las exhibiciones de juegos de ritmo

9.- *gdqtime* se llevó el noveno sitio apareciendo 21 845 en términos absolutos, y una DMR de 6 369



Ilustración 28 *gdqtime*

Así como *gdqtimer* es un emote que sirve como analogía de la bandera y el conteo de tiempo, *gdqtime* es su versión símil, donde las dos principales diferencias entre una y otra es que *gdqtime* es más viejo que *gdqtimer* y que uno de los emotes está animado y el otro no. El uso, la intencionalidad e incluso el momento en el tiempo en el que aparecen

son casi idénticos entre ambos, el único elemento que realmente cambia a lo largo de la visualización es la proporción de uso, pero la tendencia se mantiene

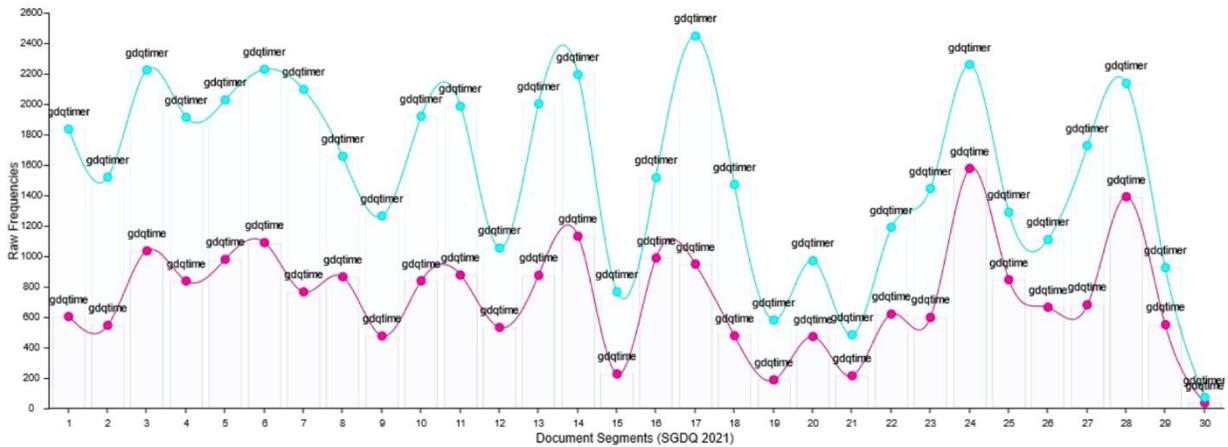


Ilustración 29 Histograma comparación gdqTime / gdqTimer

La gráfica muestra la tendencia y comparativa entre el uso de los emotes gdqtimer y gdqtime, señalando una tendencia idéntica, pero con una proporción distinta

10.- Como décima y última entrada en esta lista se encuentra *sourpls*, el único emote no oficial de la lista y que solo puede ser visualizado si se tiene la extensión web “BTTV” con una relación absoluta de 19 278, y una DMR 5 621



Ilustración 30 sourpls

Es un emote de Twitch que presenta a un hombre bailando. Solo funciona con el complemento Better Twitch TV para navegadores web. Se utiliza para denotar celebración o baile por parte de quien lo envíe.

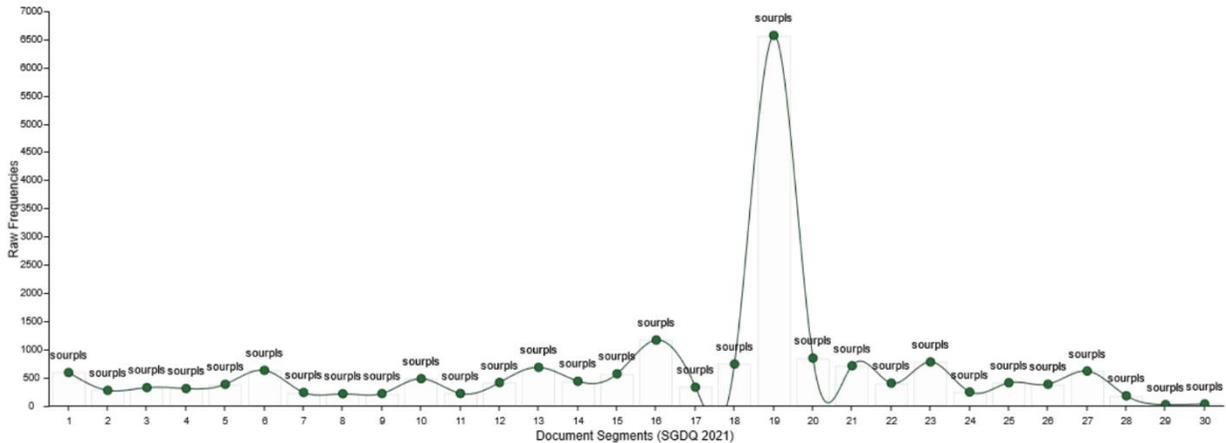


Ilustración 31 Histograma sourpls

Se percibe que este emote tuvo una tendencia de uso regular y estable a lo largo del evento, salvo el segmento en el que su uso se disparó, en ese instante se estaba jugando Half-Life Alix

Una vez que se hizo el análisis preliminar del evento saltaron a la escena varios elementos, el primero fue que los 30 términos de mayor uso a lo largo del documento eran mayoritariamente representaciones textuales de emotes, específicamente 27 de 30, de estos 27 19 eran específicos del canal, 6 generales de la plataforma y 2 eran proveídos por un tercero Tabla 1.

Tabla 1 principales 30 términos

1	Term	Count	Relative
2	gdqclap	249952	0.07287494
3	gdqspin	249066	0.07261662
4	gdqheart	69901	0.020380037
5	gdqhonk	66285	0.019325772
6	gdqtimer	46253	0.013485327
7	gdqlamp	32481	0.009470021
8	lul	28286	0.008246945
9	gdqtunes	23443	0.006834941
10	gdqtime	21845	0.006369035
11	sourpls	19278	0.005620611
12	pogchamp	17620	0.005137212
13	gdqaaah	14116	0.004115601
14	gdqfast	12835	0.003742118
15	gdqmsf	11904	0.00347068
16	gdqdeerforce	11130	0.003245015
17	gdqcheer	10922	0.003184372
18	đy	10467	0.003051714
19	gdqcoin	9571	0.00279048
20	gdqiron	9413	0.002744414
21	gdqsanic	9272	0.002703305
22	biblethump	9209	0.002684937
23	game	8208	0.00239309
24	gdqanimals	7858	0.002291045
25	chat	7691	0.002242355
26	gdqtranspride	7673	0.002237107
27	clap	7183	0.002094245
28	gdqblindfold	6900	0.002011735
29	ayaya	6502	0.001895695
30	coolcat	6390	0.001863041

Como se mencionó anteriormente uno de los primeros puntos que llamaron la atención en la visualización es que los primeros dos términos en conjunto tuvieron una recurrencia total de 499 018 entre ambas, considerando que el total de palabras usadas en el corpus es de 3 429 876, poco más de una séptima parte de este son los dos términos. Gracias a esta acumulación tan marcada fue que se decidió hacer el mapeo y traducción intersemiótica de estos emotes.

Al realizar el mapeo intersemiótico de ambos documentos se siguió la misma ruta base, por un extremo, delimitar los elementos constitutivos del emote, tanto los formales como los conceptuales; por el otro fue realizar la trayectoria intersemiótica hasta agotar los temas y conexiones adyacentes al objeto de estudio y la pregunta de investigación.

En el caso de gdqclap, se definieron los elementos constitutivos de la siguiente forma:

- Elementos formales
 - 1. Las principales figuras usadas en la imagen son triángulos (tres) y rectángulos (cinco). Los triángulos son rojos e indican fuerza y movimiento.
 - 2. Color blanco dominante con sombras grises de clave media
 - La mano visible tiene cuatro dedos
- Elementos conceptuales
 - Guantes de noche
 - Las manos están aplaudiendo
 - El aplauso es una forma de ovación, relativamente estática, no es necesario moverse del sitio en el que se encuentra
 - Tiene características antropomórficas

La trayectoria intersemiótica dio un seguimiento de usos y apariciones simbólicas y adyacentes a la figura del guante, el personaje representado, así como la ovación:

- 1.- Mario es el personaje más icónico con guantes de noche en los videojuegos
 - Es la mascota de Nintendo
 - Es asociado a juegos de plataforma, en los que se suspende la ilusión de linealidad en el mundo y se permite fallar de una manera regular hasta que

adquiera las suficientes habilidades, ya sean físicas o mentales para poder avanzar al siguiente nivel (literal y metafóricamente hablando)

- en los juegos lineales se sigue una monotemática y hasta cierto punto las habilidades requeridas para tener una experiencia completa son menores a las de los juegos de plataforma, aun cuando la mecánica principal siga siendo llegar de punto A a punto B
- Es el "everyday man", el personaje común al que le suceden cosas fantásticas constantemente
 - La manifestación más importante del "avatar", la representación alterna del jugador
 - al entrar a un mundo alterno al mundo real el jugador entra en un entorno donde tiene cierto grado de control, efectivamente volviéndose una manifestación de contravisualidad
- Personajes principales de videojuegos con guantes fueron un tropo muy socorrido en los 90
 - Los guantes blancos tienden a ser asociados con personajes



principales

Ilustración 32 Mikey Mouse usa guantes blancos

- 2.- los guantes blancos tienden a ser una analogía para “las manos del jugador”

- Uno de los principales usos fue como herramienta señalética
 - Uso de punteros para señalar cosas importantes o para mostrar ubicación actual, o de interés particular.
- En ciertos juegos el cursor era sustituido por una mano o guante incorpóreo
 - El cursor se mantiene como la principal forma de señalética en los videojuegos, indicando donde debe estar el foco de atención del jugador.
 - Desde que existen los ordenadores existe una manera de mantener el foco de atención del usuario, usualmente resaltando cosas importantes o relevantes
 - El texto resaltado es quizá una de las formas más antiguas de guiar la atención del usuario, independientemente de la plataforma o si esta es análoga o digital
- 3. Referencia a ovación, con una imagen estática se refiere a felicitar y aplaudir las acciones del jugador
 - Manifestación gráfica de una acción ligada a cierta inversión emocional
 - La ovación sirve para mostrar aprobación o aprecio entusiasta
 - Permite enlazar las actividades del evento presencial con lo que ocurre en la sala de chat
 - Maratones de videojuegos
 - Games Done Quick es un evento de caridad que utiliza el speedrun a manera de espectáculo para incentivar donativos a alguna de las dos principales caridades a las que apoyan

- Ligas de esports
- Streams de videojuegos

Este mapa viene con mayor detalle y conexiones que las que se permiten solamente vía texto en el documento anexo y el enlace que se encuentra en el apartado de análisis estadístico al comienzo de este capítulo.

El caso del mapeo intersemiótico de gdqspin la cantidad y calidad de los datos encontrados fue mucho más nutrida.

Comenzando por los elementos constitutivos.

- Elementos formales

- 1. Rotación rápida en el sentido de las manecillas del reloj
- 2. Alto contraste de matiz (hue), con colores cálidos dominantes
- 3. Espirales; en los ojos y en la rotación percibida
- 4. Proporción con cuerpo pequeño y cabeza grande (escala 1 - 1 - 1). Cercana al SD (Super Deformed) y al BESM (ojos grandes, bocas pequeñas)

- Elementos conceptuales

- Personaje no binario
- El personaje es un velocirráptor
 - Asociación directa con la velocidad
 - Imagen principalmente constituida a partir de tres triángulos en la cabeza, cuerpo y pies / cola, que se ven deformados para dar el efecto de velocidad en el movimiento

- Tres figuras circulares al centro de la imagen conforman los brazos, manos y ojos, los cuales se muestran como espirales para representar el mareo por el movimiento rápido al cual el personaje aparentemente no está acostumbrado
- 4. El personaje es la mascota de GDQ

Para el seguimiento de la trayectoria intersemiótica se exploró desde la concepción de no binaridad del personaje, su estado como mascota del evento, su relación con la velocidad y sus similitudes con Sonic el erizo.

- Sin caer en la parodia, el movimiento replica el giro veloz de Sonic
 - Sonic
 - Los erizos no son animales considerados rápidos, el hecho de que un erizo sea el animal más rápido del universo (de acuerdo con su propio canon), es un elemento irónico y transgresor del status quo
 - Mascota de Sega
 - Durante la "Guerra de las consolas" fue considerado como el principal oponente de Mario (mascota de Nintendo)
 - Los tres elementos más icónicos del personaje de Sonic son su color azul, sus zapatos para correr y sus guantes blancos
 - Los tres elementos más icónicos del personaje de Mario son su gorra, su bigote y sus guantes blancos
- Diseño conceptual de Velocity
 - Mascota oficial del maratón de caridad Games Done Quick

- Maratón de caridad estilo teletón americano, donde como incentivo de donación se muestra durante un periodo de 7 días ininterrumpidos una serie de juegos en modalidad speedrun
 - el speedrun es una manifestación no intencional del "gameplay emergente" Los jugadores se salen de la convención estándar de simplemente "terminar el juego" y se dan a la tarea de terminarlo lo más rápido posible, aún si esto implica romper la linealidad de ciertos juegos
 - El "Gameplay emergente" se refiere a la forma no habitual de llevar a cabo un juego, que va desde la creación de reglas alternativas, o la suspensión de estas en ciertos escenarios inclusive.
 - La caridad del evento está orientada a apoyar principalmente a dos importantes ONGs "Prevent Cancer Foundation" y "medecins sans frontieres"
- Velocirráptor
 - Velocirráptor en los medios
 - Velocirráptor en Jurassic Park
 - Dinosaurio con plumas
- El personaje es no binario
 - Más allá de un simple cambio de colores, el personaje es un ejemplo de reapropiación y resignificación

- Uno de los ejemplos más claros de reapropiación de un personaje establecido es la existencia del fanfiction, historias creadas fuera del canon oficial
 - El "ship" (diminutivo de "relationship", o emparejamiento es otro tipo de manifestación de reapropiación de un personaje, que va desde simplemente imaginarlo emparejado con otro personaje fuera del canon, hasta inventar nuevas historias y conceptos alrededor de un mismo personaje
 - Sonic y su compañero Tails son el “ship” más conocido en los fanfics de la serie
 - sirve como representación de diversidad al traer a la conversación su condición de género no adscrita al binarismo
 - Visibilización de la comunidad LGBT+
 - La visibilización, genera como consecuencia directa la normalización y eso permite la existencia de más y más espacios seguros.

En ambos análisis aparecieron indicadores que llevaban a varias ideas que no habían operado en las suposiciones originales de esta investigación, pero que serán exploradas a profundidad en las conclusiones de esta investigación.

Al hablar de mascotas, tanto Sonic, como Mario y en especial de Velocity que es quien aparece directamente como parte de un emote en esta investigación (y varios emotes en la lista del canal) se está hablando de **institucionalización**; La institucionalización de un objeto implica no solo una asociación con dicha institución, sino su integración parcial, total o intermedia al mismo estatus quo que representa esta misma.

Tanto los ships, como los speedruns pueden considerarse como representaciones de contravisualidad; La contravisualidad es un elemento de transgresión que se utiliza como crítica y como herramienta contra el modelo hegemónico existente al momento y siempre con la intención de suplantarlo y ocupar su lugar.

[Awesome Games Done Quick 2022](#)

Como se había mencionado al comienzo del capítulo, como parte del proceso de comprobación se capturó la misma información que del primer evento, un respaldo en video y del log de chat del maratón Awesome Games Done Quick que se llevó a cabo del 9 al 16 de enero de 2022 y que debido a la pandemia por Covid-19 continuó siendo exclusivamente en línea.

La intención de tener este segundo registro era verificar que los datos en ambos eventos fueran lo suficientemente similares como para tener indicios de un comportamiento regular por parte de la comunidad y esto le daría más peso al argumento a favor de los marcadores identitarios.

Después de hacer una revisión preliminar manteniendo el uso de Voyant Tools y un análisis visual de estadística descriptiva a través de la visualización de frecuencia de uso de los términos más populares se llegó a la conclusión de que había las suficientes similitudes como para considerar válido el análisis anterior, además que se presentó una aberración en el análisis lo suficientemente significativa para que ameritara ser agregada y analizada a esta investigación.

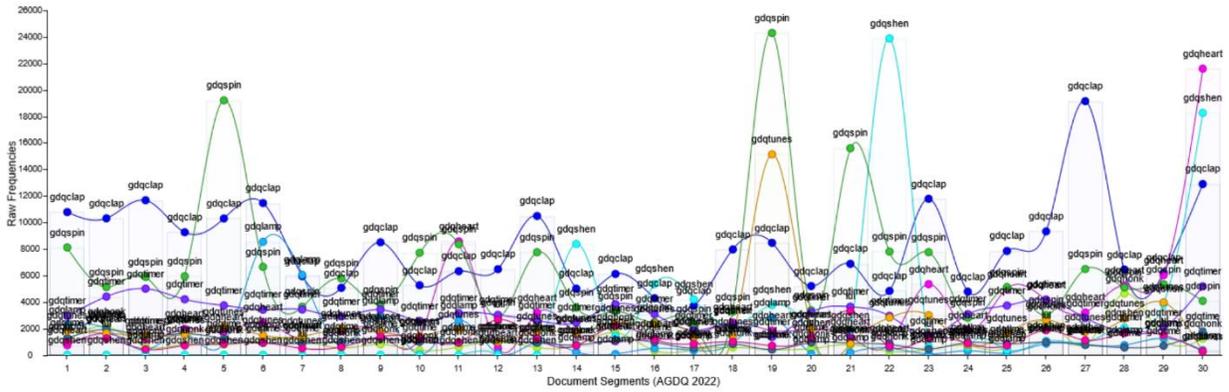


Ilustración 33 Histograma frecuencia de usos AGDQ 2022

Como se puede observar en la ilustración 28 el histograma de frecuencias es muy similar al evento anterior, nuevamente se observan los 10 términos más utilizados, estos coinciden uno a uno con meta-códigos de texto representando emotes.

