

Determinantes de salud, estética y violencia en narrativas de *streamers* y su audiencia

Determinants of Health, Aesthetics and Violence in the Narratives of Streamers and their Audience

Determinantes de saúde, estética e violência nas narrativas de streamers e de sua audiência

Flor Micaela Ramírez Leyva

ORCID: 0000-0001-8269-2570

Universidad de Guadalajara, México.

Correspondencia: micaela.ramirez@academicos.udg.mx

DOI: 10.22235/d.v37i2.3352

Recepción: 10/05/2023

Revisión: 21/08/2023

Aceptación: 08/09/2023

RESUMEN. La intención del presente texto es relacionar las narrativas verbales y visuales de los *streamers* a partir de tres dimensiones: determinantes de salud, estética y violencia. Los ejes conceptuales son los modelos de los determinantes de la salud, los estudios sobre estética e identidad, y de la violencia como espectáculo social. Mediante encuestas, entrevistas y etnografía en videos de *streamers* en Instagram, YouTube y TikTok, se identificaron actitudes egocéntricas y conductas dramáticas. Además, fue evidente la ostentación de sus prácticas y estilos de vida, como exaltación del yo virtual, que reproduce un modelo social y económico basado en el espectáculo y la ficción, pero con efectos reales discutibles y nocivos para las audiencias. Se sugiere cultivar y promover una mirada crítica en las audiencias jóvenes y adolescentes, escolarizados o no, y desarrollar propuestas creativas de entretenimiento menos triviales.

Palabras clave: *streamers*; narrativas audiovisuales; estética; salud; violencia.

ABSTRACT. The intention of this text is to explore the verbal and visual narratives of streamers through three key dimensions: health determinants, aesthetics, and violence. The conceptual pillars include models of health determinants, studies on aesthetics and identity, and the portrayal of violence as a form of social spectacle. Through surveys, interviews, and ethnographic analysis of streamers' content on Instagram, YouTube, and TikTok, we have identified egocentric attitudes and dramatic behaviors. Furthermore, there is clear evidence of the flaunting of their practices and lifestyles, which glorify their virtual selves, thus perpetuating a social and economic model centered around spectacle and fiction, albeit with potentially harmful real-world consequences for their audiences. We suggest nurturing and encouraging a critical perspective among young and adolescent audiences, whether they are in formal education or not, and promoting more substantial and creative forms of entertainment.

Keywords: streamers; audiovisual narratives; aesthetics; health; violence.

RESUMO. A intenção deste texto é relacionar as narrativas verbais e visuais dos *streamers* a partir de três dimensões: determinantes de saúde, estética e violência. Os eixos conceituais são os modelos dos determinantes da saúde, os estudos sobre estética e identidade e a violência como espetáculo social. Por meio de pesquisas, entrevistas e etnografia em vídeos de *streamers* no Instagram, YouTube e TikTok, foram identificadas atitudes egocêntricas e comportamentos dramáticos. Além disso, ficou evidente a ostentação de suas práticas e modos de vida, como exaltação do Eu virtual, que reproduz um modelo social e econômico baseado no espetáculo e na ficção, mas com efeitos reais discutíveis e nocivos para as audiências. É sugerido cultivar e promover uma visão crítica das audiências jovens e adolescentes, escolarizados ou não, e desenvolver propostas criativas menos triviais de entretenimento.

Palavras-chave: *streamers*; narrativas audiovisuais; estética; saúde; violência.

Introducción

Este texto busca discutir las relaciones e implicaciones socioculturales de las narrativas verbales y visuales de los *streamers* en tres dimensiones: determinantes de salud, estética y violencia. La primera dimensión analiza cuáles determinantes o condicionantes de salud se encuentran más directamente relacionadas con los contenidos de *streamers* populares y con el contexto de sus audiencias, procurando identificar efectos sociales en los adolescentes mexicanos. La segunda dimensión es la estética involucrada en la construcción de la identidad de estos personajes y de los mensajes que producen. Finalmente, la tercera dimensión se centra en aspectos formales del lenguaje visual y verbal de la violencia, también asociada a la percepción de los seguidores de estos contenidos.

Los ejes conceptuales en los que descansa este trabajo son los modelos de los determinantes de la salud (Caballero et al., 2012; World Health Organization [WHO], 2010; Wilkinson & Marmot, 2003), los estudios sobre estética e identidad (García, 2019; Hidalgo, 2019) y la conceptualización de la violencia como espectáculo social (González-Fernández & Oliveira, 2017; Fernández et al., 2022).

