

Creadores de contenido, como Speed, el estadounidense que causó furor en Santiago:

Los streamers pasaron de ser figuras de nicho a convertirse en un fenómeno global

Las comunidades ya no se limitan a los videojuegos; ahora abordan incluso política. La interacción cercana y en vivo con seguidores ha sido clave. "He aparecido en sus tesis", dice un exponente chileno.

JANINA MARCANO

Como una "locura" fue catalogado por muchos lo que ocurrió el pasado 23 de enero en el centro de Santiago durante el recorrido del streamer estadounidense IShowSpeed, conocido como Speed.

En medio de una gira por Latinoamérica, el creador de contenido visitó Chile y apenas empezó su transmisión o *streaming* —a la que se conectaron 4,6 millones de personas a nivel global—, cientos de jóvenes corrían tras él, algunos haciendo lo imposible por lograr una foto.

La recepción masiva de Speed en la región es reflejo de un fenómeno: los streamers han pasado de ser exponentes de un pasatiempo de nicho y de comunidades cerradas, centradas en videojuegos, a convertirse en figuras globales con un alcance comparable al de celebridades tradicionales, aseguran expertos en comunicación digital.

Los streamers son creadores de contenido que transmiten en vivo a través de plataformas como Twitch, YouTube y Facebook Gaming.

Durante sus transmisiones, pueden jugar videojuegos, reaccionar a contenido o conversar con su audiencia. A diferencia de los videos grabados, se puede interactuar con ellos por un chat en vivo.

En 2018 había unos tres millones de streamers activos en Twitch, la plataforma líder de este formato. Pero en 2023 subió a unos siete millones, según Statista. A ellos los ven 35 millones de espectadores diarios.

Sebastián Bisbal, director audiovisual y académico de la U. San Sebastián, explica que en los últimos años han ganado terreno en la cultura popular y logrado una conexión más profunda con el público que la de los *youtubers*, por ejemplo. "Su auge ha si-



SERGIO ALFONSO LÓPEZ

El streamer chileno César Díaz (@ElCesarLIVE en Twitch) empezó en el *streaming* como un hobby durante la pandemia y hoy es su trabajo. Además de transmitir videojuegos, reacciona a partidos de fútbol y otros eventos mediáticos.



ALON

Darren Jason Watkins Jr., conocido como Speed (al centro), junto a su equipo durante su transmisión en vivo por las calles de Santiago el pasado 23 de enero.

do un fenómeno que, si bien ya tenía una base consolidada, experimentó una aceleración significativa en el mundo pospandemia".

"Muchos adolescentes encontraron en los streamers una forma de recrear la experiencia de jugar con amigos en

casa, pero de manera remota. Sentían que era estar como con el amigo ahí en el sofá jugando los videojuegos juntos, solo que remotamente", añade.

Concuerda Rachel Kowert, psicóloga estadounidense especialista en entornos digitales. "Hubo un aumento

de la popularidad tras el covid-19. Mucha gente recurrió a este contenido para reducir su sensación de soledad y distanciamiento social", dice Kowert a "El Mercurio".

Así, el *streaming* en vivo se convirtió en una evolución natural de muchos tipos de creadores de contenido que antes solo publicaban videos editados. Con ello, se ampliaron las temáticas, llegando incluso a la política, apuntan los entrevistados.

Kowert destaca: "Twitch comenzó como una pequeña plataforma que se centraba casi exclusivamente en la transmisión de contenido de videojuegos. Hoy, es propiedad de Amazon y se puede encontrar una amplia gama de contenidos, desde cómo tejer hasta charlas".

A juicio de los entrevistados, uno de los aspectos que ha llevado a los streamers a expandir su influencia es la interacción en tiempo real.

A diferencia de los formatos tradicionales, "donde solo se consume contenido sin respuesta, en el *streaming* los seguidores pueden interactuar directamente (y en vivo), lo que

hace la experiencia aún más atractiva", explica Kowert.

Y agrega: "No solo forman parte de una comunidad, sino que también tienen la posibilidad de que su streamer favorito les responda en vivo, generando un mayor sentido de conexión y participación".

Coincide Arturo Arriagada, académico de comunicaciones de la U. Adolfo Ibáñez. "Mostrarse de manera íntima y cercana permite generar una interacción como si fuese uno a uno", explica. A su juicio, esto refuerza la percepción de autenticidad, un factor clave para construir comunidades digitales.

César Díaz (28) es un streamer chileno que inició su carrera al inicio de la pandemia. En Twitch, donde lo siguen más de 100 mil personas, aparece como "ElCesarLIVE".

Coincide en que la clave del éxito del *streaming* es la comunicación en tiempo real. "Las personas no solo interactúan conmigo, sino también entre ellos; como que se genera un espacio de apoyo. Hay gente que llega contando sus dramas y se ponen a conversar", explica el joven.

Díaz cuenta que ha vivido experiencias significativas con su audiencia. "Hasta me han mandado fotos donde aparezco en los agradecimientos de sus tesis, porque sienten que los he acompañado durante la carrera".

Santiago Ortiz (II) dice ser fanático de los streamers de videojuegos. Lo que más le gusta es la interacción con sus ídolos. "A veces no leen tu comentario, pero cuando lo hacen, es agradable sentir que quieren hablar conmigo", asegura.

Con el tiempo, también han surgido nuevas categorías del *streaming*, como *in real life* o IRL (en la vida real), que consiste en transmitir actividades de la vida cotidiana en vivo, desde caminatas por la ciudad hasta una visita al dentista. Speed, por ejemplo, realiza estas transmisiones, como la que hizo en Chile.

En opinión de Arly Faundes, académica de Periodismo Digital de la UC, esta diversificación del tipo de contenido también ha sido clave para la masificación del formato, "permitiendo que figuras trasciendan el nicho *gamer* y capten audiencias más amplias", asegura.