Debido a que ya se hizo con anterioridad un análisis detallado de los emotes encontrados, solo se procederá a dar la nueva información estadística y contextual donde se amerite, en particular el caso del número 5 gdqshen

1.- gdqclap

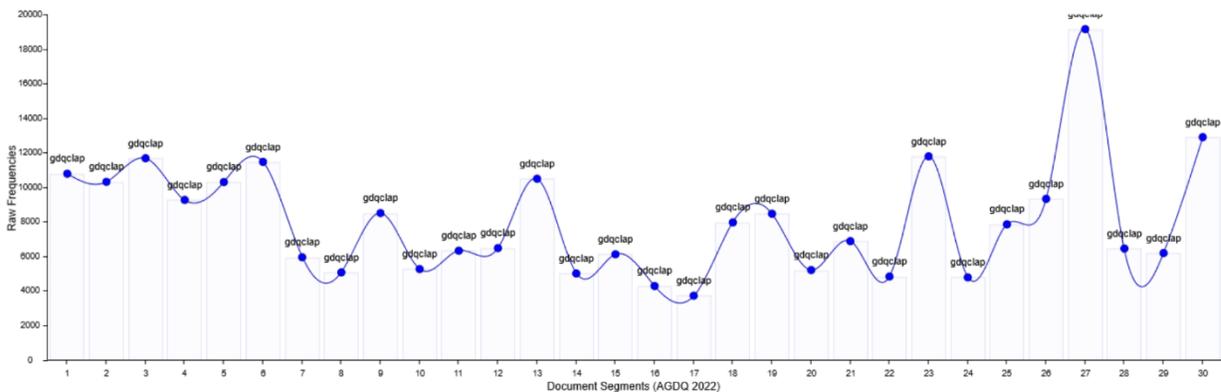


Ilustración 34 Histograma gdqclap 2022

En el segundo evento gdqclap se mantuvo como el emote más usado apareciendo un total de 242 456 veces a lo largo del corpus con una frecuencia relativa por millón de 57 067, comparado con su aparición en el evento original tiene un total de 7 496 apariciones directas menos y 15 808 menos en DMR.

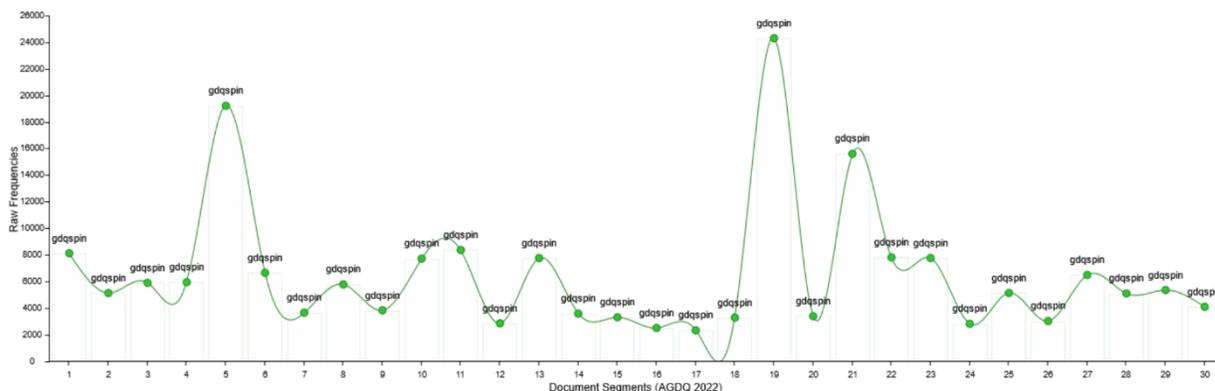


Ilustración 35 Histograma gdqspin 2022

Manteniendo el segundo lugar dentro del conteo en comparación con SGDQ 2021 se encuentra gdqspin apareciendo un total de 196 264 en el registro y una densidad por millón de 46 195, dejando los números finales en 52 802 apariciones menos y un déficit en la densidad de 26 422.

Cabe mencionar que, aunque significativamente tuvo menos apariciones, el emote esta vez tuvo una frecuencia de uso más distribuida a lo largo del evento con tres picos notables a lo largo de los 7 días, los juegos en orden de aparición fueron Kena: Bridge of Spirits (Grier, 2021), Kingdom Hearts II Final Mix HD (Nomura, 2007) y Dark Souls (Miyazaki, 2011).

Este dato es interesante ya que en los tres juegos en los que apareció con mayor frecuencia el emote se abusa de una mecánica de movimiento que es el “roll” en el que

el personaje avanza o esquiva tirándose al piso y gira, haciendo una referencia visual directa al movimiento de giro que se presenta en gdqspin.

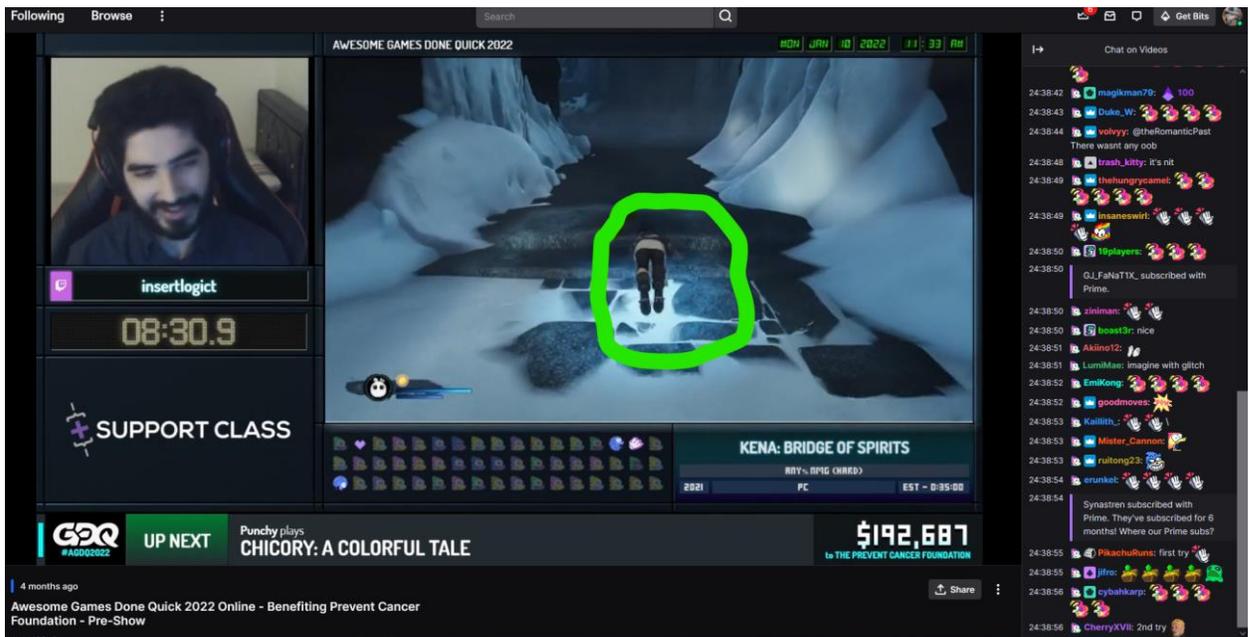


Ilustración 36 movimiento de salto y giro que simula el efecto del emote gdqspin

3.-

gdqheart

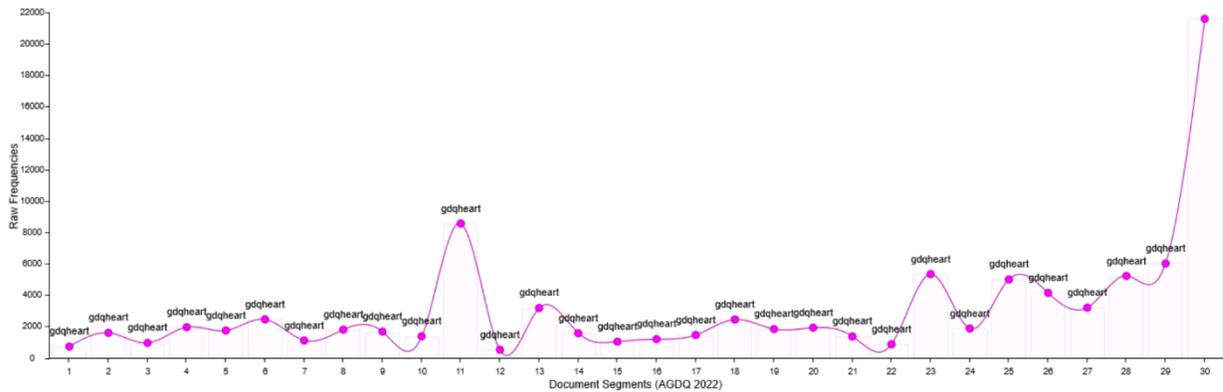


Ilustración 37 Histograma gdqheart 2022

En el tercer lugar se vuelve a encontrar gdqheart, esta vez teniendo un conteo total de 93 618 y una frecuencia relativa de 22 035, lo que coloca este emote con un incremento

de 23 717 a su total, el primero que presenta uno y una aparición de 1 655 veces por millón más que el evento anterior.

El pico que presenta este emote se dio durante la presentación del juego Final Fantasy XIII (sector 11), teniendo un ápice en las últimas 4 horas del evento mientras la gente mostraba mensajes de alegría al ir rompiendo récord tras récord de donaciones y se mantuvo esta tendencia hasta el fin del maratón.

4.- gdqtimer

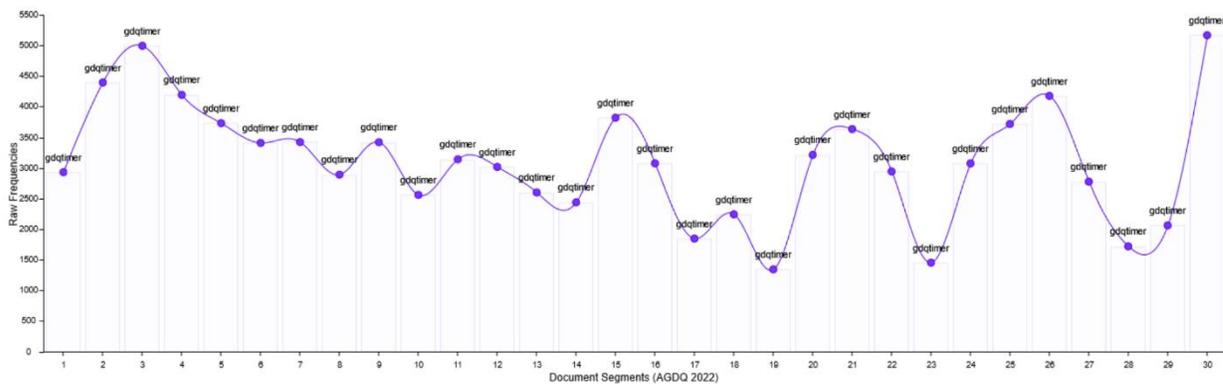


Ilustración 38 Histograma gdqtimer 2022

El primer emote que sube una posición, pasando de ser el quinto emote más usado en SGDQ 2021 al cuarto en AGDQ 2022 con 93 377 usos totales, 47 124 veces más que el evento anterior (cabe recordar que en SGDQ el total fue 46 253, lo cual indica que esta vez se usó el doble de veces) y 21 978 llamadas por millón apareciendo 8 493 veces más esta ocasión.

5.- gdqshen



Ilustración 39 *gdqshen*

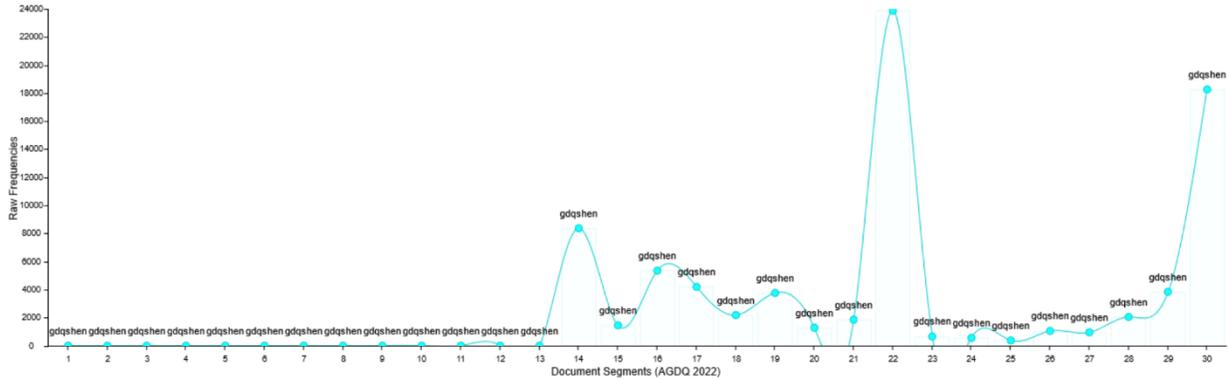


Ilustración 40 *Histograma gdqshen*

El emote *gdqshen* apareció un total de 80 037 veces a lo largo del evento y tuvo una relación por millón de 18 838.

Este emote es particular a comparación de los demás debido a la naturaleza de su origen, en pleno evento algo que comenzó como un chiste, se volvió un reto y se consolidó como el meme primordial del evento⁹

Durante una carrera de Pokémon Crystal (Masuda, 2001) entre los jugadores SheNanigans (Shen), Keizaron y 360ChrisM. Cuando la carrera llevaba 1:31:00 de un estimado de 2:45:00 Shen mencionó que Bulbasaur era un pésimo Pokémon para los speedruns y a partir de ese momento el chat comenzó a pedir que se disculpara; él a manera de provocación retó al chat, estipulando que, si lograban hacer que el total de

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=dOrD1zADOK4>

Link con una versión resumida en 24 minutos de los eventos relevantes en torno a la aparición del emote

donaciones llegara a los usd 900 000, escribiría una disculpa formal a Bulbasaur, lo cual implicaba acumular poco más de usd 50 000 antes de que terminara la carrera.

58 minutos después, cuando la carrera llevaba un tiempo de 2:29:10 el canal de GamesDoneQuick compartió la imagen de lo que un par de horas después sería el emote, integrándola en la pantalla de la carrera.

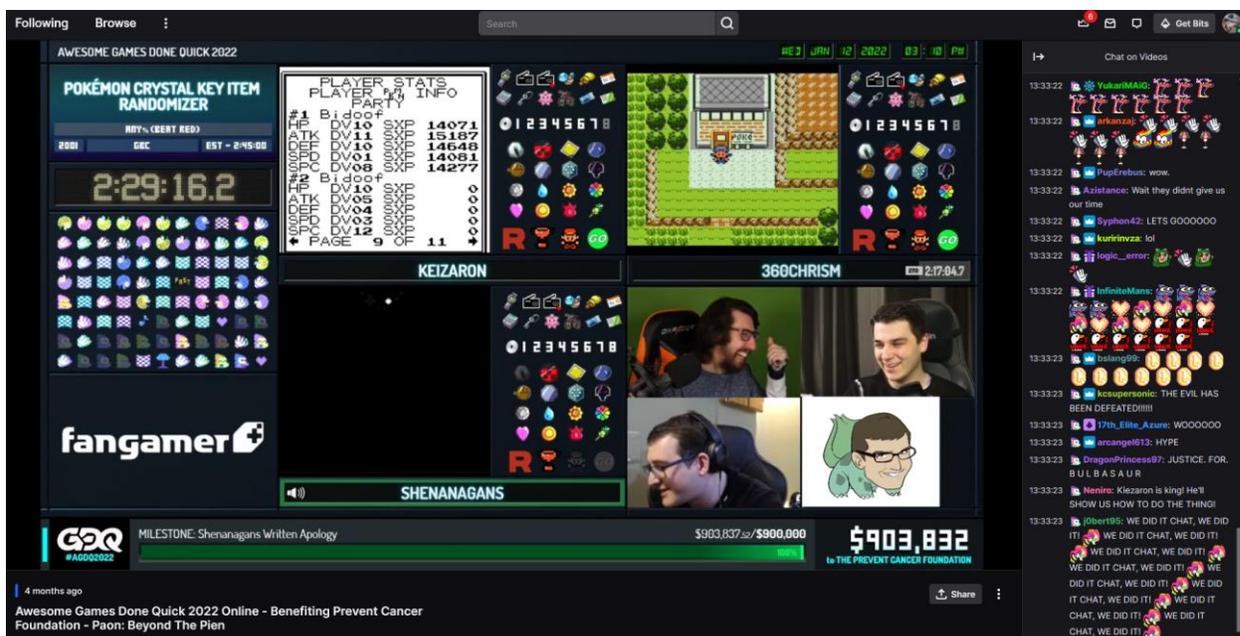


Ilustración 41 gdqshen aparece en pantalla cuando se cumple la meta del reto de SheNanagans

Un par de horas después de la carrera Shen escribió en el chat su disculpa formal y alrededor de ese momento el emote hizo aparición en el canal, que se puede ver en el primer pico de uso en la ilustración 35.