En México hay una creciente preocupación por el incremento de prácticas de riesgo y autolesivas como resultado de la influencia ejercida por personajes públicos como *influencers* y *streamers* a través de los llamados retos virales. Reconociendo la relevancia y el rol de estos sujetos para las audiencias, surgieron las preguntas que orientaron este análisis: ¿Cuáles condicionantes de salud inciden en las narrativas y prácticas de interacción de jóvenes con los *streamers* de videojuegos?, ¿qué características tiene el medioambiente psicosocial?, ¿cuáles son los aspectos estéticos de los contenidos difundidos por *streamers*?, ¿cuál es la percepción de adolescentes de 18 años sobre estos personajes y sus narrativas? y ¿qué tipo de influencia e incidencia para la salud y bienestar pueden tener estos contenidos?

El estudio es una aproximación cualitativa, mediante sondeos de diversos contenidos y videos de *streamers* principalmente en Instagram, YouTube y TikTok, entre enero y marzo de 2023. Se emplearon técnicas de observación, etnografía visual digital, y encuestas y entrevistas con estudiantes y jóvenes expertos en este tipo de actividad y ambiente digital, uno de ellos *streamer*.

Determinantes de salud y sus efectos en audiencias de jóvenes estudiantes

La amplia literatura sobre los determinantes sociales de la salud, y su recurrente alusión en diversos foros académicos y políticos, da cuenta de su estrecha relación con una vasta gama de problemáticas sociales que exceden los aspectos biomédicos o problemas como las pandemias. Surge entonces la necesidad de distinguir cómo estos condicionantes están presentes en procesos de comunicación.

La relevancia de estos condicionantes de salud radica en su contribución para comprender y analizar una serie de fenómenos sociopolíticos y económicos en los que se ponen en juego los derechos humanos, conflictos de colectivos y grupos de población, y modelos de desarrollo, pero también ayudan a profundizar la investigación relacionada con los escenarios de comunicación y sus agentes. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (WHO, 2010) los determinantes de salud se refieren a las condiciones de vida, desarrollo y evolución de las personas, desde su nacimiento hasta su deceso, considerando el género, la educación, ocupaciones o empleo, situación económica, ambiente social y político, cultura, vivienda, entre otros aspectos que influyen en el bienestar y posibles inequidades de salud entre los habitantes. Desde luego, cada región del mundo tiene distintos estilos de vida y los determinantes o condicionantes de salud responden a la cultura, la distribución de recursos diversos —no solo monetarios—, las políticas públicas, los niveles de renta y economía.

Hay abundantes estudios acerca de los determinantes sociales de la salud (DSS), su caracterización e

incidencia en una variedad de dimensiones, contextos y grupos sociales, tales como los DSS y el propio proceso salud-enfermedad de los universitarios, o la relación con factores protectores y de riesgo para la salud en el ámbito estudiantil. Otros trabajos caracterizaron las percepciones y experiencias sobre factores socioestructurales, hábitos de uso en redes de preadolescentes, factores de alto riesgo como la gestión del contenido y la huella digital, así como desarrollo sustentable y salud (Castellanos et al., 2014; Ramos-Pibernus et al. 2014; Coronel Carbo & Marzo Páez, 2018; Gómez Restrepo, 2019; Castañeda Vásquez, 2020). En cuanto a hábitos de consumo de redes, Tristán et al. (2018) reportan usuarios menores de edad que vieron algo que le molestó en Internet o que han recibido actuaciones contra ellos y mensajes desagradables e imágenes groseras.

Parte de las citadas investigaciones operacionalizaron los DSS contemplando, en ciertos casos, técnicas de observación y encuestas que incorporaron pobreza, estrés, estigma, apoyo social, seguridad alimentaria, género, clase social, etapas tempranas de desarrollo e inseguridad en el empleo. Otros análisis (Leiva-Peña et al., 2021) se enfocan en la influencia de aspectos particulares de estos determinantes sociales en la salud mental, tales como los modos o estilos y calidad de vida y su vinculación con políticas públicas desde el modelo biopsicosocial en países latinoamericanos, caracterizados por una polarización socioeconómica, inequidad y pobreza. Por lo tanto, la literatura científica sobre DSS suele contemplar tres dimensiones fundamentales: los determinantes del entorno biosocioeconómico, los determinantes de los estilos de vida y los determinantes relacionados con las redes sociales y comunitarias.

Entre el conjunto de determinantes –cuya cantidad y nomenclatura varían según el modelo y autor considerado (Caballero et al., 2012)– el medioambiente es uno de gran relevancia en el presente estudio, debido a que no solo abarca el ecosistema de un territorio o espacio físico, en cuanto a factores climáticos o biológicos como los contaminantes, sino especialmente los aspectos psicosociales y socioculturales nocivos, sobre los cuales la persona

carece de control o tiene una influencia limitada. En este caso, se propone recuperar la función e importancia de este determinante de salud en el análisis de los ambientes virtuales y los mensajes de los *streamers*, dado que los fenómenos psicosociales y los elementos socioculturales tienen una incidencia directa en la creación, producción y circulación de los mensajes.

