



Entre pantallas y audiencias: explorando las dimensiones del Live-Streaming

Caso de estudio Olga

Universidad del Salvador (USAL)

Facultad de Ciencias Sociales, Educación y Comunicación

Trabajo Final de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Decana: Dra. Gabriela Agosto

Directora: Lic. Yamila Conti

Tutora: Prof. Lic. María Florencia Naudy

Alumna: Neergaard, Camila Elizabeth

Buenos Aires, diciembre de 2025

c.neergaard@usal.edu.ar

Abstract

En la era digital contemporánea, el fenómeno del streaming emerge como un elemento transformador en la manera en que accedemos, consumimos y participamos del universo mediático.

Plataformas como YouTube y Twitch, aunque centradas en la transmisión de contenido en video, también se configuran como redes sociales en sí mismas, al permitir interacciones constantes entre creadores de contenido y sus audiencias a través de comentarios, chats en vivo, suscripciones y compartición de contenido. En estos espacios, los espectadores no son sólo consumidores pasivos, sino participantes activos en la creación de comunidades y en la dinámica de producción de contenido.

En este contexto, el streaming no solo forma parte de la convergencia de los medios, sino que también se posiciona como una herramienta clave en la interacción y transformación de la comunicación y el entretenimiento. A través de la transmisión en vivo de contenidos diversos, como conciertos, competencias de videojuegos o incluso actividades cotidianas de creadores, el streaming se ha convertido en un canal central de expresión y participación para audiencias globales.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

Palabras clave: Live streaming - Pantallas - Audiencias - Convergencia - Plataformas

Índice

Introducción	5
Capítulo 1. Configuración conceptual del live-streaming	10
Infraestructura tecnológica.....	10
Producción de contenido.....	11
Modelos de distribución de contenido.....	12
Capítulo 2. ¿Pluralidad de ideas en el live-streaming?	15
Liberalización del audiovisual.....	15
Capítulo 3. Interacción de las audiencias	18
La transformación de la relación con los medios.....	18
Tecnologías digitales y colaboración en red.....	18
Redes sociales y nuevas formas de sociabilidad.....	20
Comunidades de fans y cultura participativa.....	21
Gamificación y dinámicas de engagement.....	24
El papel de los moderadores y la gestión de la comunidad.....	25
Capítulo 4. Narrativa transmedia en acción	28
Definición y características.....	28
Participación activa de las audiencias.....	28

Capítulo 5. Fenómenos derivados de la narrativa transmedia: circularidad y ecos de las noticias en el live streaming.....	30
La participación como recurso económico.....	32
Capítulo 6. Lo políticamente correcto en el live streaming.....	34
Comportamiento y autocensura en redes.....	34
Políticas de las plataformas y control de contenido.....	35
Capítulo 7. La monetización en el streaming y las marcas.....	37
Algoritmos y la “amenaza de invisibilidad”.....	37
Políticas de monetización y autocensura.....	38
El colonialismo de datos.....	39
La economía de la atención.....	40
Estrategias de visibilidad y marca personal.....	41
Implicaciones para creadores y marcas.....	43
Capítulo 8. El fenómeno del star system en el live streaming.....	45
Definición y lógica industrial del star system.....	45
La celebridad como signo cultural.....	46
La migración del star system al live streaming.....	47
Capítulo 9. Marco metodológico y análisis de caso Olga.....	49
Enfoque general de la investigación.....	49

Técnica de investigación: Observación no participante.....	49
Aplicaciones y pertinencia.....	50
Modalidades de observación no participante.....	51
Ventajas de la observación no participante.....	51
Limitaciones de la observación no participante.....	52
Variables observadas.....	52
Procedimiento.....	53
Consideraciones éticas.....	53
Presencia multiplataforma en Olga.....	53
Construcción de identidad y marca colectiva en Olga.....	55
Interacción con la audiencia en Olga.....	59
Narrativa transmedia en Olga: expansión del relato a través del caso “Gran Rex – Cris Morena”.....	63
Cultura participativa y fandom en Olga.....	66
Conclusiones finales.....	72

Introducción

En la era digital contemporánea, el fenómeno del streaming emerge como un elemento transformador en la manera en que accedemos, consumimos y participamos del universo mediático. Según Freitas (2021), "Streaming es la denominación dada a la tecnología que transmite datos de archivos tales como música, texto y video a través de Internet, en 'tiempo real', sin necesidad de descargar el contenido a un dispositivo" (p. 1).

De acuerdo con Van Dijck (2013), "Las plataformas de los medios sociales alteraron sin duda alguna la naturaleza de la comunicación pública y privada" (p. 14). En este sentido, plataformas como YouTube y Twitch, aunque centradas en la transmisión de contenido en video, no funcionan únicamente como medios de difusión, sino que también se configuran como redes sociales, al habilitar interacciones constantes entre creadores y audiencias a través de comentarios, chats en vivo, suscripciones y diversas formas de participación. En estos entornos, los espectadores dejan de ocupar un rol exclusivamente pasivo para convertirse en actores activos en la construcción de comunidades y en la dinámica de producción y circulación de los contenidos.

Según Jenkins (2006), la convergencia se entiende como la circulación de los contenidos a través de diversas plataformas mediáticas, la articulación entre distintas industrias de los medios y la conducta móvil de las audiencias, que se desplazan entre soportes y formatos con el fin de acceder a las experiencias de entretenimiento que desean. En este contexto, el streaming no solo forma parte de la convergencia de los medios, sino que también se posiciona como una herramienta clave en la interacción y transformación de la comunicación y el entretenimiento. A través de la transmisión en vivo de contenidos diversos, como conciertos, competencias de videojuegos o incluso actividades cotidianas de creadores, el streaming se ha convertido en un canal central de expresión y participación para audiencias globales.

El primer capítulo aborda la configuración conceptual del live-streaming, desde la infraestructura tecnológica hasta los modelos de distribución de contenido en tiempo real. El objetivo es sentar las bases para comprender la naturaleza dinámica del streaming. La evolución tecnológica ha permitido que la transmisión en vivo se convierta en una práctica accesible no solo para grandes corporaciones mediáticas, sino también para individuos y pequeños creadores de contenido. Plataformas como YouTube Live, Twitch y Facebook Live han democratizado el acceso a la difusión en tiempo real, permitiendo que cualquier persona con una conexión a internet pueda transmitir en vivo. Este fenómeno ha ampliado significativamente el alcance de los contenidos y ha transformado las dinámicas de producción y consumo mediático.

En el segundo capítulo, se aborda la pluralidad de ideas en el live-streaming, destacando cómo este medio fomenta la diversidad de contenidos y perspectivas. Como concluye McQuail (1992, como se citó en Llorens-Maluquer, 2001), el régimen de competencia imperfecta generó una pluralidad de oferentes pero no de diversidad en el producto televisivo. La multiplicidad de canales y plataformas permite que una amplia gama de creadores y productores encuentren su voz y audiencia, generando un ecosistema diverso de expresiones culturales y artísticas. Esta diversidad no solo enriquece el panorama mediático, sino que también ofrece a las audiencias una mayor variedad de contenidos, adaptándose a sus intereses y gustos específicos.

El tercer capítulo trata sobre la interacción de las audiencias en el live-streaming, reflexionando sobre cómo este medio no solo involucra a los espectadores como receptores pasivos, sino que también facilita una interacción activa y participativa entre usuarios y creadores. Según Scolari (2008), "La interactividad en los medios digitales redefine la relación entre emisores y receptores, permitiendo nuevas formas de participación y co-creación de contenido" (p. 33). Esta dinámica de co-creación y participación redefine la