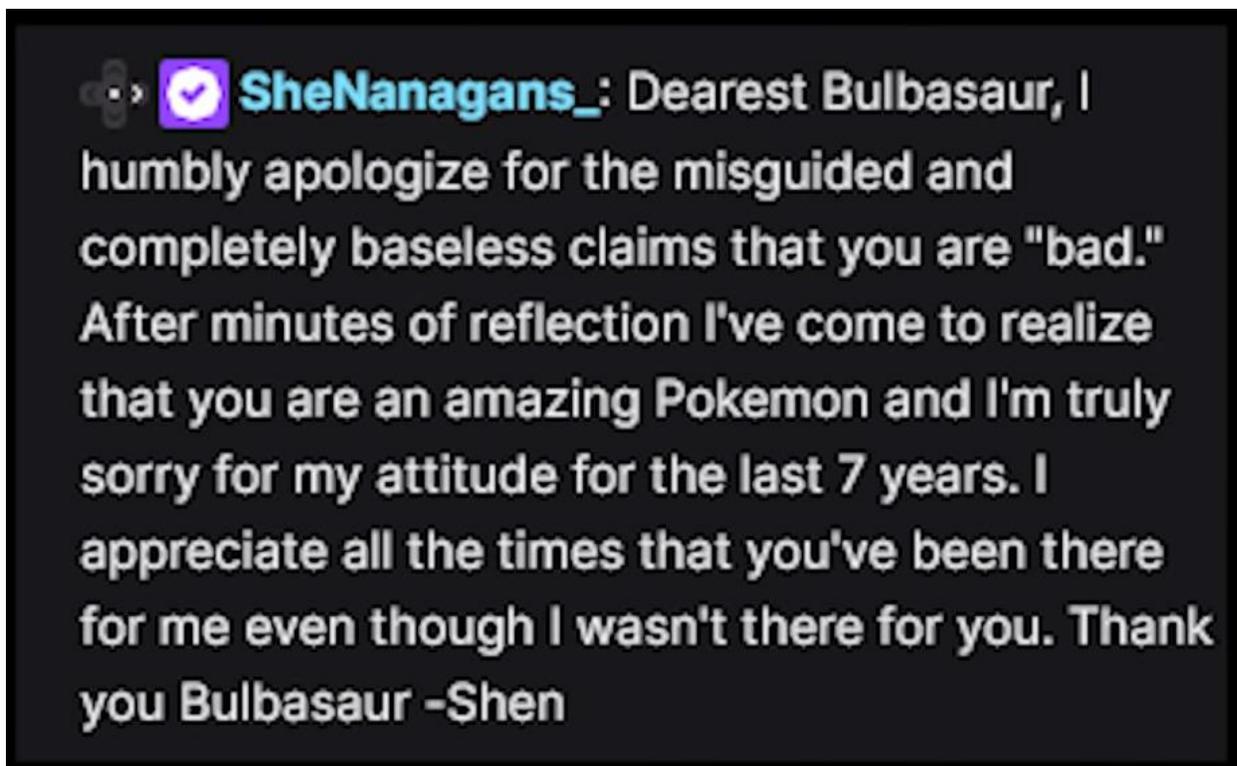


Ilustración 42 Disculpa formal de SheNanagans a Bulbasaur

La aparición de gdqshen como un elemento nacido entre los tres actores principales de lo que se ha estado investigando fue inesperado, pero permitió que se pudiese capturar la participación de los usuarios del chat, del streamer e incluso de la plataforma al aprobar el uso del emote en tan solo 2 horas, contrario a la norma de una a dos semanas en ese entonces (actualmente el proceso se ha automatizado y los emotes son aprobados o rechazados por un algoritmo).

No solo se vio el nacimiento de un meme y su uso como la unidad mínima de información cultural y de sentido (Dawkins, 1993), esto se dio en un lapso de menos de una hora y con repercusiones a lo largo del evento.

6.-

gdqtunes

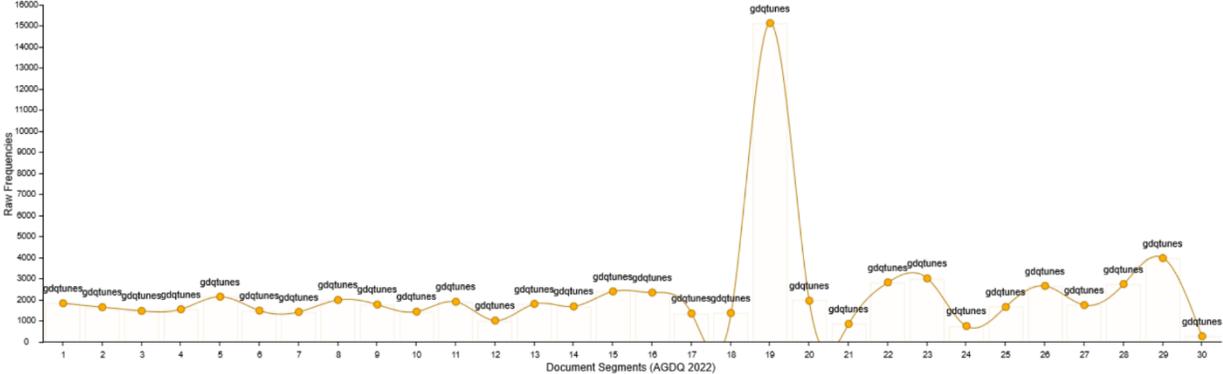


Ilustración 43 Histograma gdqtunes 2022

Con un total de 67 721 apariciones y 15 939 menciones por cada millón gdqtunes incrementó su posición de octavo a sexto. Manteniendo una diferencia total de 44 278 a favor del segundo evento y un aumento de 9 104 por millón. Este emote fue usado de una manera relativamente constante a lo largo del evento, teniendo un pico de uso considerable durante el segmento de juegos de ritmo.

7.- gdqlamp

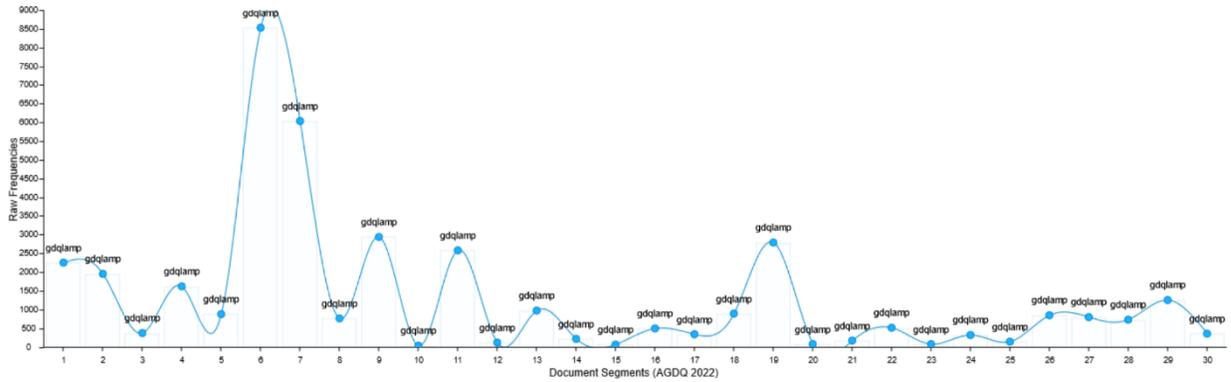


Ilustración 44 Histograma gdqlamp 2022

gdqlamp descendió un lugar en la lista acumulando un total de 39 055 apariciones y una proporción relativa por millón de 9 192, dejando la comparativa con el semestre anterior con un incremento de 6 574, y su conteo por millón 278 por debajo de su conteo previo.

El uso de este emote se mantuvo prominentemente durante los segmentos de promoción de premios y regalos con Sent y su asistente, aunque hubo un cambio ya que durante el día los segmentos se hacían en el estudio de la empresa, donde no estaba la lámpara, el lunes por la noche fue el primer segmento en el que volvió a aparecer la lámpara, el pico de uso de gdqlamp coincide con esta aparición.

8.- lul

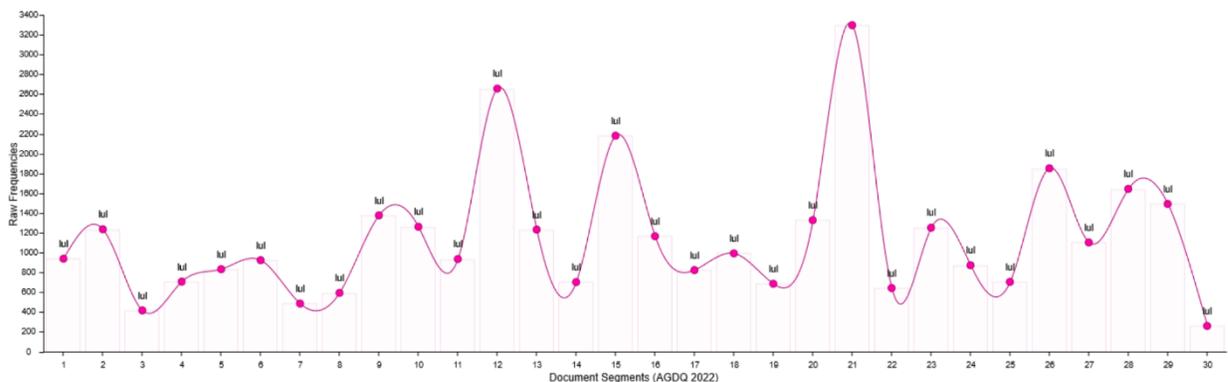


Ilustración 45 Histograma lul 2022

Con un total de 34 574 apariciones a lo largo del segundo corpus y 8 138 entradas relativas al millón Lul se movió del séptimo al octavo lugar de observación para AGDQ 2022 dejándolo con una diferencia en el segundo evento de 6 288 por encima de su aparición original y disminuyendo en su conteo relativo por 109.

El pico principal de uso de este emote se dio durante la carrera del Juego Yu-gi-oh Forbidden Memories (Konami Computer Entertainment Japan, 1999) el pico se dio cuando KEIZARON uno de los jugadores, empezó a manifestar una racha de “mal RNG” al intentar obtener una serie de ítems en el juego, lo cual hizo que pasara de llevar la delantera en la carrera a tener un retraso estimado de cerca de una hora en comparación con su oponente SKYBILZ, teniendo que terminar el juego sin completarlo para no interferir con el itinerario del evento

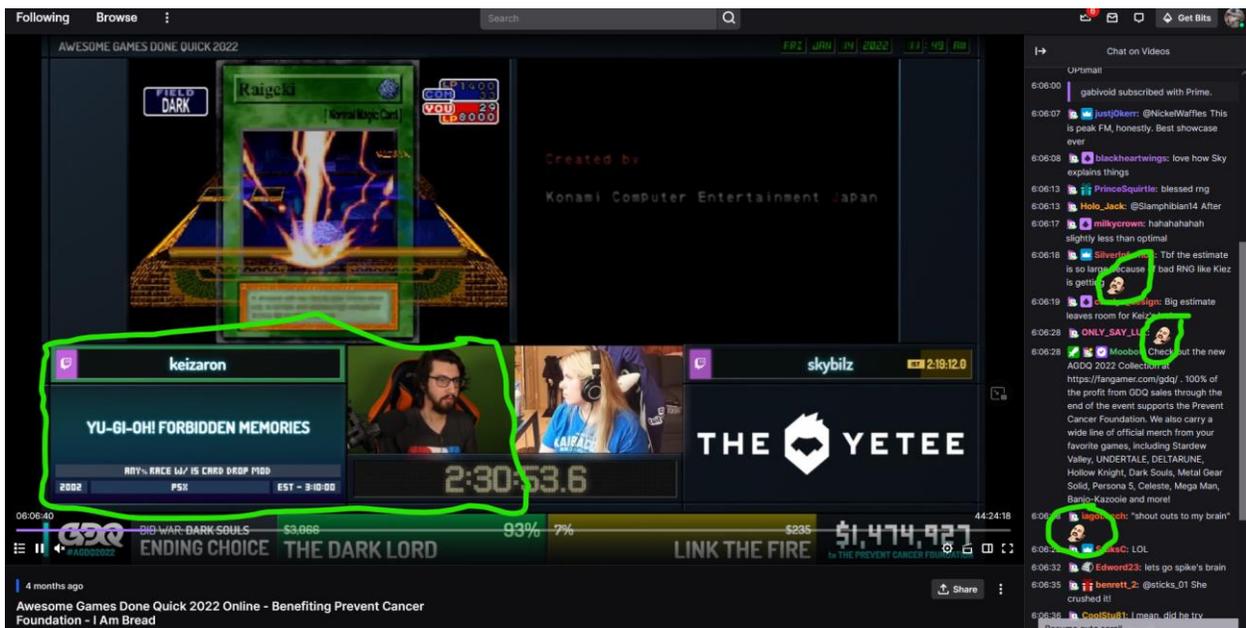


Ilustración 46 captura de pantalla mostrando al frustrado jugador y la reacción del público a los resultados que tenía durante el juego

9.- gdqtime

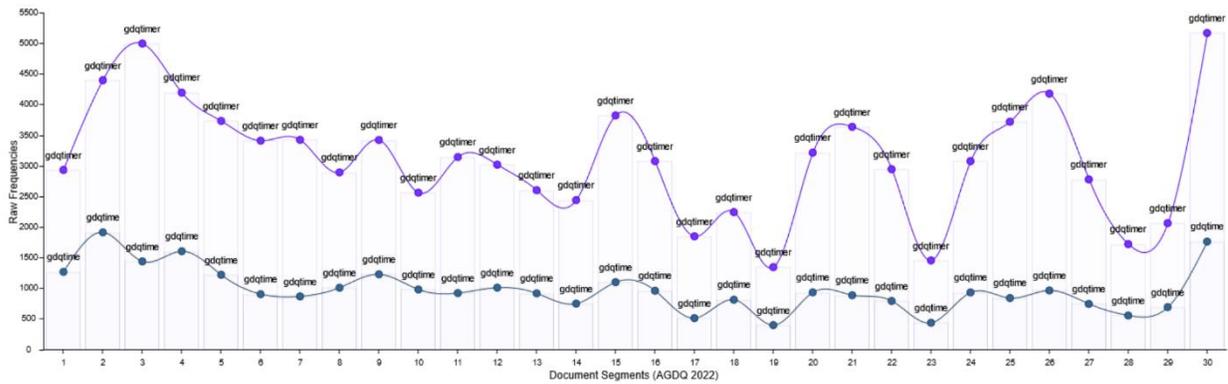


Ilustración 47 histograma comparativo entre gdqtime y gdqtimer 2022

Manteniendo el noveno puesto en la lista gdqtime con un conteo de 29 262 menciones totales y un marcador relativo por millón de 6 844, dejando un uso en el segundo evento de 7 417 apariciones extra y aumentando 475 la relación al millón.

En general este emote conservó la paridad de uso respecto al emote gdqtimer aproximadamente en la misma proporción en ambos eventos.

10.- gdqhonk

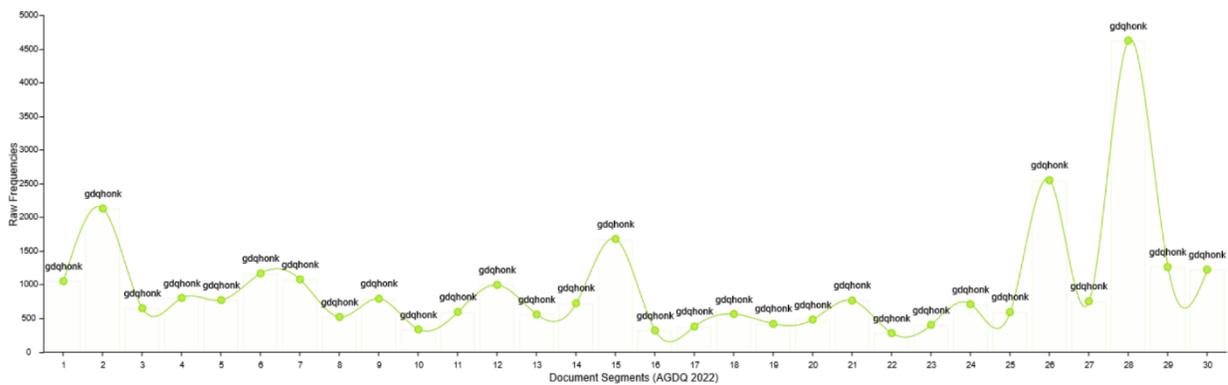


Ilustración 48 histograma gdqhonk 2022

Cayendo del cuarto al décimo lugar y como ultimo emote del conteo se encuentra gdqhonk con un total de 29 076 apariciones 37 209 menos menciones que el evento anterior teniendo una representación por millón de 6 844 y una diferencia de 12 482 menos entre el primer y el segundo maratón.

Esta caída tan marcada entre eventos se puede atribuir a que *UGG* no apareció en la lista de juegos de AGDQ 2022 dejando el uso de este emote únicamente como un meme a lo largo de las donaciones del evento, donde se repitió en varias ocasiones que el público sentía tristeza por no poder gritar “honk” durante un juego, esto efectivamente mantuvo el estado de meme de gdqhonk manifestándolo como un ente separado del juego que le dio origen.

20.- sourpls

Como atención adicional, el emote externo sourpls tuvo una caída de diez lugares terminando en el vigésimo sitio del conteo, apareciendo un total de 11 128 veces, 8150 menos que antes y teniendo una relación por millón de 2 619, perdiendo 3 002 menciones con relación al millón.

Esta caída puede estar relacionada a una caída que tuvo el servicio de bttv días antes del evento y del que se recuperó justo antes de que terminara este.

La aparición de gdqshen en la que se ve de una manera clara, sencilla y evidente como interactúan los tres elementos de la comunidad para generar los marcadores identitarios es lo que influyó en la decisión de integrar los datos del segundo evento en el análisis de esta investigación.

Los speedrunners y organizadores del evento como elemento detrás de la pantalla.

El chat siendo retado y respondiendo a la manifestación del jugador no solo con una muestra de interacción parasocial si no generando un sentido compartido para ambos, lo cual bien podría poner en tela de juicio lo disparaje de la relación parasocial (esto se discutirá a profundidad en las conclusiones)

Finalmente, la plataforma, donde Twitch permite que se den estos eventos e interacciones, inclusive dando un tratamiento especial a los maratones colocándolos en su página principal y acelerando el proceso de autorización de los emotes cuando la dinámica con la comunidad así lo ha requerido.

En el siguiente capítulo procederemos a ver las conclusiones de esta investigación, así como el posible camino que apunta esta investigación.

Capítulo 06 Conclusiones

Finalmente, manteniendo el esquema planteado a lo largo de este trabajo de investigación y como parte de la reflexión final del mismo es pertinente recordar cuales han sido los dos ejes rectores a lo largo del viaje; el objetivo es describir el papel que juegan las plataformas de *livestream* de videojuegos en la gestación de comunidades en línea tomando como caso de estudio el maratón de speedruns Games Done Quick.

A partir de este objetivo y entendiendo que el enfoque es en una plataforma en particular, la pregunta de investigación es la siguiente: ¿Qué aporta Twitch, en términos comunicativos, para que los maratones de caridad y las comunidades de speedrunners orbiten y prosperen en su plataforma?

Ya desde 2014 Walker avistaba la forma en la que las plataformas de livestream se irían constituyendo, dando un avistamiento previo a los elementos que eventualmente las conformarían: streamer, audiencia, plataforma, y complementos; por complementos entiéndase actores externos que funcionan de manera independiente a la plataforma, pero que ultimadamente ayudan a mantener las comunidades, estos actores pueden ser otras plataformas como YouTube, Discord, TikTok o inclusive páginas web como es el caso de speedrun.com¹⁰ portal en el que se concentra la mayor cantidad de comunidades competitivas de speedruns y sus respectivos récords mundiales.