Respecto a lo anterior, aparecen las tendencias sobre ciertos personajes de series de diferentes plataformas (por ejemplo, la serie *El juego del calamar*), cuyos argumentos en ocasiones destacan los rasgos negativos y de violencia. Estos rasgos son aprovechados por los creadores de contenido como estrategia de mercado y para facilitar la conexión con sus seguidores, mediante contenidos o información que les pueda ser familiar, conocida o que despierte su interés. Por tanto, parte de la actividad realizada por los *streamers* es simplemente reutilizar materiales o mercancías, productos tecnológicos y contenidos, los cuales han sido resultado de las dinámicas de un contexto sociocultural de cada país o región donde se originaron. Esto no solo implica practicar el juego como tal, del cual hacen la transmisión directa, sino también reaccionar, reconstruir imágenes y hacerlos parte de su narrativa, con determinados cambios en los que agregan su particular estilo y personalidad.

El estilo de vida, identificado también como los hábitos de salud o de riesgo, son otro condicionante de salud que permite observar con una perspectiva más amplia los procesos de comunicación y sanitarios, las dinámicas sociales y la performance de los *streamers*. Dicho estilo de vida representa el conjunto de decisiones tomadas por el individuo en su vida cotidiana, que de una manera u otra tendrán repercusiones no solo en la salud sino en la enfermedad, y sobre las cuales ejerce un cierto grado de control. Este sería el determinante con una mayor influencia sobre la salud (Wilkinson & Marmot 2003; Caballero et al., 2012; WHO, 2010), porque descansa en la voluntad y decisiones propias de la persona, quien puede o no ser consciente del impacto de sus conductas, actitudes y hábitos en su bienestar o calidad de vida.

Los *streamers* generalmente, al buscar reconocimiento, fama y éxito en términos de influencia en un mayor número de grupos de personas, muestran comportamientos adaptados al motivo o tema de lo que estén transmitiendo en calidad de figuras con un capital simbólico. Ya sea que jueguen, comenten o compartan, exhiben características de su personalidad (sea propia o la que han reconstruido en ese mundo digital) para reforzar su imagen. Estos dos condicionantes, medioambiente psicosocial y estilo de vida, guardan estrecho vínculo con las narrativas mediáticas de los *streamers* y sus efectos en las audiencias. No debe olvidarse que otros determinantes de la salud como la edad, la educación y el género también tienen un peso fuerte en el bienestar de las personas (Hernández et al., 2017). Respecto a estos últimos determinantes, en el presente estudio sobre *streamers* se distingue que, dichas personas, en su mayoría, son de género masculino, jóvenes —entre los 19 y los 35 años— y con una escolaridad media-superior y superior.

Consideraciones metodológicas

El trabajo de campo contempló dos etapas: una etapa exploratoria con estudiantes universitarios mexicanos, de la ciudad de Puerto Vallarta, Jalisco, y una segunda etapa donde se efectuó una observación y una etnografía visual digital (Pink et al., 2019), en la que se revisaron y analizaron los contenidos de enlaces con videos e información de los *streamers* más populares entre los estudiantes universitarios encuestados.

En el ejercicio de etnografía digital se trabajó con categorías de un protocolo básico de observación etnográfica: entender el sentido de los componentes de la unidad de análisis que fue el propio *streaming* o discusiones de internautas sobre él; identificar atributos y lógicas de los elementos y signos en la unidad de análisis, donde se hizo foco en características de los perfiles culturales y socioeconómicos de las personas, acciones y conductas/comportamientos (tanto al jugar como al estar leyendo comentarios o interactuando con otros *streamers*), lugar

o espacio (habitación o lugar desde donde transmitían), objetos (equipos, mobiliario, silla de *gamer*, micrófono, accesorios y colecciones de figuras o muñecos de personajes), y las narrativas de los videos de *streaming* donde se identifican y/o reconstruyen determinadas relaciones de contenidos/polémicas respecto a un producto, juego, práctica, persona o personajes (los propios *streamers* o los protagonistas de los juegos).

Para la selección de sujetos participantes del trabajo se ha utilizado un muestreo no probabilístico por conveniencia, apoyado en criterios de accesibilidad, entre estudiantes primer ingreso de universidad de dos grupos de pregrado. Esos estudiantes están adscritos a carreras de las dos dimensiones de este estudio (comunicación y salud): la Licenciatura de Diseño para la Comunicación Gráfica y la carrera de Psicología. Participaron 33 estudiantes de la primera y 42 de la segunda. Se consideraron los siguientes criterios básicos para los encuestados: estar en un rango de edad entre 17 a 20 años, manifestar conocimiento de contenidos sobre *streamers* e identificar a algunos de ellos, participar voluntariamente teniendo las consideraciones éticas para manejar sus datos confidencialmente.

El período de levantamiento de información fue de enero a marzo de 2023, mediante un formulario de Google. Las preguntas incluyeron 4 rubros: a) identificación de nombres y alias de *streamers* en general y de aquellos que utilizan lenguaje violento explícito, ya sea verbal o no verbal (conductas, gestos, movimientos, imágenes); b) descripción del comportamiento, situación o detonador de violencia en el *streamer* o de sus representaciones; c) la experiencia y sensaciones al mirar una transmisión con representaciones violentas; d) las percepciones en cuanto a la posible influencia o repercusiones de la exposición a contenidos violentos de *streamers* para ellos mismos o para otras audiencias menores de edad, en diferentes ámbitos y procesos: identidad, conducta, interacciones sociales y salud mental. Por último, se les cuestionó acerca de cuál consideraban el principal problema que identifican con estos contenidos y modalidades de transmisión en medios de comunicación.

Inicialmente a los grupos se les explicó, por separado, el objetivo y las características del estudio, solicitándoles su participación de manera voluntaria y que respondieran las preguntas del formulario enviado a sus correos. Se concentró la información obtenida y se comparó con la información de la revisión teórica.

Para conocer las percepciones sobre el impacto de los contenidos de *streamers* en los usuarios, se tomó como referencia el conocimiento e interacción de esos internautas con las plataformas de los *streamers*, a través de una encuesta distribuida digitalmente entre 75 jóvenes estudiantes universitarios de primer semestre, de entre 18 y 21 años, complementadas con entrevistas con egresados, uno de ellos que también se dedica a hacer *streaming*. Se recabó la siguiente información sobre sus opiniones y de lo que hacen, dicen o proyectan los *streamers*: la información que circula sobre ellos en diferentes plataformas digitales (como Twitch, TikTok, YouTube, Instagram e incluso su propio canal) entre sus pares y redes, su percepción sobre el uso de imágenes, conductas o lenguaje violento, así como su experiencia como seguidor de estos personajes y su valoración sobre la influencia que estos contenidos han ejercido sobre ellos mismos o sobre otros adolescentes o menores.

Resultados

Aunque la mayoría ha visto o escuchado mensajes sobre estos personajes, cerca de la mitad es seguidora de uno o más *streamers* de habla hispana, tales como Juan S. Guarnizo, AuronPlay, Biyin, El Xocas, el Mariana, Pipepunk, Spreen, Arigameplays, la Rivers, El Ded, Franco Escamilla, El Temach. Principalmente son de nacionalidad española, mexicana, colombiana y argentina. Muchos de ellos tienen una audiencia que supera el millón de espectadores, otros son seguidos por cientos de miles de personas. América Latina es uno de los mayores mercados para consumidores de contenido de *streamers*.

En cuanto a las narrativas observadas en ellos, los estudiantes coinciden en señalar que, con mucha frecuencia,

estas figuras se expresan de modo incorrecto, considerando la vulnerabilidad en la que puede estar parte de su audiencia, especialmente niños.

Su contenido es para hacer reír a las personas, pero usa lenguaje muy vulgar... En lo personal, sí me disgusta un poco, ya que la manera en la que se expresan en sus contenidos no es la adecuada, además de que al estar en una red social cualquier persona puede verlo, incluso menores, sin mencionar el hecho de que pueden tener miles de seguidores e influenciar a tantas personas, pero no en un sentido positivo sino negativo, es algo muy desagradable y triste... ¿Qué mensaje se está dando con eso a la sociedad?

También algunos jóvenes encuestados manifestaron su desacuerdo con la forma de interactuar de los *streamers* con sus seguidores, especialmente cuando comentan sobre otros jugadores o personas: "El *streamer* habla con sus fans, pero es irrespetuoso". En otras respuestas se observa, además de la mercadotecnia que sostiene esta maquinaria digital, que uno de sus recursos más comunes es la combinación del humor con la sátira, violencia y otros negativos para la sociedad:

Es divertido ver cómo se divierten, pero también hay un límite a lo que hagas solo para ganar dinero... Al ver estos contenidos tienes que cuestionarte muchas cosas para poder entender que eso no es sano y que eso no solo llega a tu *fyp*,¹ también lo ven otras personas y en su mayoría niños... Por monetizar su contenido no consideran mucho el tipo de público que lo consume... Siento que, por tener una gran cantidad de seguidores o su propio contenido, creen que pueden decir cualquier cosa sin afectar a las demás personas.