¹⁰ <https://www.speedrun.com>

Como reflexión a partir del trabajo de investigación y de la interpretación de los datos recabados se pudo contestar de una manera satisfactoria la pregunta de investigación, tomando en consideración el estado del arte, el marco teórico utilizado e inclusive la metodología que se tuvo que adaptar a los hallazgos que se fueron haciendo.

En términos simples se está hablando de **la experiencia de usuario (UX)** en forma general **y la interfaz de la plataforma (GUI)** de forma particular, ambas, la GUI y la UX de Twitch están diseñadas para fomentar la interacción streamer - chat y chat - chat, lo cual no solo **permite**, sino **incentiva la creación y crecimiento** de las comunidades en varios niveles, primordialmente al rededor del canal y la plataforma y de manera indirecta generando marcadores identitarios y puntos en común entre los diversos integrantes de estas.

recordando que Salazar menciona que los dos principales "marcadores sociales" a cumplir para poder tener y pertenecer a una comunidad son el llenar la necesidad de **socialización** y que haya **reconocimiento entre pares, lo encontrado en los registros del chat y que se manifestó en la aparición de los emotes como los elementos de mayor uso** cubren ambos puntos, la forma en la que se usa el chat y el uso de los emotes refleja esta necesidad de socializar y el reconocimiento entre pares.

Twitch tiene algo que otras plataformas de livestream no tienen, y eso es un enfoque de comunidad, el propósito de Twitch y la manera en la que funciona la experiencia de usuario está enfocada en la creación y mantenimiento de comunidades, incluso la manera en la que se integra con aplicaciones externas permite mantener la experiencia principal y el desarrollo de los elementos importantes de una comunidad dentro de su entorno.

La misma evolución de Twitch ha demostrado su énfasis en la creación de identidad y comunidad alrededor de la plataforma, desde su famoso slogan de “bleed purple” (sangra morado) (Twitch, 2016), hasta el cambio de marca que tuvieron en 2019 donde implementaron su nuevo slogan “you’re already one of us” (Twitch, n.d.), tanto el slogan, como la imagen de la plataforma presentaron un enfoque directamente orientado a las comunidades dentro del sitio.

Aunque probablemente las mayores y más enriquecedoras sorpresas las dio la investigación al irse develando ideas, conceptos e interacciones que no se habían previsto al comenzar el proyecto.

Elementos que aparecieron que no se tenían previstos

Institucionalización

Al hablar de mascotas, tanto Sonic, como Mario y en especial de Velocity que es quien aparece directamente como parte de un emote en esta investigación (y varios emotes en la lista del canal) se está hablando de **institucionalización**; La institucionalización de un objeto implica no solo una asociación con dicha institución, sino su integración parcial, total o intermedia al mismo estatus que que representa esta misma.

Contravisualidad

Tanto los ships, como los speedruns pueden considerarse como representaciones de contravisualidad; La contravisualidad es un elemento de transgresión que se utiliza como crítica y como herramienta contra el modelo hegemónico existente al momento y siempre con la intención de suplantarlo y ocupar su lugar.

Inclusividad / espacios seguros

GDQ como organización se ha dado a la tarea de que su comunidad sea inclusiva y en general que su propio canal y eventos se mantengan como un espacio seguro para la comunidad LGBTQ+, esto quedando de manifiesto al alentar a los diversos corredores (que tienen una representación Queer y Trans importante) a indicar su uso preferido de pronombres, de igual manera en los diversos emotes enfocados en ciertas manifestaciones identitarias como son gdqNB Pride gdqPride y gdqTransPride, emotes que representan los colores de las banderas del orgullo no binario, gay y transgénero respectivamente.



Ilustración 49 emote gdqNB Pride



Ilustración 50 emote gdqPride



Ilustración 51 emote gdqTransPride

Emote como aparato lingüístico

Sí bien los emotes tienen intenciones comunicativas y son parte integral de la experiencia de usuario dentro de Twitch, sería arriesgado aventurarse a decir que son una suerte de jeroglíficos modernos, sin embargo, es importante considerar que tampoco hay razones para descartar la idea.

Aunque no es una idea que se pretenda desestimar, hay varios puntos a favor y en contra de esta denominación práctica que bien podrían ameritar un estudio más profundo, probablemente hasta elevar la propia investigación actual al nivel doctoral.

Contexto de uso

El significado y el uso de los emotes ya está establecido y es de lenta mutación, por supuesto que, así como el lenguaje cambia el uso de estos también lo hace, pero cambia lo suficientemente lento para que pueda servir de punto de comunicación.

Es importante mencionar que los emotes encontrados y la forma en la que estos fueron utilizados son meramente marcadores identitarios, es decir señalan que hay una identidad en conjunto, sin embargo, no la describen ni la determinan, este es un punto que también valdría la pena estudiar y ampliar en un futuro.

¿Por qué los speedruns fueron relevantes para hacer esta investigación?

Varios factores contribuyeron a la decisión de integrar a los speedruns en esta investigación, por un lado, fue su característica como un tema novel dentro de la investigación académica lo cual le da la oportunidad de aportar nuevas perspectivas al campo de la comunicación y las ciencias sociales, que en este caso el principal aporte viene de la forma en la que se integra el speedrun como actividad lúdica, competitiva y social.

Como se mencionó anteriormente, el speedrun es un metajuego, es decir un juego por encima del juego, donde el videojuego se vuelve una herramienta y la noción competitiva del “ir lo más rápido posible” se vuelve el centro de la actividad, sin embargo, la forma en la que se ha socializado es lo que más llamó la atención para este trabajo de investigación.

¿Y por qué los maratones de speedruns?

Retomando el punto anterior, los maratones de speedruns son eventos en los que se ve de manifiesto y con una claridad importante la socialización del speedrun como actividad, sin que este pierda su naturaleza competitiva, de igual manera la naturaleza caritativa del evento se manifiesta como un aglutinante tanto para la atención, como para los esfuerzos de la comunidad; visto de cierta forma, el hecho de que sea un maratón de caridad le da un énfasis a la naturaleza de la comunidad permitiendo que sus elementos puedan ser vistos de una manera más nítida, facilitando en parte la labor de investigación académica.

El videojuego como sistema emergente con estructura formal y su relación con el speedrun y a su vez con una comunidad.

Los videojuegos, en particular a partir de la sexta generación de consolas, (entiéndase el PlayStation 2 de Sony, el GameCube de Nintendo, el Xbox de Microsoft y el Dreamcast de Sega) se pueden considerar como sistemas emergentes, esto debido a que a diferencia de generaciones anteriores sus principales exponentes se centraban en producir una experiencia que iba más allá del mero entretenimiento e inmersión del jugador. La experiencia se volvió cinematográfica, con énfasis en la historia y en la construcción de mundos, así como en una experiencia multi sensorial, donde los gráficos, la música, los trabajos de voz e incluso la retroalimentación háptica (los motores de vibración) e incluso el uso de palancas análogas se volvieron una constante que se mantiene hasta el día de hoy con la llegada de la novena generación de consolas y donde la experiencia se ha mantenido estable y que recientemente se ha expandido con la popularización de las experiencias de VR (Realidad Virtual por sus siglas en inglés “Virtual Reality”).

Para los speedruns el hecho de que los videojuegos sean sistemas emergentes con estructura formal les permitió por un lado aprovechar el componente social del videojuego, permitiendo un desarrollo comunitario notable, por el otro lado, la manera en la que se articula el speedrun, donde en algunos casos es posible romper la secuencialidad de los mismos juegos permitió que se establecieran algunos de los elementos de contravisualidad, en particular la idea de romper el juego de ser necesario.

Incluso puede verse al speedrun como un modelo de contravisualidad en miniatura, donde el estatus quo que se busca romper y sustituir es la manera clásica de videojugar.

[Enlace con movimientos maker](#)

El movimiento maker, o sistema maker, o mentalidad DIY (Hazlo tú mismo, por sus siglas en inglés) se centra en el fomento y capacidad de crear cosas uno mismo, esto puede ir desde artesanías, herramientas o simplemente artefactos utilitarios; el elemento más característico de los movimientos maker es en realidad la idea de compartir el proceso, compartir vía tutoriales, con fotografías, o creando contenido al respecto como lo hace el youtuber Nick Zametti.¹¹

De acuerdo con Michael Lachney y Ellen Foster el movimiento maker describe una amplia categoría de individuos y comunidades interesadas en compartir herramientas y conocimientos (Lachney & Foster, 2020), justamente es el tipo de camaradería, distribución libre de la información y asociación entre los distintos makers, lo cual da un punto de comparación casi en paralelo con los speedrunners, permitiendo una posible ruta para realizar un análisis comparativo en un futuro.

[¿Qué pendientes / huecos teóricos quedan?](#)

Afortunadamente y dada la novel naturaleza de esta investigación, de sus temas y sujetos de estudio, se tiene un campo fértil y lleno de oportunidades académicas y en diversos campos, ámbitos y áreas de estudio. Es del personal interés de un servidor continuar viendo la evolución de las plataformas de livestream, en particular con los cambios que

¹¹ <https://www.youtube.com/@nickzammeti>

se han estado proyectando desde que se comenzó el proyecto, así como ciertas tendencias que por cuestiones de tiempo no pudieron entrar en este escrito.

Twitch está alcanzando una etapa de madurez y funcionamiento independiente de grupo Amazon que ha alterado ciertos aspectos de la monetización de los diversos canales, además de la forma en la que se interactúa con Twitch como ente empresarial, el ejemplo más claro es que a lo largo de la investigación el proceso de aprobación de emotes cambió de requerir una revisión manual a una automática, donde un algoritmo revisa que la imagen cumpla con las guías de la comunidad.

También es importante mencionar que aunque los speedruns no fueron el centro de esta investigación se observaron los suficientes vacíos epistémicos y posibilidades para poder darle seguimiento como fenómeno o como objeto de estudio en si mismo, las capacidades comunicativas de actividades como los speedruns y de comunidades de speedrunners apuntan a ser interesantes, poco convencionales y con potencial innovador, aunque hace falta continuar las investigaciones a profundidad para poder comprobar o falsear esta idea.

¿Para dónde va la investigación?

el trabajo de investigación deja varias puertas abiertas, en principio la posibilidad de expandir el alcance a otras plataformas de livestream, lo cual permitiría hacer un análisis comparativo entre las mismas, de igual manera el centro de atención se puede mover a los maratones de caridad, tanto de speedruns, como con temáticas adyacentes a los videojuegos.

¿Hacia dónde quiero YO llevar la investigación?

Por último y con un enfoque totalmente personal y tal vez rompiendo un poco el rigor y tenor académico que ha acompañado este texto, mi interés personal se ubica en los speedruns, en su estudio como actividad y herramienta contravisual en el campo de la comunicación o incluso aplicada en áreas como diseño o lingüística, considerando que tiene elementos metalingüísticos arraigados en su ejecución como actividad social, hay un profundo interés en llevar el análisis de los speedruns como producto cultural a un nivel doctoral.

Referencias

[0:41.35] *Super Mario World Credits Warp World Record*. [0:41.35] Super Mario World Credits Warp World Record - YouTube. (2020). Retrieved 1 November 2021, from <https://youtu.be/RU4LfM-Y4kg>

45sec SMW Credits Warp Explained. Youtube.com. (2021). Retrieved 26 November 2021, from https://www.youtube.com/watch?v=Jf9i7MjViCE&ab_channel=SethBling.

Adler, P. A. y Adler, P. (2008). The Cyber Worlds of Self-Injurers: Deviant Communities, Relationships, and Selves. *Symbolic Interaction*, 31(1), 33–56. <https://doi.org/10.1525/si.2008.31.1.33>

Bingham, C. M. (2017). *An ETHNOGRAPHY OF TWITCH STREAMERS: Negotiating PROFESSIONALISM IN NEW MEDIA CONTENT CREATION* [, University of Oklahoma]. Zotero (via BibTeX-Export).

Bingham, C. M. (2020). Talking about Twitch: Dropped Frames and a normative theory of new media production. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 26(2), 269–286. <https://doi.org/10.1177/1354856517736974>

Boluk, S., & LeMieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, competing, spectating, cheating, trading, making, and breaking videogames*. University of Minnesota Press.

Civieta, Ó. F., & Ravindran, J. (2021). A Twitch streamer made \$16,000 filming himself asleep and letting viewers disturb him with alarm clocks and fake dog barks. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/influencer-instagram-youtube-twitch-alexa-recognition-speech-disturb-money-subscribe-donate-view>

Company Company, C. (2005). Frecuencia de uso y contacto lingüístico en sintaxis: Artículo indefinido + posesivo en el español americano. *Spanish in Context*, 2(2), 131–156. <https://doi.org/10.1075/sic.2.2.02com>

Crane, D. (1980). *Dragster* [Atari Videogame Console System]. Activision.

Classic Games Done Quick -- Index. Web.archive.org. (2022). Retrieved 29 April 2022, from <https://web.archive.org/web/20191110190642/https://gamesdonequick.com/tracker/event/cgdq>.

Dawkins, R. (1993). *El Gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat.

Dillon, A. (2019). Collecting as Routine Human Behavior: Personal Identity and Control in the Material and Digital World. *Information & Culture*, 54(3), 255–280. <https://doi.org/10.7560/IC54301>

Durham, M. G., & Kellner, D. (Eds.). (2006). *Media and cultural studies: Keywords* (Rev. ed). Blackwell.

Encyclopædia Britannica. (n.d.). *Cultural studies*. Britannica Academic. Retrieved April 29, 2022, from <https://academic.iberologim.com/levels/collegiate/article/cultural-studies/472155>

Extra Life | About the Miracles. Children's Miracle Network Hospitals. (2022). Retrieved 29 April 2022, from <https://www.extra-life.org/index.cfm?fuseaction=cms.page&id=1306>.

Fernback, J. (2005). Information technology, networks and community voices: Social inclusion for urban regeneration. *Information, Communication & Society*, 8(4), 482–502. <https://doi.org/10.1080/13691180500418402>

GamesDoneQuick - Twitch. Twitch. (2021). Retrieved 1 November 2021, from https://www.twitch.tv/gamesdonequick?ab_channel=gamesdonequick.

Games Done Quick [GamesDoneQuick]. (2019, June 23). Our new mascot Velocity does not have a gender and prefers the pronouns it/them! [Tweet]. Retrieved from <https://twitter.com/GamesDoneQuick/status/1142829604090056704>

García Ferrando, M. (1985). *Socioestadística: Introducción a la estadística en sociología*. Alianza.

Gillespie-Cook, S. (2019). *Untitled Goose Game* [Windows, MacOS, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One]. House House.

GONZÁLEZ, J. A. (2003). *Cultura(s) y Ciber_cultur@..(s). Incursiones no lineales entre complejidad y comunicación*. México: Universidad Iberoamericana.

Grier, M. (2021) *Kena: Bridge of Spirits* [Windows, Playstation 4, Playstation 5]. Ember Lab.

Grossberg, L., Nelson, C., & Treichler, P. A. (Eds.). (1992). *Cultural studies*. Routledge.

Hartmann, T., & Goldhoorn, C. (2011). Horton and Wohl Revisited: Exploring Viewers' Experience of Parasocial Interaction. *Journal of Communication*, 61(6), 1104–1121. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2011.01595.x>

Johnson, R. (1987). *What Is Cultural Studies Anyway?* 44.

Joslyn, H. (2018). Online Fundraising THAT WORKS 15 appeals, campaigns, and innovations setting the pace. *The Chronicle of Philanthropy*, 30(7), 8+. <https://galelinkgalecom.iberro.elogim.com/apps/doc/A539922108/AONE?u=amigo01&sid=bookmark-AONE&xid=13d84119>

Koh, E. (2021). The wholesome appeal of watching people study on YouTube. Vice. <https://www.vice.com/en/article/wx8yb9/study-with-me-gongbang-youtube-video-trend-asmr>

Kupprat, F. A. (2011). MEMORAR LA CULTURA: MODOS DE MANTENER Y FORMAR LAS IDENTIDADES MAYAS MODERNAS. *Estudios de Cultura Maya*, 38, 145–166.

Kurosawa, A. (1983). *Something like an autobiography* (1st Vintage Books ed). Vintage Books.

Lachney, M., & Foster, E. K. (2020). Historicizing making and doing: Seymour Papert, Sherry Turkle, and epistemological foundations of the maker movement. *History and Technology*, 36(1), 54–82. <https://doi.org/10.1080/07341512.2020.1759302>

Malala Fund. (n.d.). *Our Work*. Malala Fund. Retrieved December 7, 2022, from <https://malala.org/our-work?sc=header>

Maldonado, M. y Rossi, L. (2014). Bioarte y videojuegos: una aproximación a las tecnologías de la información desde los estudios culturales. *Intersecciones en Comunicación* (8), 97–117. <http://www.soc.unicen.edu.ar/index.php/categoria-editorial/48-intersecciones-en-comunicacion/363-intersecciones-en-comunicacionindice-425>

Masuda, J. (2001). *Pokémon Crystal* [Game Boy Color] Nintendo.

Mejía, S. C. (2013). Fair Play: Copyright Issues and Fair Use in YouTube 'Let's Plays' and Videogame Livestreams. *SSRN Electronic Journal*. Publicación en línea avanzada. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2368615>

Milán, J. E. (2020). *Cyberculture, Virtual Communities and New Technologies in the Practice of Sport: The Case of Surfing*. 28.

Miranda-Tortoló, T. (2020). *Influencia del capital social en los procesos de desarrollo local de dos municipios de la provincia Matanzas*. 43(1), 19.

Mirzoeff, N. (2011). *The right to look: A counterhistory of visibility*. Duke University Press.

Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros* [Famicom]. Nintendo.

Miyazaki, H. (2011). *Dark Souls*

Naka, Y. (1991). *Sonic The Hedgehog* [Sega Mega Drive]. Sega.

Nomura, T. (2007). *Kingdom Hearts II Final Mix* [Playstation 3] Square Enix.

Ortiz, L. M. (2016). *Configuración sociosemiótica del chat: Una visión multimodal*. 285.