1:: Abreviatura de "For you page" (que en español corresponde a la página "Para ti", es decir, a la página que aparece al iniciar en plataformas como TikTok.

Otros problemas identificados, tanto en las respuestas de los estudiantes encuestados como en el material de videos revisados, son directamente abusos, actitudes racistas y denuncias sobre delitos donde algunos de estos individuos del *streaming* están involucrados. Algunos estudiantes señalaron que tienen conocimiento sobre esos antecedentes:

En su momento un *influencer* realizó acosó a chicas menores de edad y mantuvo material pornográfico... El problema es la sociedad que los acepta... Vi un video donde Adrián Marcelo estaba en Guadalajara ofreciendo dinero por responder preguntas y una señora mayor se acerca diciendo que está necesitada del dinero y él le responde que sí se ve bastante jodida, luego le ofrece más dinero si se atreve a fumar marihuana en la calle... Todo surgió con el regreso de una serie que llevaba mucho tiempo en hiatus y él prestaba su voz a uno de los personajes principales y cuando se lanzó ese comunicado empezó a Twitter a sacar videos y capturas de conversaciones de él con menores de edad para tener relaciones, de eso empezaron a seguir saliendo muchos casos parecidos a este... Biyin hacía chistes ofensivos hacia una señora que perdió a su hijo, al igual que decía más chistes racistas.

Un *streamer* universitario, egresado de la Licenciatura en Psicología, afirma que la comunidad de internautas es muy amplia, y es importante no perder de vista la vulnerabilidad psicoafectiva debido a las edades en las que se encuentra la mayoría de usuarios. En su caso, procura crear conciencia sobre los excesos en que pueden caer o estar sus seguidores, sobre todo cuando observa o se entera de alguna conducta inadecuada o posiblemente perjudicial, y también cuando sus seguidores le comentan sobre conductas desleales hacia su escuela o familiares. La influencia es grande, particularmente en aspectos de autoestima y autoconcepto.

Recursos en la construcción estetizada de la identidad de los *streamers*

A continuación, se describen características sociodemográficas y un perfil básico de tres *streamers* con el mayor número de menciones entre los estudiantes, o quienes refirieron que ellos se podrían encontrar entre los de mayor éxito.

1. Iván Raúl Buhajeruk Fernández, alias *Spreen*. 22 años. Creador popular de contenido, de nacionalidad argentina, publica en su canal de YouTube SpreenDMC. Nivel socioeconómico alto. Además de ser conocido por los juegos y sus transmisiones, crea música y letras de canciones. Cuenta con más de 3.6 millones de suscriptores en la plataforma. En uno de sus videos, transmitió desde una caja un número determinado de horas, imponiéndose a sí mismo un autoconfinamiento en un espacio mínimo para sobrevivir. Llama la atención que no comentó cómo resolvió las necesidades elementales y fisiológicas, como dormir y comer.
2. Raúl Álvarez Genes, alias *Auronplay*. 34 años. *Youtuber*, *streamer* de Twitch y comediante español. Nivel socioeconómico alto. Su pareja es Sara Moledo, alias *Biyín*, también famosa *streamer* quien, junto a él, ha recibido fuertes críticas por sus comentarios despectivos y racistas hacia personas con rasgos diferentes a los anglosajones.
3. Juan Sebastián Guarnizo. 28 años. Nacionalidad colombiana y residencia en México. Nivel socioeconómico alto. Fue diseñador gráfico de otros creadores de contenido como *ElDed*. Es una de las figuras del *streaming* más populares en México. Comparte imágenes de la colección de vehículos de lujo de su propiedad. Pareja de Abril Abdamari Garza Alonso, conocida como *Arigameplayer*, *influencer* cuya imagen está muy sexualizada e infantilizada.

Recientes trabajos, como el de Fernández et al. (2022), han investigado aspectos de narrativa audiovisual en la cultura *mainstream* y encontraron que, después de la pandemia del COVID-19, el *streaming* se asentó definitivamente y, en cuanto a las series, “tramas cada vez más abyectas, posmodernas, hiperrealistas y pornográficas se han instalado en la narrativa audiovisual” (Fernández et al., 2022, p. 62). Parte de las semejanzas de la serie *El juego del Calamar* (de la cual posteriormente lanzarían un videojuego con estilo de Minecraft y de alto impacto mediático), analizada por los citados autores, con la actividad y contenidos de los *streamers* que se discuten en este trabajo es el carácter distópico de su narrativa, a través del uso recurrente de elementos donde el objetivo es naturalizar el dinero, el egoísmo, la ambición y la violencia, o donde hay una obsesión y comodidad con los “demonios internos” y una mayor justificación en la difusión de contenidos extremos, transgresores y morbosos, algunas veces disfrazados de humor, sarcasmo, burla, sátira e insensibilidad.