Pereira Henríquez, F. y Alonzo Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - rumbos y sentidos de la comunicación*, 15(30), 51–64. <https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>

Pietersen, A. J., Coetzee, J. K., Byczkowska-Owczarek, D., Elliker, F. y Ackermann, L. (2019). Online Gamers, Lived Experiences, and Sense of Belonging: Students at the University of the

Free State, Bloemfontein. *Qualitative Sociology Review*, 14(4), 122–137.
<https://doi.org/10.18778/1733-8077.14.4.08>

Quake Done Quick. Quake Wiki. Retrieved 28 April 2022, from
https://quake.fandom.com/wiki/Quake_Done_Quick.

Romero, J. (1993). Doom [MS-DOS]. Id Software

Romero, J. (1996). Quake [MS-DOS]. Id Software

Salazar, C. W. (2018). *ETNOGRAFÍA DIGITAL: CARACTERÍSTICAS Y SENTIDOS DE LA IDENTIDAD GAMER DE LA COMUNIDAD DE LEAGUE OF LEGENDS* [Maestría, Universidad Casagrande, Guayaquil]. Zotero (vía BibTeX-Export).
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1519>

Sinclair, S., & Rockwell, G. (2016). *About*. Voyant Tools. Retrieved December 17, 2022, from
<https://voyant-tools.org/>

Smith, E. (2016). *Awesome Games Done Quick: How Gaming Gurus Reinvented Telethons*. Associations Now. Retrieved 28 April 2022, from
<https://web.archive.org/web/20160714025000/http://associationsnow.com/2015/01/gaming-gurus-reinvented-telethons-web/>.

Snyder, D. (2017). *Speedrunning: Interviews with the quickest gamers*. McFarland & Company, Inc., Publishers.

Speed Demos Archive. Academic Dictionaries and Encyclopedias. (2022). Retrieved 28 April 2022, from <https://en-academic.com/dic.nsf/enwiki/669611>.

Steinkuehler, C. A. (2006). Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1(1), 97–102.
<https://doi.org/10.1177/1555412005281911>

Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press. <http://watchmeplay.cc/book/>

Taylor, T. L. (2020). The Rise of Massive Multiplayer Online Games, Esports, and Game Live Streaming. *American Journal of Play*, 12(2), 107–116. Academic Search Complete.

Tidy, J. (2020). Mukbang: Why is China clamping down on eating influencers? BBC News. <https://www.bbc.com/news/technology-53840167>

Twitch. (2016, July 11). *Looks like #pokemongo is still taking our bleed purple slogan a little too seriously...* pic.twitter.com/jwp7mkgiux. Twitter. Retrieved April 19, 2023, from <https://twitter.com/Twitch/status/752553781053710336?s=20>

Walker, A. (2014). Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming. *Surveillance & Society*, 12(3), 437–442. <https://doi.org/10.24908/ss.v12i3.5303>

Williams, J. P. (2009). Community, Frame of Reference, and Boundary: Three Sociological Concepts and their Relevance for Virtual Worlds Research. *Qualitative Sociology Review*, 5(2), 15.

Witkowski, E. y Manning, J. (2019). Player power: Networked careers in esports and high-performance game livestreaming practices. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(5-6), 953–969. <https://doi.org/10.1177/1354856518809667>

Anexos

Glosario

Clipping: En los videojuegos, el clipping está relacionado con la "detección de colisiones", la colección de algoritmos que reaccionan a la interacción de dos geometrías adyacentes o superpuestas se usa haciendo referencia al uso de estos límites entre geometrías para habitualmente pasar entre ellos.

Emote: Un emote de Twitch es similar a un emoji en mensajería instantánea. La diferencia es que estos han cobrado vida propia en Twitch. Los emotes se utilizan como medio o respuesta en las ventanas de chat de Twitch. Los emotes de Twitch generalmente son creados por streamers/propietarios de canales y se ofrecen a los espectadores para que los usen en el chat, mientras miran un stream.

Exploit: En los videojuegos, un exploit es el uso de un error o falla, o el uso de elementos de un sistema de una manera no prevista por los diseñadores del juego, de una manera que otorga una ventaja injusta sustancial a los jugadores que lo usan.

Games done quick: es una serie de maratones benéficos de videojuegos. Estos eventos presentan un juego de alto nivel por parte de speedrunners que recaudan dinero para obras de caridad.

Glitch: Un glitch es una falla de corta duración en un sistema, como una falla transitoria se corrige sola, lo que dificulta la resolución de problemas (troubleshooting).

Un glitch, que es leve y a menudo temporal, difiere de un error más grave como el bug, que es un problema que rompe la funcionalidad.

Los glitches pueden incluir gráficos mostrados incorrectamente, errores de detección de colisiones, congelamientos/bloqueos del juego, errores de sonido y otros problemas.

Graphical User Interface: (GUI, interfaz gráfica de usuario) es una forma de interfaz de usuario que permite a los usuarios interactuar con dispositivos electrónicos a través de iconos gráficos.

Let's play: Un Let's Play (LP) es un video (o artículo combinando texto e imagen estática) que documenta la reproducción de un videojuego, a menudo incluye comentarios y/o una vista de cámara de la cara del jugador. Un Let's Play se diferencia de un tutorial de un videojuego o una guía de estrategia al centrarse en la experiencia subjetiva de un individuo con el juego.

Si bien los Let's Play y el livestream de videojuegos están relacionados, los Let's Play tienden a ser experiencias curadas que incluyen edición y narración, y se pueden guionizar, mientras que la transmisión es una experiencia sin editar que se realiza sobre la marcha.

Manipulación de memoria (Memory manipulation): En general, la manipulación de RNG/memoria funciona tomando un valor conocido llamado semilla (seed) y combinándolo con datos adicionales para producir un nuevo valor. Luego, el nuevo valor se usa como semilla para la siguiente iteración. Este proceso se repite hasta que se haya generado el número deseado de valores.

omisión de escenas (cutscene skip): hay ciertos juegos en los que la acción sale de las manos del jugador por diversas circunstancias, ya sea una transición entre niveles, o una escena que muestra la historia dentro del juego por poner un par de ejemplos, cuando se

dan estos momentos y por obra directa del desarrollador no pueden ser saltados para reducir tiempo se dice que una escena es insaltable (unskipable cutscene).

una de las tendencias más populares en los speedruns es poder saltarse escenas que normalmente son insaltables, ya sea rompiendo secuencias, saliendo de los límites del mapa o por medio del clipping entre polígonos para evitar que se active la reproducción de la escena.

Out of Bounds: se le dice así al salirse de los límites del escenario planteado por los desarrolladores ya sea por medio de algún glitch que altere los límites (bounds) del escenario en el que se encuentre el juego, o a través de clipping, salirse de los límites permite hacer diversas cosas dependiendo del tipo de juego, desde evitar obstáculos, saltarse escenas, hasta entrar a partes del juego que no deberían ser accesadas por jugadores.

Plataformas de Livestream: Es el nombre más reconocible para las plataformas de transmisión de contenido en vivo, las más conocidas son Twitch (propiedad de Amazon), Facebook live (propiedad de Meta), YouTube Live (propiedad de Alphabet), y Twitter spaces (Propiedad de Elon Musk).

RNG: Random Number Generation o generación aleatoria de números, a partir de un algoritmo a base de semillas que se encarga que el resultado de una acción (ya sea por parte del jugador, o a nivel interno dentro de las mecánicas de juego) sea diferente cada vez que se trate de repetir la misma, sí bien una aleatoriedad verdadera requiere una gran cantidad de recursos, el uso de semilleros cambiantes permite que se alcance un nivel de aleatoriedad lo suficientemente funcional para cada juego, sin embargo eso abre la puerta a la manipulación del RNG (ver arriba)

Sequence break: se denomina como sequence break o ruptura de secuencia al acto de la ruptura con el determinismo lúdico, es decir romper con la linealidad programada para poder hacer ciertas cosas dentro del juego en el orden deseado, o incluso saltarse partes enteras del juego, la omisión de escenas puede ser considerada como una ruptura de secuencia, y al mismo tiempo una ruptura de secuencia puede traer como resultado la omisión de escenas al saltarse el activador de estas, nuevamente varía entre juego y juego.

Speedrun: es el acto de jugar un juego con el propósito de terminarlo lo más rápido posible, cada comunidad determina por sí misma las reglas y apartados específicos dependiendo del juego, es decir las reglas y especificidades de cada speedrun son determinadas de manera colectiva.

Speedrunner: es la persona que se dedica a jugar un speedrun, también se le conoce como runner, por lo general se utiliza el término en inglés independientemente del idioma que hable cada jugador, comunidad, u evento.

Sprite: En gráficos por computadora, un sprite es un mapa de bits bidimensional que se integra en una escena más grande, con mayor frecuencia en un videojuego 2D. Originalmente, el término sprite se refería a objetos de tamaño fijo compuestos por hardware, con un fondo

Streamer: también conocido como transmisor, emisor o cáster, el streamer es quien transmite en vivo a través de una plataforma de livestream, las posibilidades de contenido están únicamente limitadas por los términos y condiciones del sitio en cuestión, sin embargo, el grueso de las actividades de streamers están enfocadas a videojuegos, con

un notado aumento en los últimos años en la categoría de programa de revista / talk show/ just chatting.

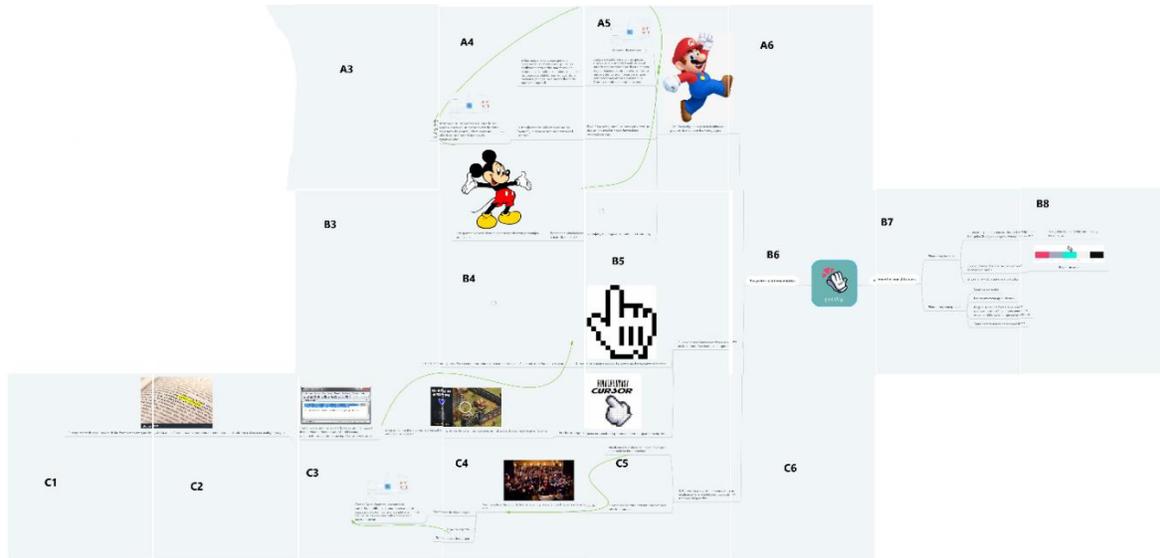
Teletón: el teletón es un maratón televisado (de ahí la nomenclatura), regularmente asociado con alguna causa altruista o caritativa, los elementos más importantes de un teletón tienden a ser el llamado a la acción y el incentivo o gancho para mantener la transmisión sintonizada, en el caso de los maratones de speedruns, la causa benéfica es la que genera el llamado a la acción (MSF y PCF) y los speedruns son el incentivo para ver e interactuar con el evento

Twitch: plataforma de livestream propiedad de Amazon, dedicada principalmente a la transmisión de videojuegos, Twitch está principalmente enfocada en la formación de comunidades.

User Experience: (UX, experiencia de usuario) se le denomina así a básicamente todos los aspectos de la interacción del usuario final con una empresa, sus servicios y sus productos

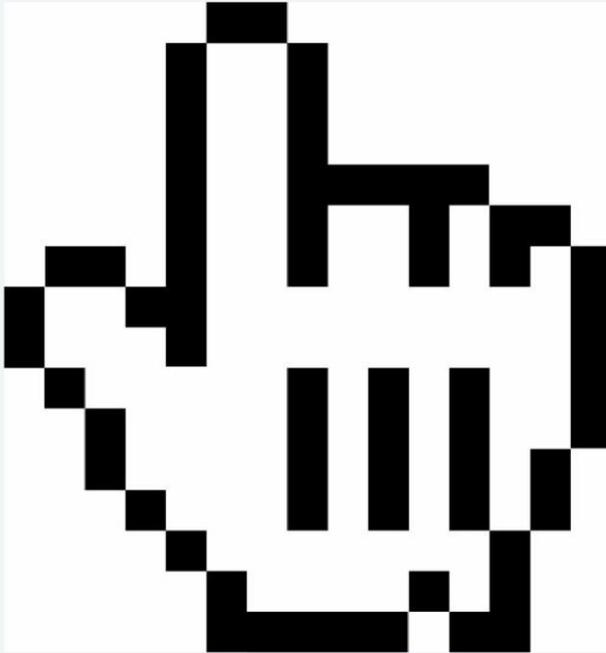
YouTube: Plataforma de streaming de videos, principalmente enfocada en la creación de contenido pregrabado y sin una sombrilla temática definida, aunque YouTube cuenta con una opción de livestream su nivel de uso y aceptación es relativamente pequeño en comparación con Twitch.

Mapa intersemiótico gdqclap





de videojuegos con guantes fueron un tropo muy



de los principales usos fue como una herramienta señaletica

2. Los guantes blancos tienden a ser una analogía para "las manos del jugador"

una
"

Trayectoria Intersemiotica



El

Elementos constitutivos

Elementos formales

1. Las principales figuras usadas en la imagen son triángulos (tres) y rectángulos (cinco) <

2. color blanco dominante con sombras grises clave media

3. La mano visible tiene cuatro dedos

Elementos conceptuales

Guantes de noche

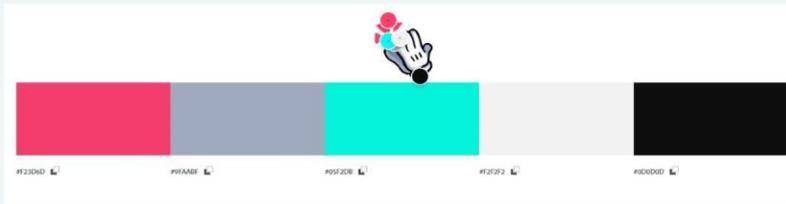
Las manos están aplaudiendo

El aplauso es una forma de ovación relativamente estática, no es necesario moverse del sitio en el que se encuentra

Tiene características antropomórficas

Imagen son
círculos>

Triangulos rojos que indican fuerza y
movimiento



Paleta de color

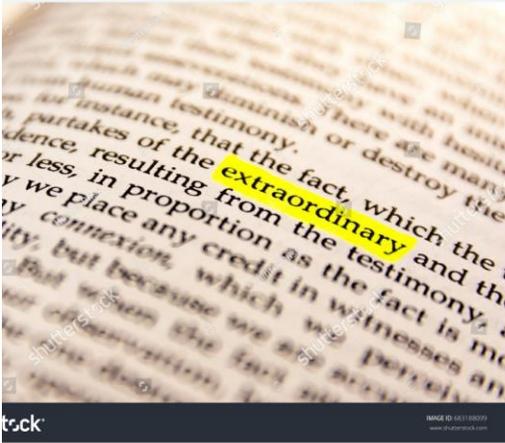
n
sario
uentra

cas

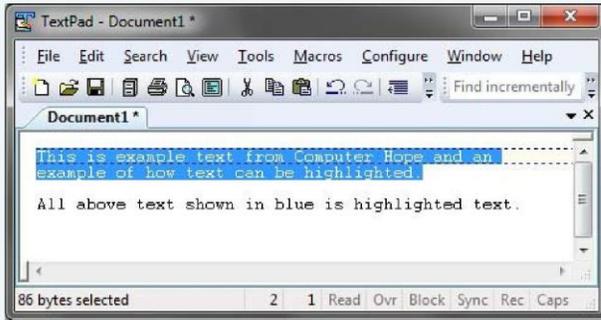


shutters

El texto resaltado es quizá una de las formas más antiguas de



guiar la atención del usuario, independientemente de la plataforma o si esta es análoga o digital



Desde que existen los ordenadores existe una manera de mantener el foco de atención del usuario, usualmente resaltando cosas importantes o relevantes

el cursor se mantiene como la principal for atención del jugador



Games Done Quick es un evento de caridad que utiliza el speedrun a manera de espectáculo para incentivar donativos a alguna de las dos principales caridades a las que apoyan



Maraton

Strea



forma de señaletica en los videojuegos indicando donde debe estar el foco de

En ciertos juegos el c



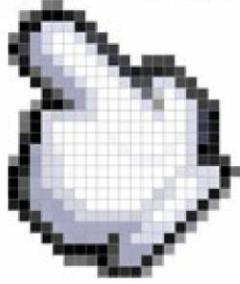
Permite enlazar las actividades del evento presencial con lo que ocurre en la s
chat

nes de videojuegos

Ligas de esports

ms de videojuegos

FINAL FANTASY CURSOR



...cursos era sustituido por una mano o un guante incorpóreo

Manifestación gráfica de una acción ligada a cierta inversión emocional

...sala de

La ovación sirve para mostrar aprobación o aprecio entusiasta

3. Referencia a ovación, con una imagen estática se refiere a felicitar y aplaudir acciones del jugador

en
las



al e
el j
cie
vol
con

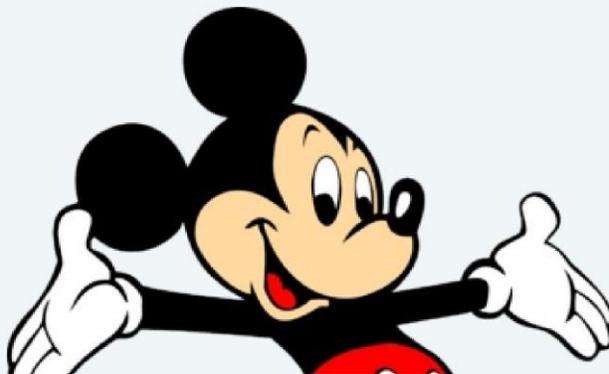
en los juegos lineales se sigue una monotemática y hasta cierto punto las habilidades requeridas para tener una experiencia completa son menores a las de los juegos de plataforma, aún cuando la mecánica principal siga siendo llegar de punto A a punto B