Refiriéndose a la lógica de producción de estos contenidos, Fernández et al. (2022) destacan las contribuciones de varios estudios sobre los imaginarios proyectados en estas representaciones, a saber: “las inquietudes de hoy, la inestabilidad del presente, la incertidumbre vinculada a la ausencia de futuro, las turbulencias políticas y las amenazas económicas” (Imbert, 2019, citado en Fernández et al., 2022). Además, en el trabajo de los citados autores se evidencian ingredientes con los que esas series televisivas buscan mantenerse en un mercado caracterizado por promover la homogeneización global de la cultura y por la tendencia de un público a la adoración de la pantalla y al disfrute de la crueldad espectacularizada, por ejemplo, las estrategias de combinar efectos especiales, trucos de montaje, estéticas videocliperas y sermones para justificar estéticas de lo absurdo. Parte de esos ingredientes son explotados por los *streamers* cuando producen sus contenidos, como expertos en la edición y el uso de tecnología para el espectáculo, cada vez más ajeno a realidades sociales y más centrado en el ego, la banalidad y la fugacidad del propio juego. Un ejemplo son las respuestas y valoración

a nuevas ediciones de productos, juegos, herramientas o dispositivos tecnológicos y eventos, o hacia las críticas de otros jugadores, por ejemplo, entre JuanSGuarnizo y Spread, quienes se intercambiaron canciones, aparentemente creadas por ellos mismos.

Es cada vez más evidente entonces que el *gamer* se ha ido consolidando como un mercado con crecimiento exponencial. En sus videos cortos, como parte de la cultura y la sociedad del espectáculo y de lo extremo, es recurrente que en los comentarios o intervenciones de sus protagonistas se utilice indiscriminada e inconscientemente el lenguaje, y que con sus alusiones a otras personas o figuras públicas través de imágenes, dibujos, recursos gráficos, se permitan mostrar su actividad y trabajo como un juego, o poco a poco transformando su personalidad y convirtiéndola en la marca-producto, lo que diluye la frontera entre lo racional y lo irracional, además de los valores éticos y morales.

Otros rasgos que caracterizan la performance de los *streamers* son la multiplicidad de prácticas e identidad dinámicas, es decir, si se retrotraen las consideraciones de Hidalgo (2019) sobre el *yo digital* en el hiperespacio:

Los sujetos operan como *nodonautas*, es decir, puertas de entrada a múltiples formas identitarias, a múltiples formas culturales, a múltiples formas de ser y estar en el hiperespacio. Cada sujeto es un enlace, un hipervínculo a otras formas narrativas, discursivas e identidades (p. 97).

Esta posibilidad de utilizar la tecnología para “optimizar las presentaciones del Yo en la red... corregirse y aumentarse, desplegarse y proyectarse virtualmente” (García, 2019, p. 130) también contribuye a la construcción estetizada de una identidad o de multiplicidad de identidades. En ese sentido, los jóvenes *streamers* diversifican su oferta de medios (Instagram, YouTube, TikTok, Pinterest) o recursos tecnológicos con los que circulan en la red para ampliar su alcance, por lo que van adaptando recursos gráficos, narrativos y acciones a cada plataforma o canal. Por ello, aunque se les identifica con un sobrenombre, no asumen

una identidad estática y única, sino que se van apoderando de ciertas opciones del ciberespacio para estar tanto *online* como *offline*. De esa manera, mantienen abierta la oferta de bienes simbólicos y materiales, el sujeto “está permanentemente accesible en la red, es fácil de procesar y decodificar si se cuentan con las competencias digitales conversacionales necesarias” (Hidalgo, 2019, p. 98).

Vale señalar que esta facilidad para interpretar el mensaje también descansa en la inmediatez e impacto del contenido audiovisual. Las imágenes y las pantallas se vuelven el espacio más familiar y cómodo para los espectadores, usuarios y seguidores de *streamers*. Al igual, mientras se tenga acceso al chat o pertenezcan a la comunidad de fans de esos personajes, los espectadores sienten que pueden interactuar con ellos, aunque esto signifique pasar desapercibidos o hasta llegar a ser motivo de burla como parte de su espectáculo. Por ejemplo, es común que varios *streamers* dediquen cierto tiempo a leer los mensajes de sus seguidores, quienes le hacen peticiones, además de preguntas. Tampoco es extraño escuchar comentarios y solicitudes inapropiadas e insanas, como en el caso de Pipepunk, a quien una de las fans le pidió “insúltame por favor”.

La hiperestetización de la vida y la cultura es otra característica evidente en el ámbito de los *streamers*, debido a que generalmente construyen un personaje multifacético, con habilidades de comunicación y cierto carisma, buscan ser tendencia o imponerla exhibiendo cada aspecto y momento de su vida, aprovechando la curiosidad, el morbo y los excesos de las audiencias jóvenes y sedientas de referentes para su propia existencia. Hidalgo (2019) expresa el afán de las actuales generaciones por ser *fashionistas*, por *taguear* cada una de sus acciones, con lo cual se visibilizan las biografías autonarradas y ponen en conexión en los hipermedios. Los *streamers* aprovechan la riqueza y plasticidad del lenguaje visual para atrapar la mirada del otro y unir la experiencia y el creador en sí mismo.

Consideremos, por ejemplo, un fragmento de autopresentación de JuanSGuarnizo, *streamer*, *youtuber* y presidente de @aniquiladorestea:

Participé en varios campeonatos de Call of Duty 1 bajo el sobrenombre de ‘KillerMaster45’. Fui el primer latino en llegar a 10,000 subs de paga en Twitch, exceptuando por uno que otro brasileño *pero ellos no cuentan*. Estoy escribiendo mi cuarta novela. Antes hacía miniaturas, emotes, etc., ahora tengo gente que las hace por mí. Exitoso, vaya. Trabajé en la creación de la vacuna Pfizer.

Aunado al uso excesivo de alusiones a sus logros, con un tono ostentoso, los *streamers* son conocidos por hacer frecuentes alusiones a la sexualidad, no solo para hacer mofa de otros u ofenderlos. Además, parte de las prácticas recurrentes en la construcción de identidades de estas figuras mediáticas es mostrar lo que podría ser considerado parte de su vida “privada” haciéndola pública. Varios de los *streamers* tienen una pareja *gamer*. En el caso de Juan S Guarnizo, su compañera Arigameplays, joven mexicana también con bastante fama, según los encuestados, “siempre la juzgan por cómo se viste (con escotes), así que a veces suele decir comentarios defendiéndose con groserías”. Como figura controvertida, es motivo de continuos escándalos por su apariencia e indumentaria, así como por su estilo de vida, por el vehículo de lujo que adquirió en 2019, supuestamente con ingresos de su cuenta de Onlyfans, y su cuenta de Twitch fue “baneada al parecer por una violación a las reglas sobre el contenido de sus videos, señalados de sexualmente sugerentes” (“Arigameplays y sus últimos videos”, 2022).

Finalmente, la circulación en el ambiente virtual de una identidad como la de los *streamers*, además de tener un atractivo de mercado, en los que se ostentan millonarias ganancias para estas figuras y por consiguiente para sus patrocinadores, sirve para distintos propósitos:

Presentación de una imagen estilizada de sí mismo, la autopromoción narcisista de la imagen como marca comercial, como espacio narrativo que transmite cierto sentido en torno a la identidad personal, así como fenómeno de estetización de

momentos aparentemente mundanos y que representan el seguimiento de una vida conforme a cánones estéticos (García, 2019, p. 130).

Lenguaje visual y verbal de la violencia de los *streamers*

Analizar la narrativa de la violencia, de acuerdo con Mateos (2015), implica un ejercicio complejo, donde se pueden observar los agentes, causas, lógicas de agresores y víctimas, y los diferentes significados que esta asume. De la misma manera, observar las expresiones de esta violencia en los medios requiere ubicar quiénes y desde dónde ejercen esta violencia, qué formas o modalidades toma, cómo se usa un poder autoatribuido u otorgado a un sujeto por otros. Además, este ejercicio requiere puntualizar de cuáles recursos simbólicos, económicos o socioculturales se vale esta violencia para proyectarse y en cierta medida legitimarse en medio de un orden social más semejante al caos que a una estructura funcional ética y moralmente justificada y fundamentada sobre el respeto a valores y derechos humanos universales. El estudio acerca de la violencia de González-Fernández & Oliveira (2017), establece que esta se transforma en un contenido mediático cargado de espectacularidad e impacto capaz de provocar múltiples emociones encontradas, desde la fascinación y la atracción hasta el horror y la congoja (p. 119).

Atendiendo a la narrativa, parte de los videos muestran polémicas e insultos (o complicidades) entre varios *streamers* para generar rating en su perfil, según explicarían algunos estudiantes entrevistados. Otras percepciones de los jóvenes universitarios respecto al uso y representación del lenguaje de la violencia, o los actos indebidos que quedan impunes en los *streamers*, son:

Cuando he escuchado a lo lejos este contenido, me da un tipo de desagrado y malestar, el hecho de que la gente pueda hablar de una manera tan grosera, tan violenta; faltando el respeto a los demás. A

pesar de ser personas “adultas”, que se supone que deberían tener más asertividad. Cuando me entero por otros comentaristas o videos de que abusaron o hicieron daño a otros, me sentí decepcionada y me dio asco... Lo único que se deja entrever en este tipo de contenidos es la violencia, y cómo está tan normalizada... Recuerdo haber visto tiktoks de personas romantizando las conductas tóxicas, posesivas y violentas en las parejas. Spreen se cree superior a otro *streamer* solo por ser argentino.