Entrar a un mundo alterno al mundo real
El jugador entra en un entorno donde tiene un alto grado de control, efectivamente viéndose una manifestación de la travesía de la visibilidad



La manifestación más importante del "avatar", la representación alterna del jugador

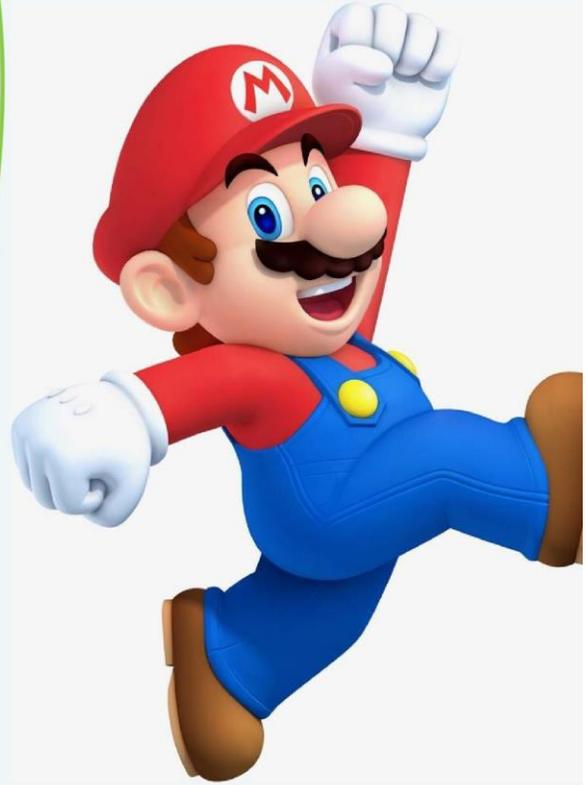




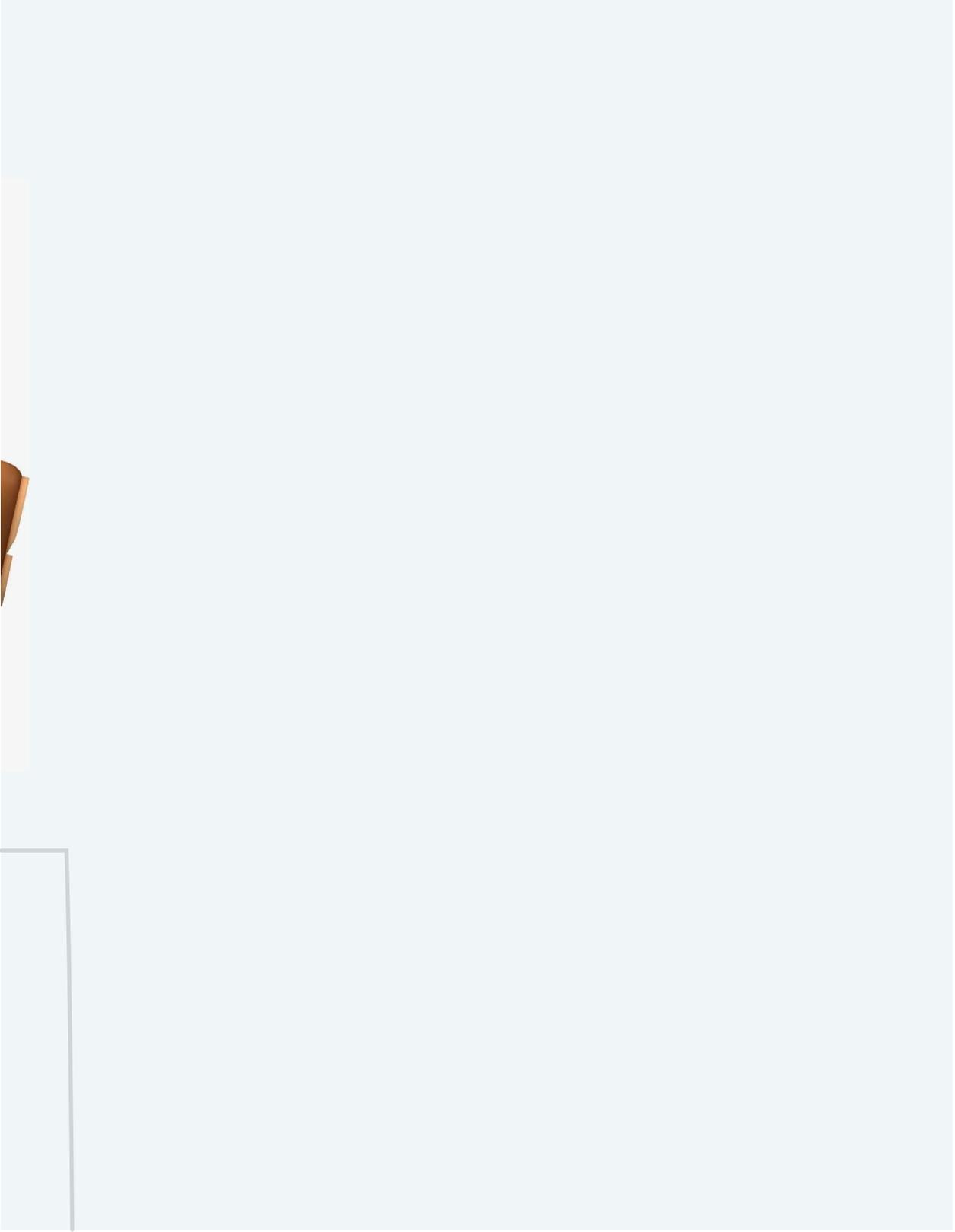
Mascota de nintendo →

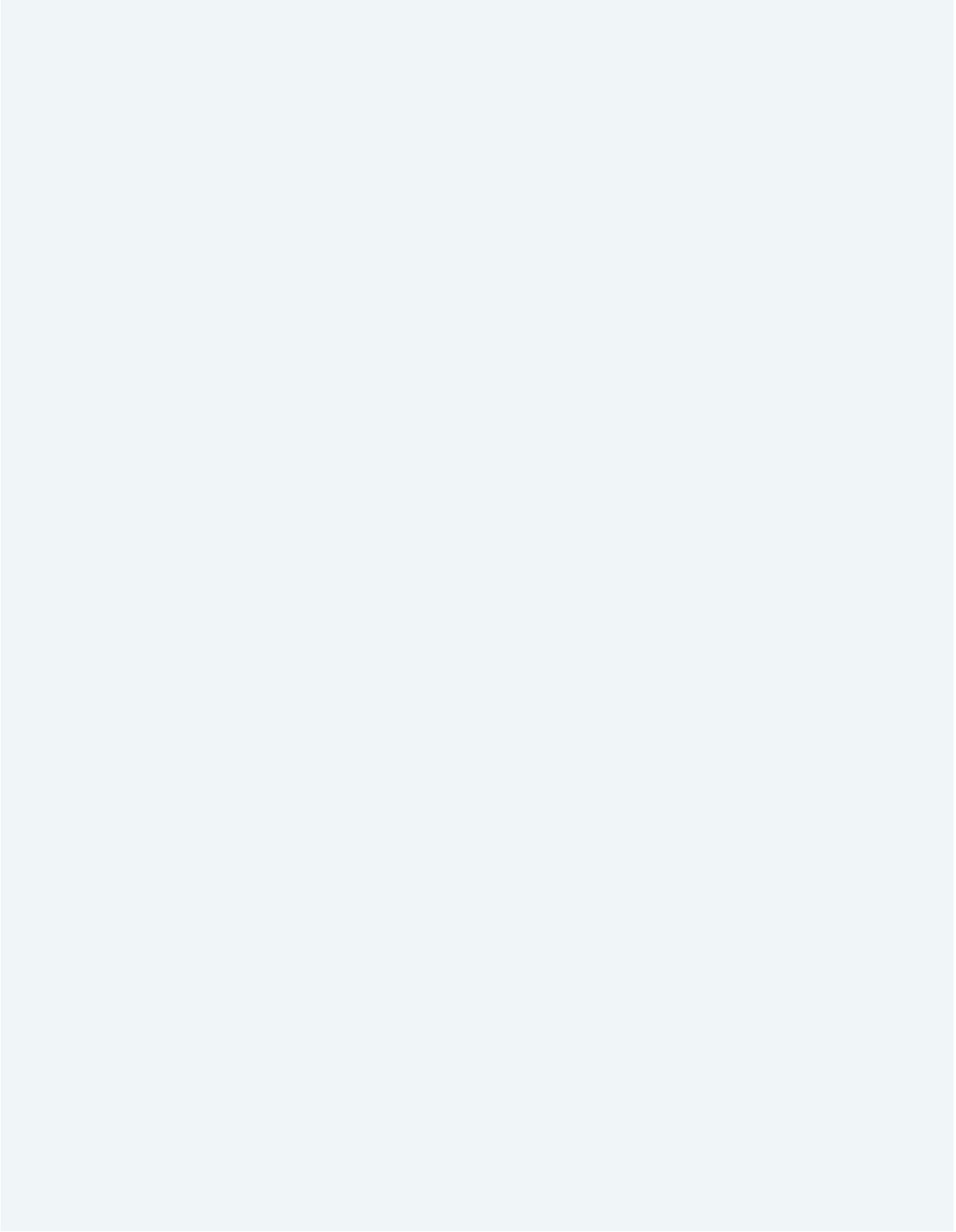
Juegos de plataforma, en los que se suspende la ilusión de linealidad en el mundo y se permite fallar de una manera regular hasta que adquiera las suficientes habilidades, ya sean físicas o mentales para poder avanzar al siguiente nivel (literal y metafóricamente hablando)

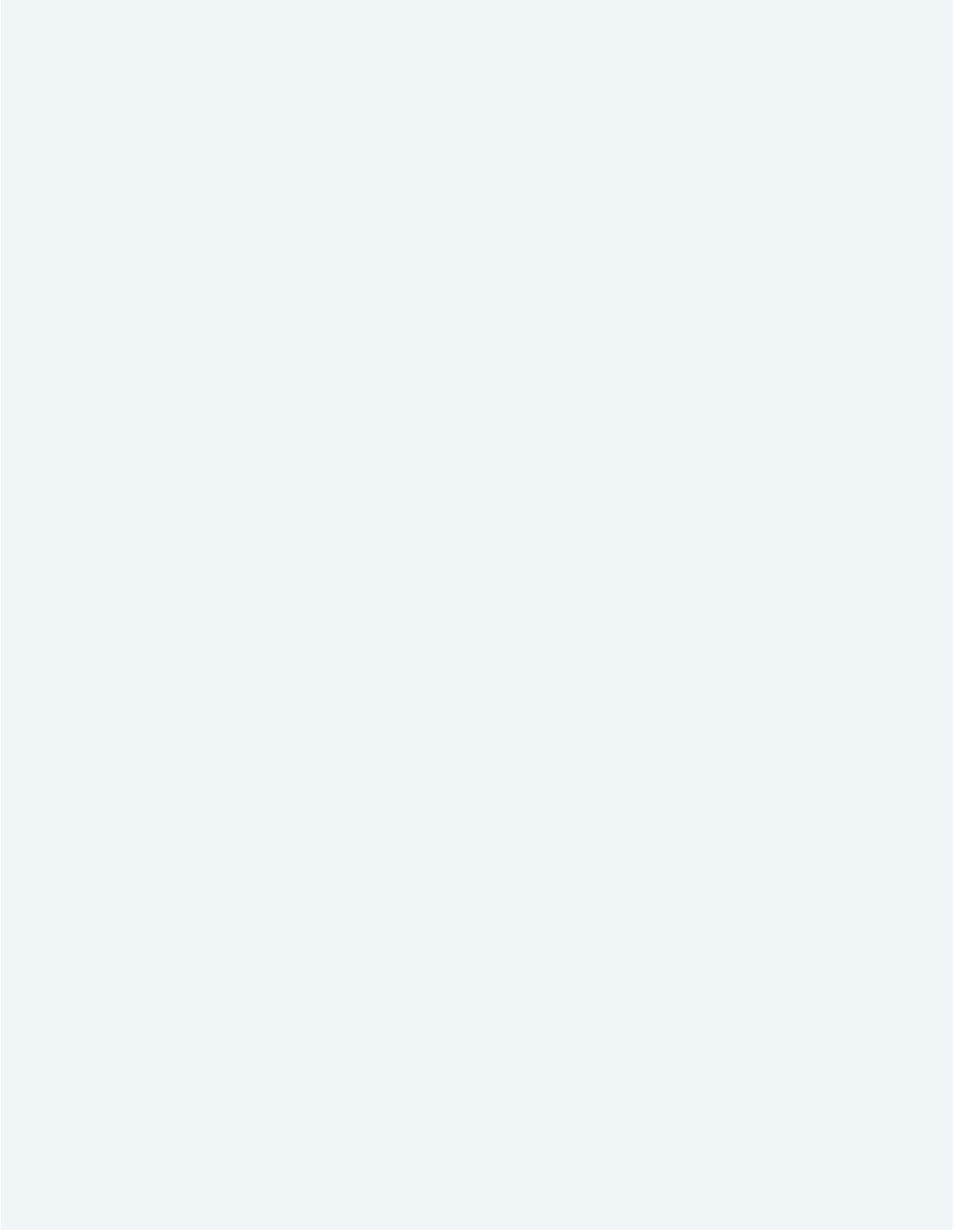
Es el "everyday man", el personaje común al que le suceden cosas fantásticas constantemente



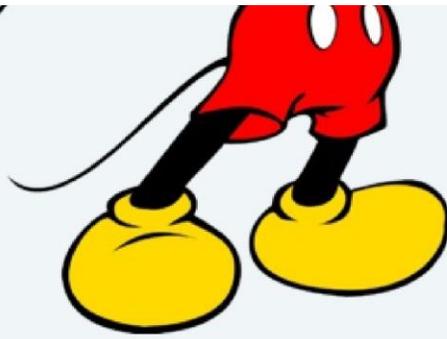
1. Mario es el personaje más icónico con guantes de noche en los videojuegos







Uso de punt



Los guantes blancos tienden a ser asociados con personajes principales

Personajes principales de socorrido en los 90



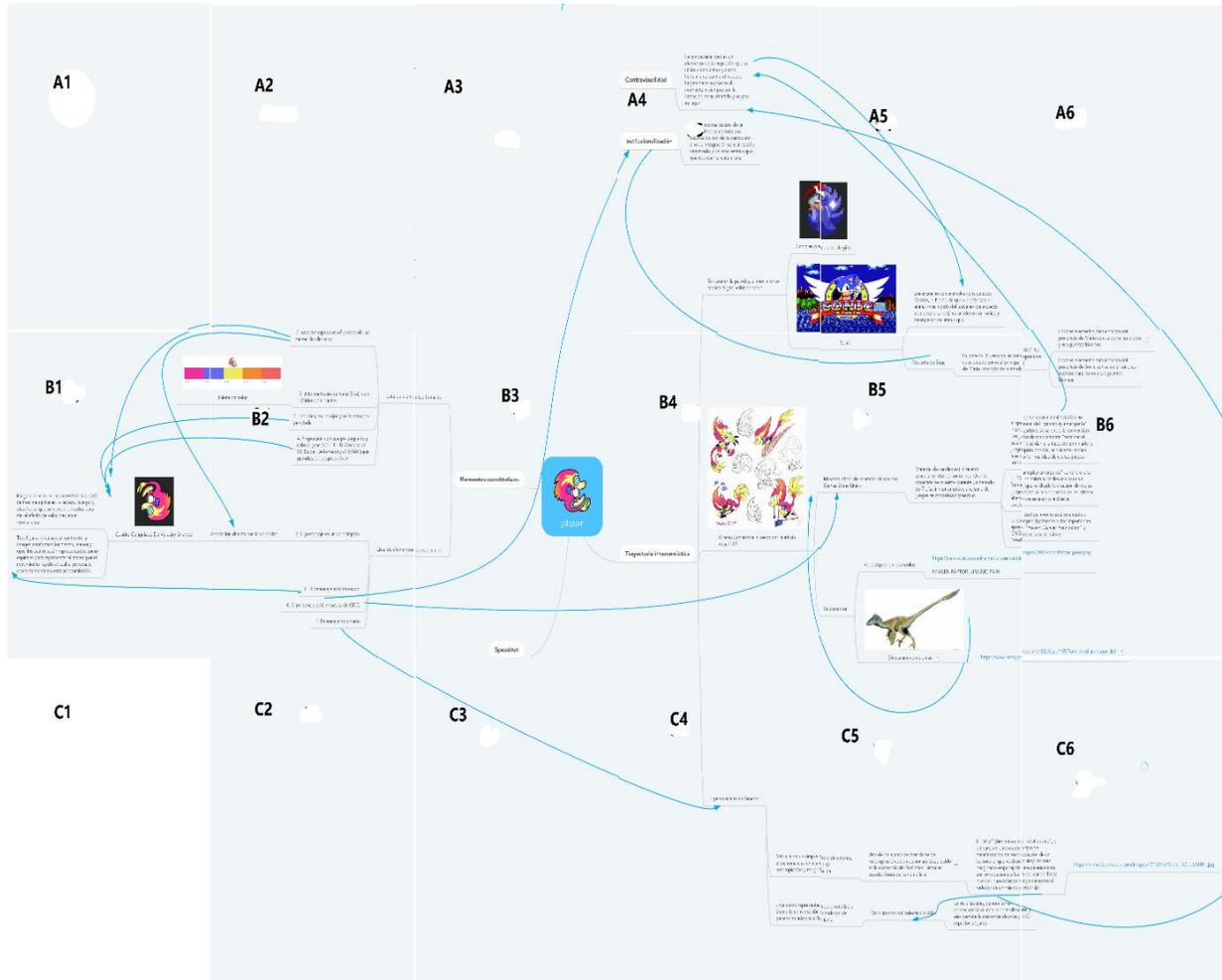
eros para señalar cosas importantes o para mostrar ubicación actual, o de interés particular

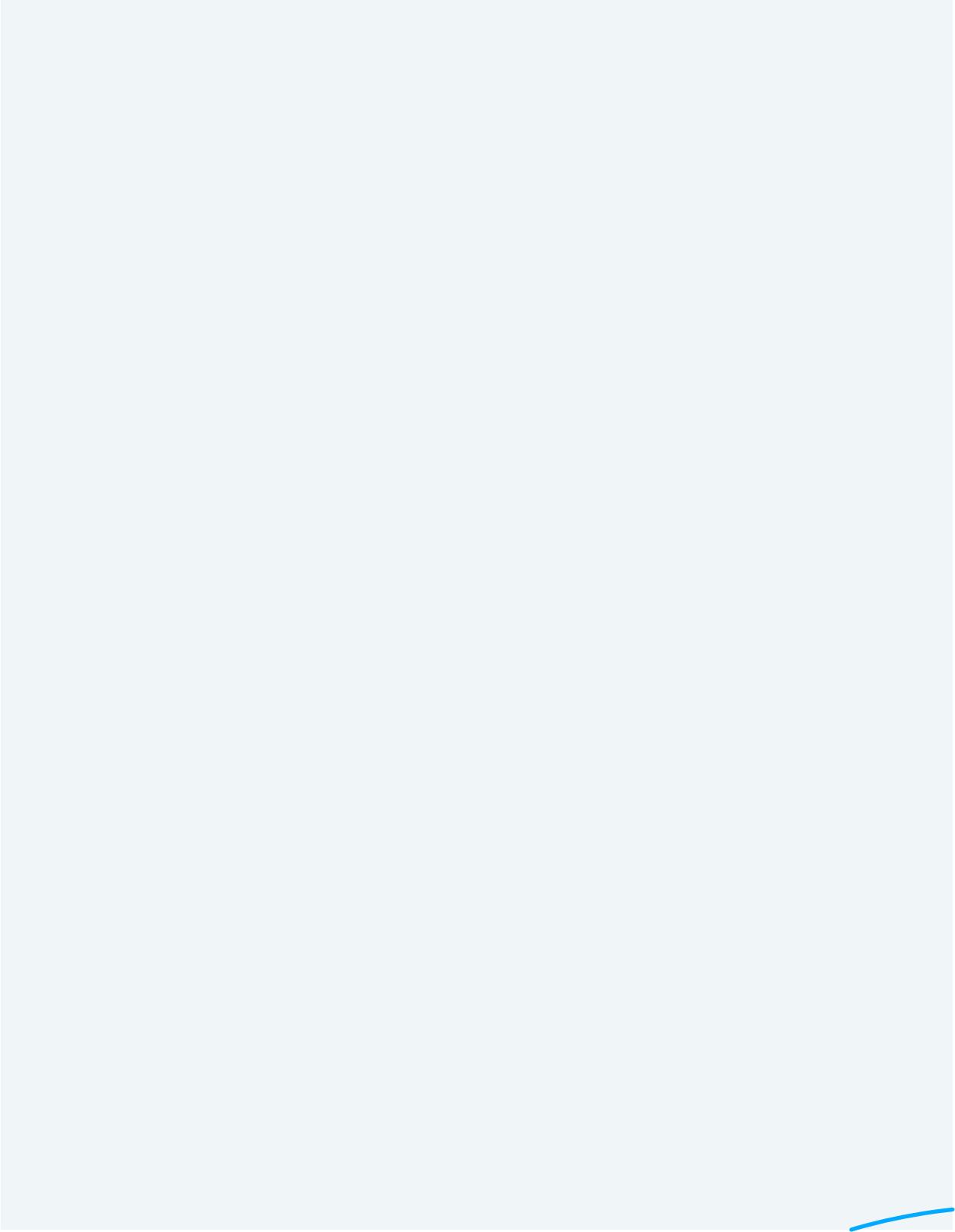
Uno d

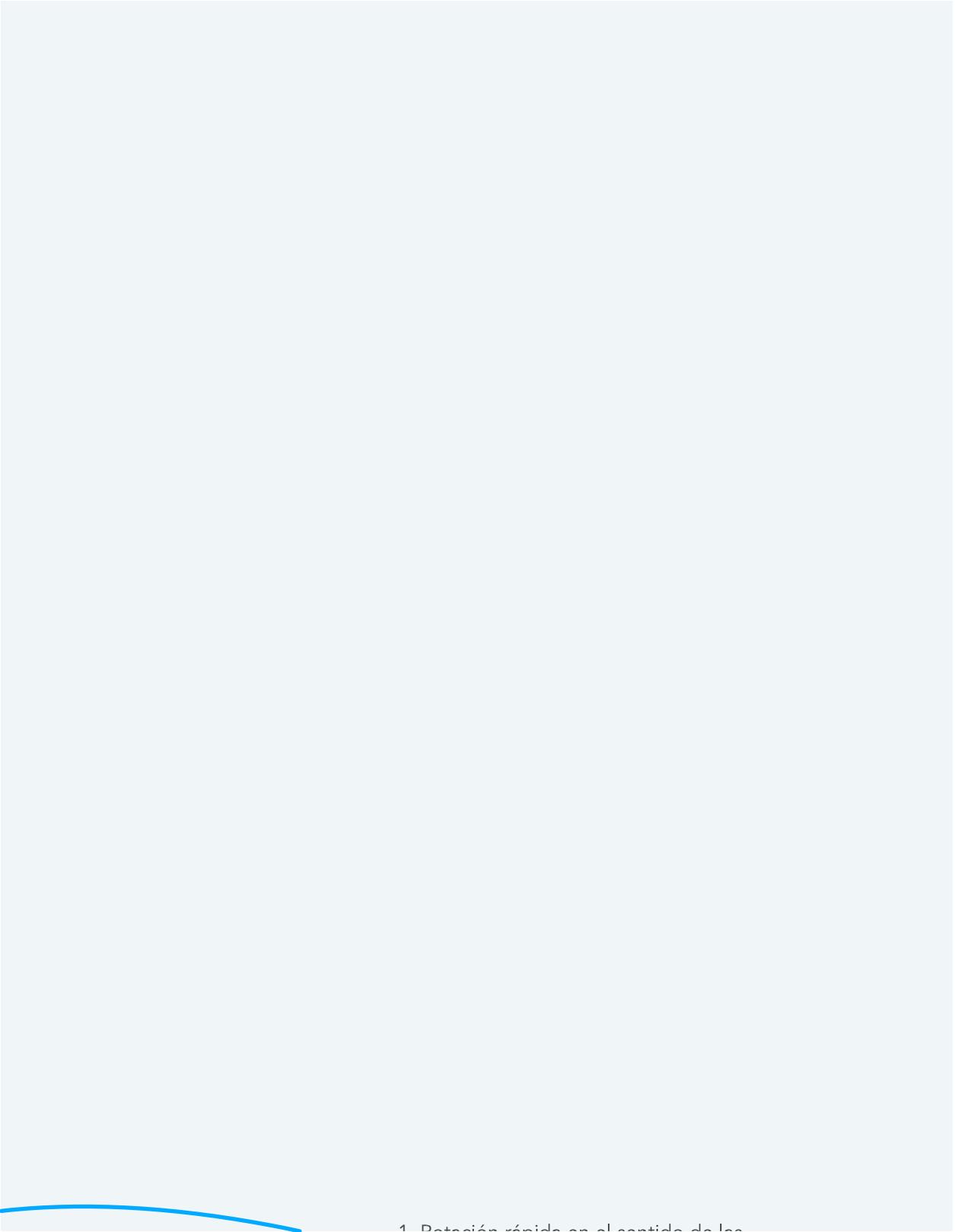


Mapa intersemiótico gdqpsin

Coordenadas por página







1. Detección rápida en el sentido de los

olas" fue
oponente
)

Los tres elementos más icónicos del personaje de Mario son su gorra, su bigote y sus guantes blancos →

Los tres elementos más icónicos del personaje de Sonic son su color azul, sus zapatos para correr y sus guantes blancos

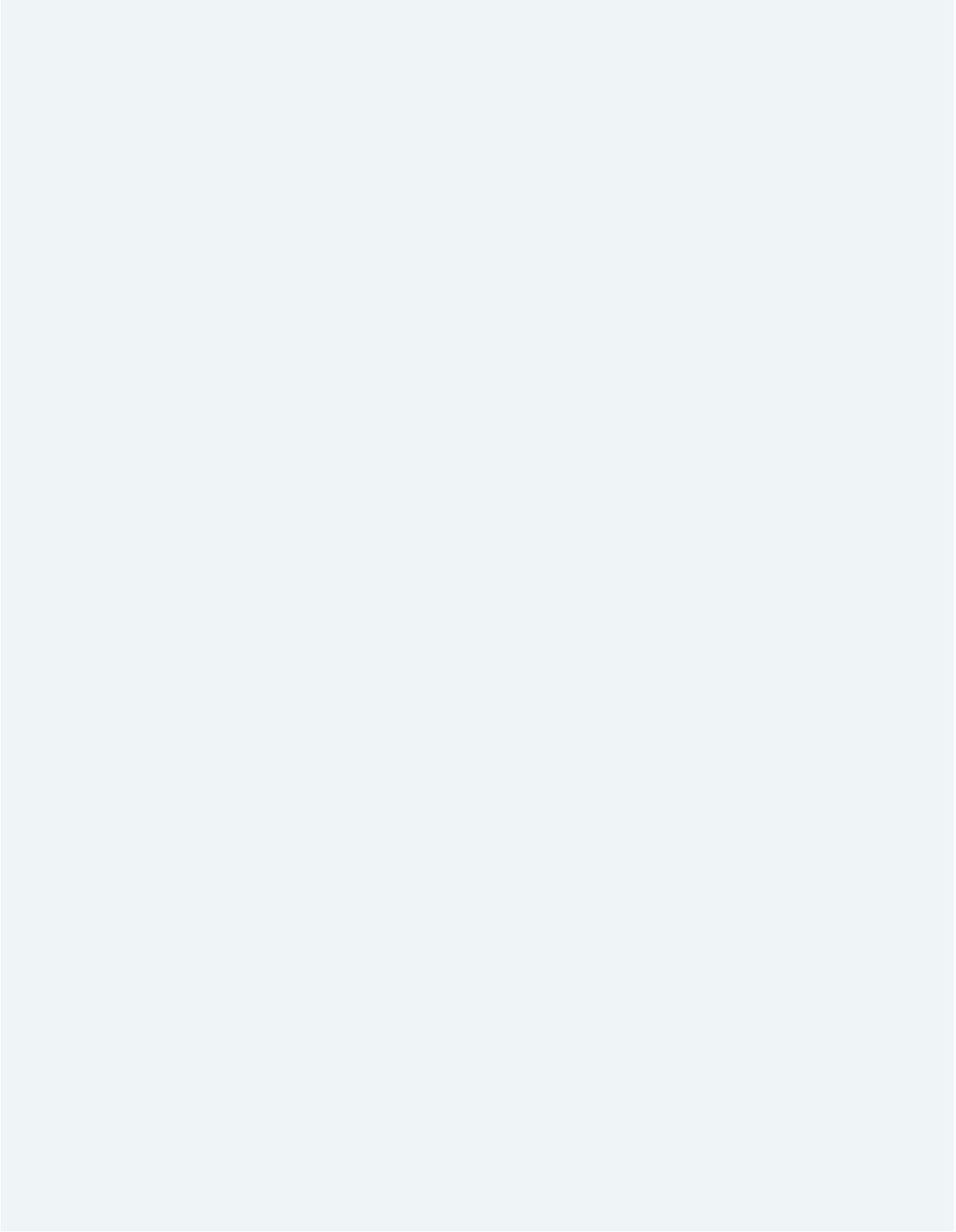
edrun es una manifestación no
cional del "gameplay emergente"
gadores se salen de la convención
dar de simplemente "terminar el
" y se dan a la tarea de terminarlo lo
ápido posible, aún si esto implica
er la linealidad de ciertos juegos

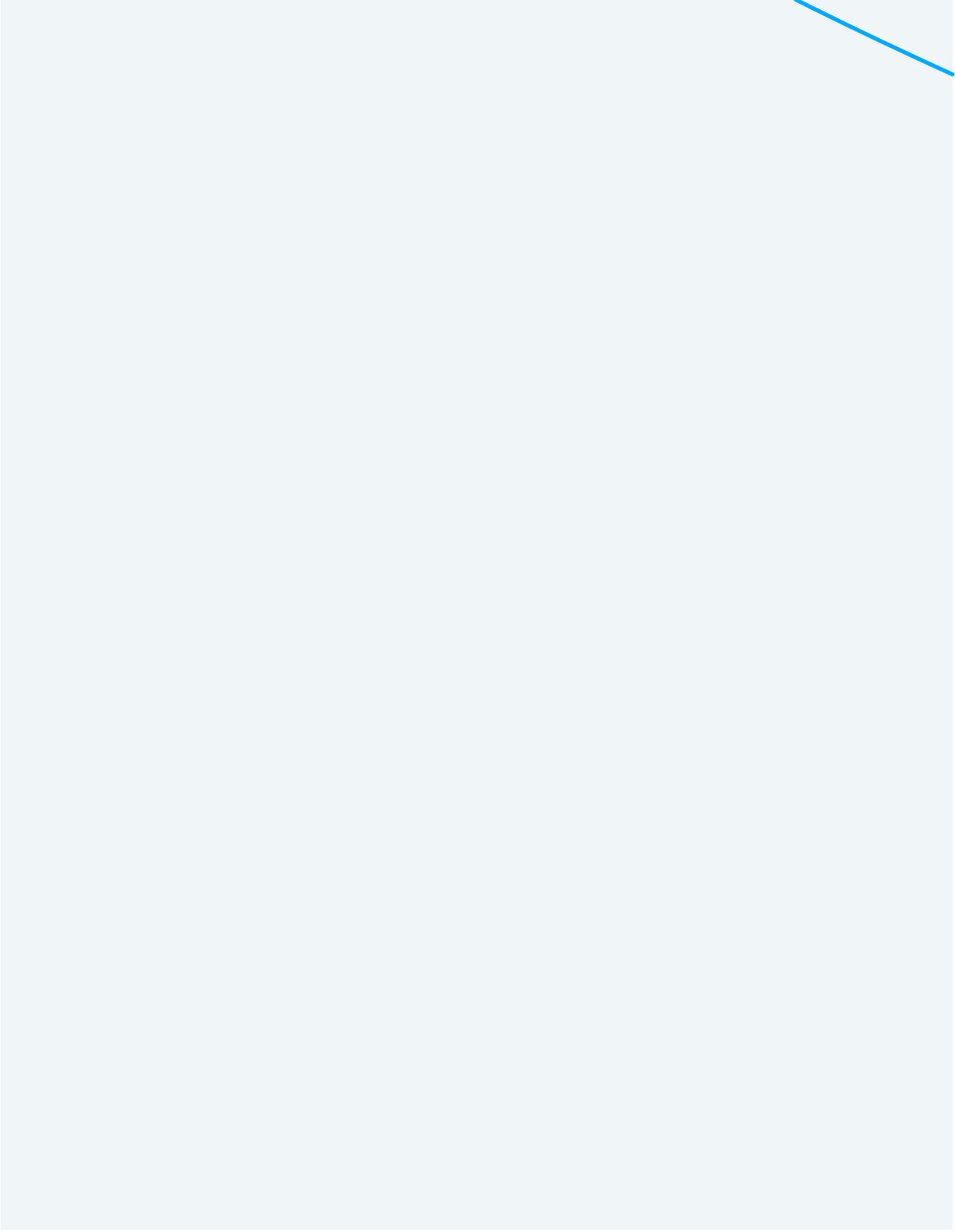
ameplay emergente" se refiere a la
no habitual de llevar a cabo un
, que va desde la creación de reglas
ativas, o la suspensión de las mismas
rtos escenarios inclusive.

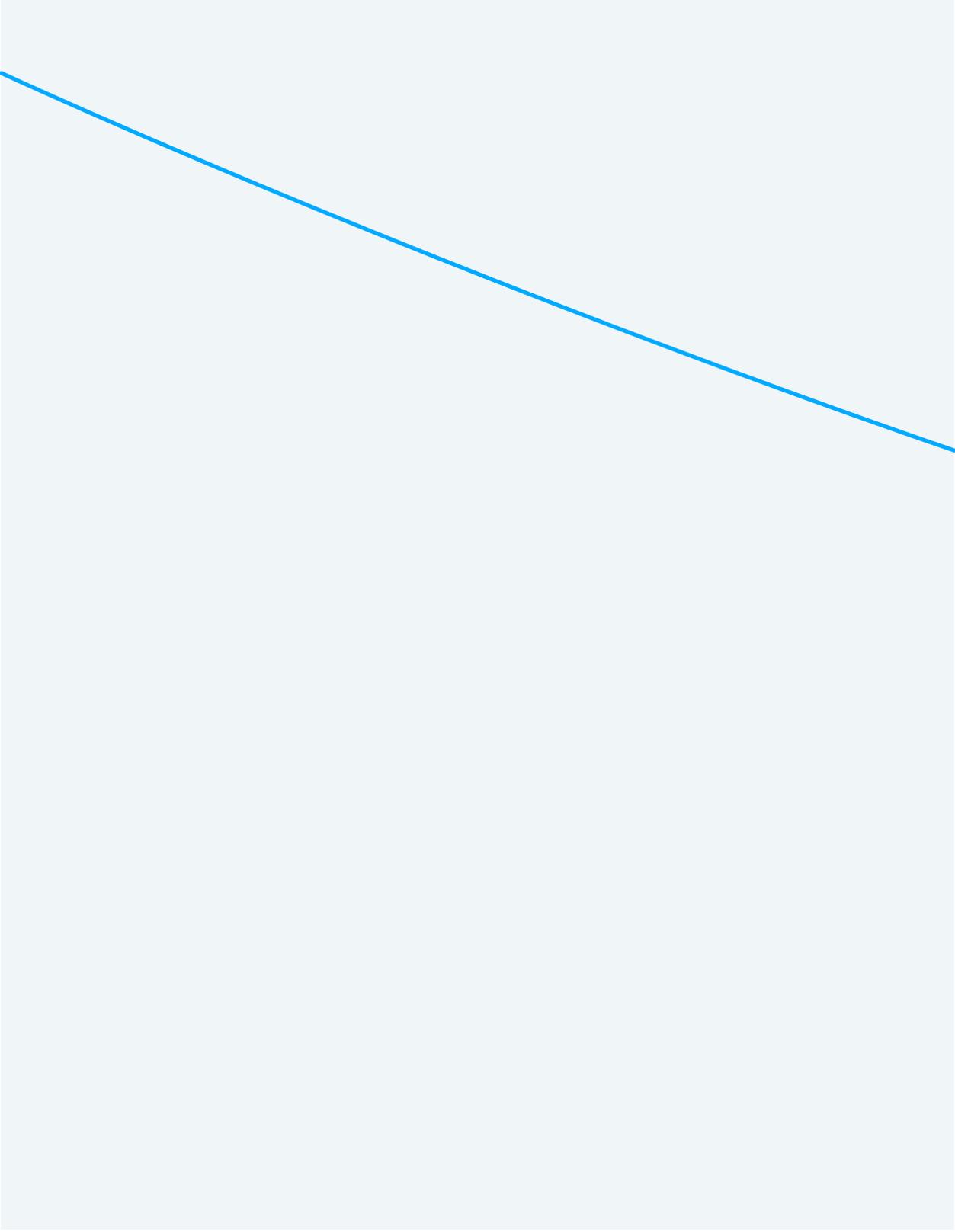
idad del evento está orientada a
ir principalmente a dos importantes
s "Prevent Cancer Foundation" y
ecins sans frontieres"

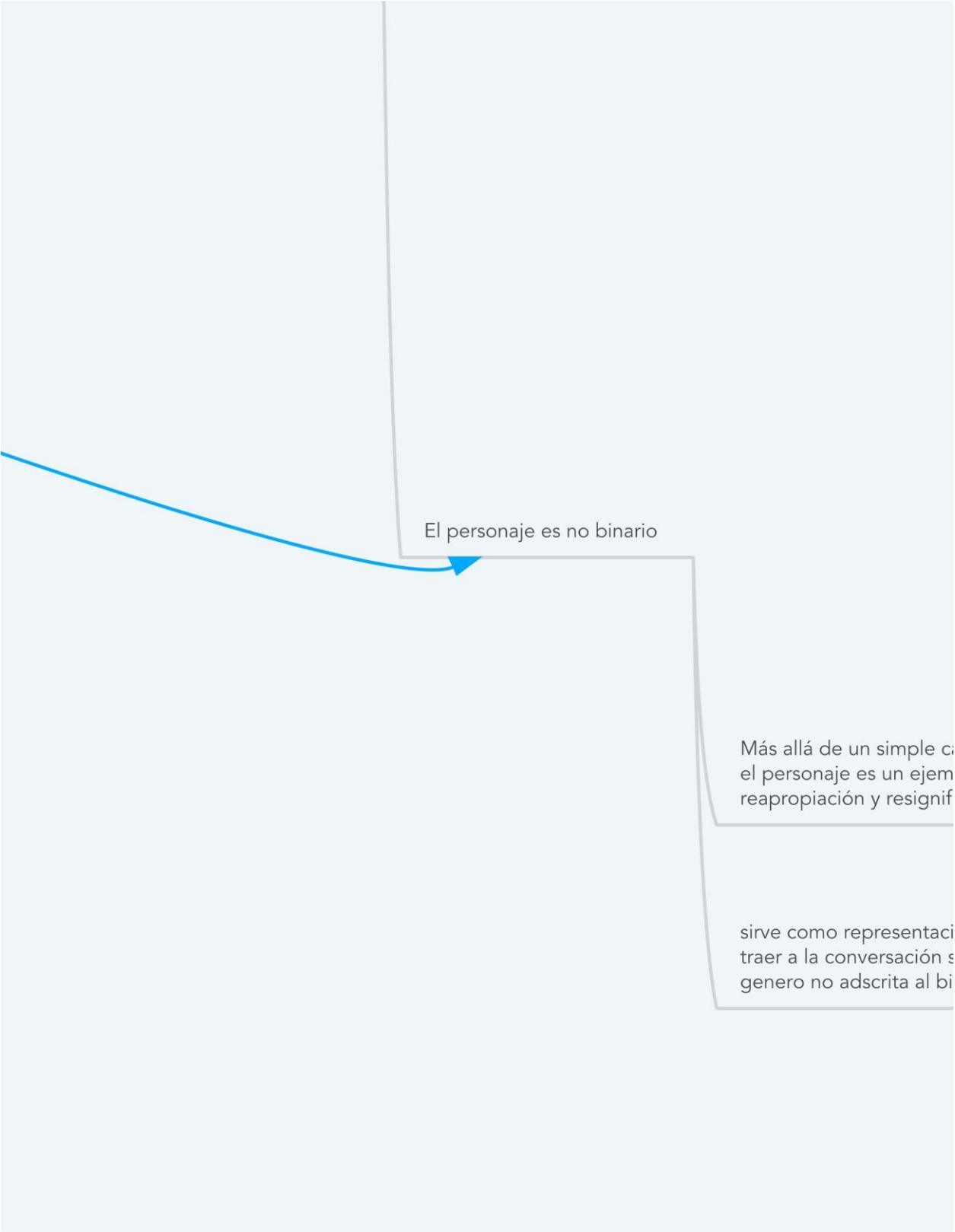
[images/0/01/VelociRaptor_pose.png](#)

[n.com/p/B2xNLuujY5T/?utm_medium=copy_link](https://www.pinterest.com/p/B2xNLuujY5T/?utm_medium=copy_link) →









ambio de colores,
plo de
icación

Uno de los ejemplos más claros de
reapropiación de un personaje establecido
es la existencia del fanfiction, historias
creadas fuera del canon oficial



El "ship" (diminutivo de
emparejamiento es otro
manifestación de reapr
personaje, que va desde
imaginarlo emparejado
con otro personaje fuer
inventar nuevas historia
rededor de un mismo p

ón de diversidad al
su condición de
narismo

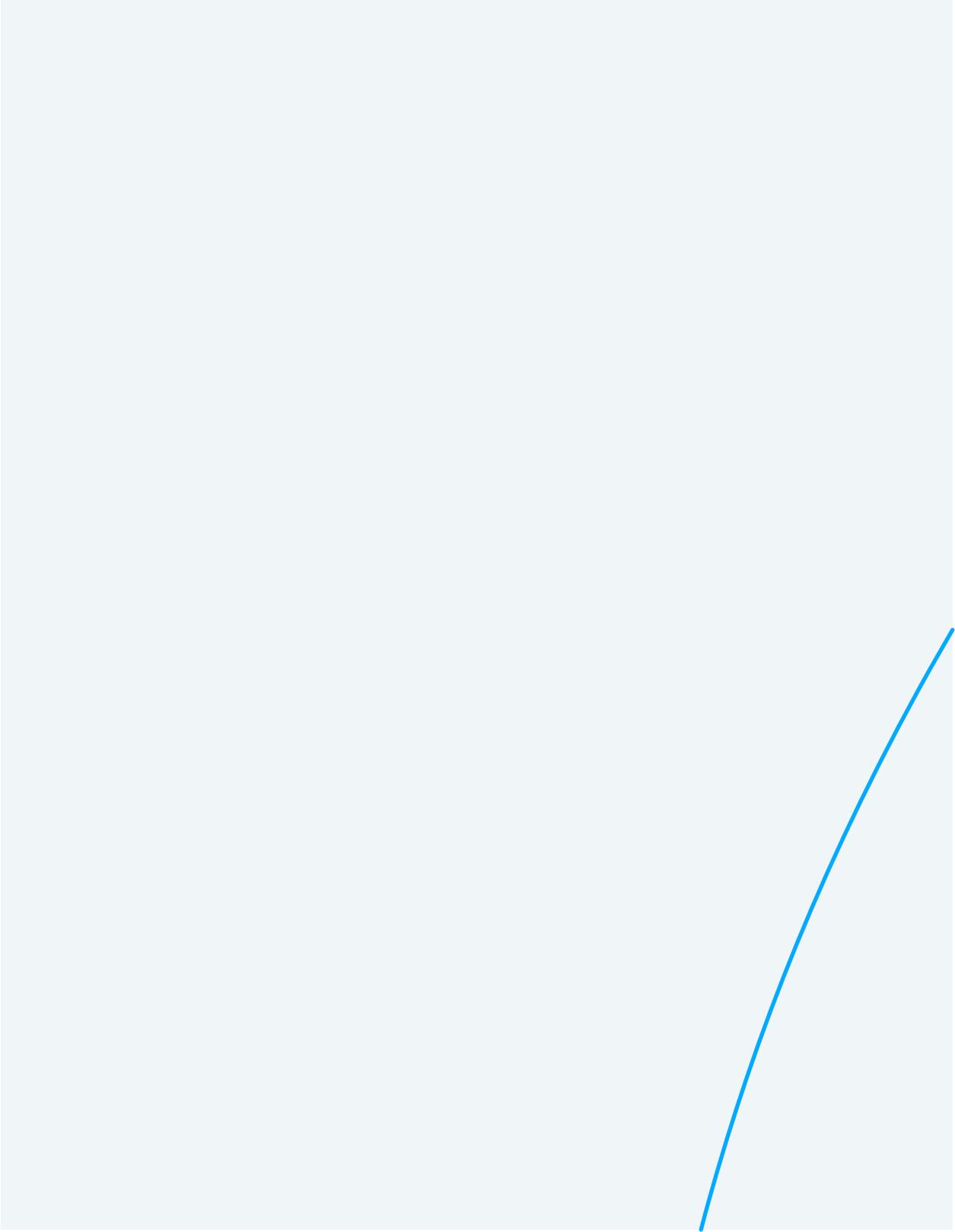
Visibilización del colectivo LGBT+

La visibilización, genera como
consecuencia directa la normalizac
eso permite la existencia de más y
espacios seguros

se "relationship", o
o tipo de
opaci3n de un
le simplemente
imaginariamente
ra del canon, hasta
is y conceptos al
personaje

https://m.media-amazon.com/images/I/71ASKkYEKqL._AC_UL1449_.jpg

3n y
m3s



Contravisualidad

La contravisualidad es un elemento de transgresión que se utiliza como crítica y como herramienta contra el modelo hegemónico existente al momento y siempre con la intención de suplantarlo y ocupar su lugar

Institucionalización

La institucionalización de un objeto implica no solo una asociación con dicha institución, sino su integración parcial, total o intermedia al mismo estatus que representa esta misma



Sonic en ple

Sin caer en la parodia, el movimiento replica el giro veloz de sonic





no acto de giro



Los erizos no son animales considerados rápidos, el hecho de que un erizo sea el animal más rápido del universo (de acuerdo a su propio canon), es un elemento irónico y transgresor del status quo

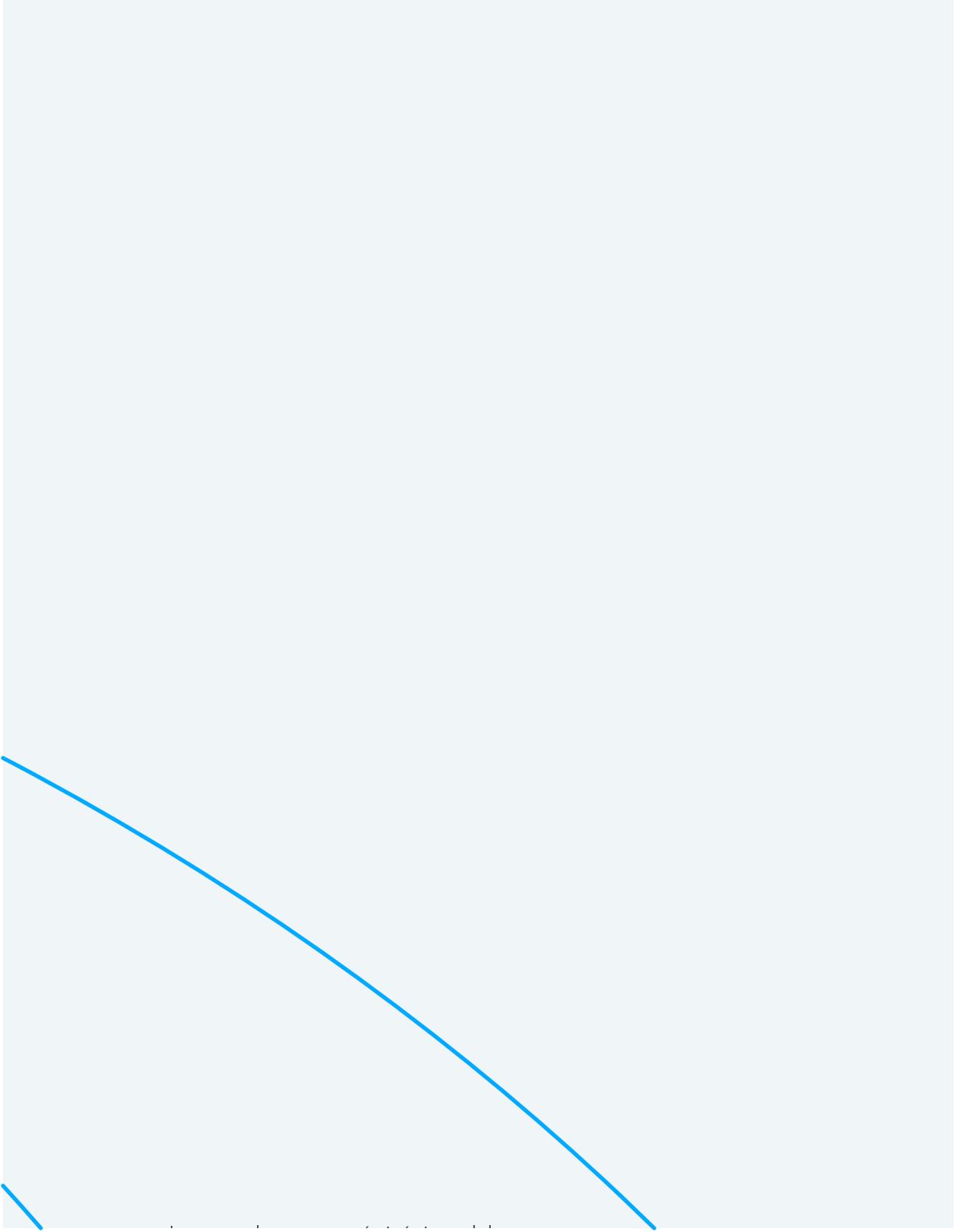
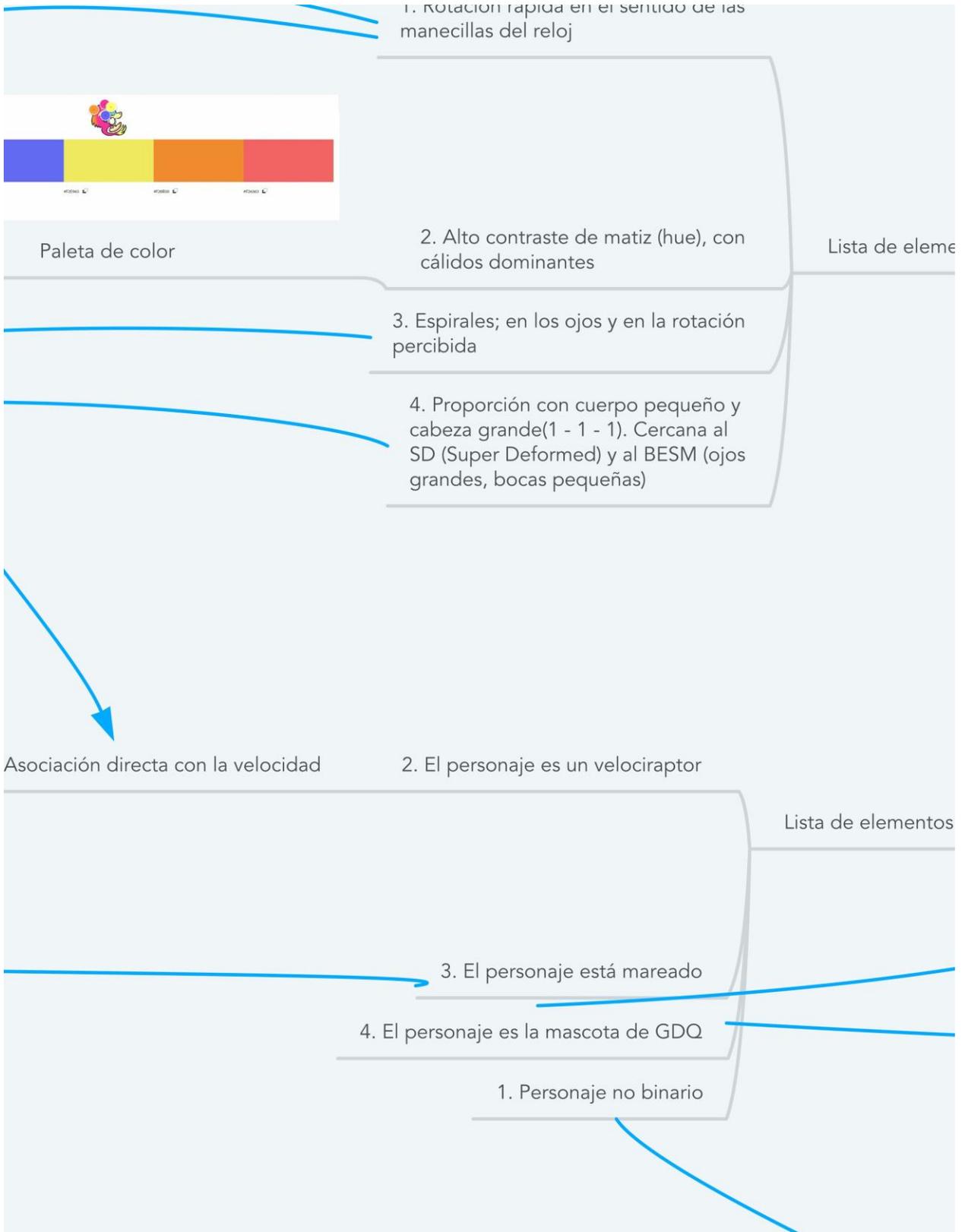


Imagen principalmente constituida a partir de tres triángulos en la cabeza, cuerpo y pies / cola, que se ven deformados para dar el efecto de velocidad en el movimiento

Tres figuras circulares al centro de la imagen conforman los brazos, manos y ojos, los cuales están representados como espirales para representar el mareo por el movimiento rápido al cual el personaje aparentemente no está acostumbrado



Cuadro Congelado De Velocity Girando



Elementos formales

Elementos conceptuales

Elementos constitutivos



Speedrun