Uno de los aspectos más perversos de la violencia es que se haga burla para lucrar con ello, como en el caso que refiere uno de los estudiantes:

En ese año Auronplay fue acusado de ser racista, además de que en Twitter lo exhibieron por “fingir” ser de un grupo de secuestradores (con sus demás amigos y novia Biyin), donde acosaba a una madre que había perdido a su hijo y le mandaba twitters [sic] diciéndole que ellos tenían a su hijo y que lo violaron y cosas de ese estilo.

Sobre ese caso, varios entrevistados respondieron que ese *streamer* publicó en su tiempo posts xenófobos y tuits agresivos, racistas y clasistas; causaron polémica pues tenían contenido racista e incluso neonazi. Otro *gamer* habló mal sobre México y los mexicanos.

Su lenguaje explícito es constante y hace uso del mismo en todos sus *streams*... Arremetió contra Kenia Os, con comentarios muy misóginos y machistas... Es muy común en la comunidad de *streamers* de España que se hagan polémicas de equis cosas. Pero el Xokas tiene un lenguaje y comportamiento hacia su audiencia muy agresivo... Dalas Review, todo su contenido en general es bastante irrespetuoso tomando en cuenta que su canal básicamente es de críticas o debatir cualquier cosa en que el no esté de acuerdo.

Otro problema recurrente es la ofensa abierta y cruel de estos individuos hacia personas en situación de discapacidad, simulando humor, pero empleando el tono de comedia para burlarse de las limitaciones o condiciones de otros:

He visto que ofenden a personas con enfermedades como síndrome de Down, parapléjicos, obesidad y de circunstancias como *homeless*, violaciones, derechos de las mujeres... Da tristeza cómo por tal de llegar lejos no importa hundir a los demás... Muchos suelen ser muy racistas, homofóbicos, clasistas y misóginos, y las personas siempre los defienden con: "es humor".

En cuanto al contenido visual, es preciso enfatizar que, además de las imágenes sobre los personajes de los videojuegos, o de los eventos en los que participan o compiten, muchos videos y transmisiones se dedican a las conductas de reacciones viscerales (risa, expresiones y gritos) y del comportamiento de los propios *streamers*. También, dependiendo del tema y motivo de su transmisión, muestran imágenes de personas abordadas en la vía pública y de las dinámicas que realizan sobre compartir ilustraciones, dibujos o caricaturas agrediendo a otros. Muchas veces estos dibujos son de figuras que utilizan armas de fuego y/o cuchillos, en los que se utilizan referencias a llanto, sangre y vómito. Otras actitudes usuales son alusiones con lenguaje no verbal a lo sexual. Al respecto, se seleccionaron las siguientes percepciones:

Vi donde un *streamer* se enoja porque perdió, o el juego no salió como esperaba y lo que hizo fue decir groserías y también aventar sus cosas que tenía alrededor... Su conducta fue violenta o contenido agresivo es publicado de forma muy natural y sin recibir ninguna sanción o queja... Normalmente esa persona juega con sus amigos y cuando le ganan en un juego y una partida comienza a gritar... La forma liberal en que se muestra haciendo representación de lo sexual.

La percepción de riesgos y vulnerabilidad de los espectadores también puede ayudar a esclarecer cómo influyen los mensajes de los medios de comunicación en general, y los de la violencia en particular, sobre la vida cotidiana y las relaciones interpersonales. En este sentido, vale recuperar la función de las percepciones en los procesos de interacción virtual con los *streamers*, localizando cuáles pueden ser las áreas de interés y posibles consecuencias. Para esta tarea, se requiere examinar

el contenido de las creencias de riesgo y vulnerabilidad de los individuos, identificando aquellas cosas que les preocupan, así como el grado de ansiedad que generan estas preocupaciones. Podemos observar si las personas reconocen los riesgos inherentes a una situación dada, o podemos ver con qué precisión alguien juzga un riesgo específico (Millstein & Halpern-Felsher, 2001, p. 18).

Sobre esta cuestión son notables los siguientes comentarios de los estudiantes espectadores:

Creo que debería haber mayor restricción y mediación de todas estas personas porque muchos niños y adolescentes los ven y fácilmente creen que está bien faltar al respeto... Puede influir en la forma en cómo comunicarme, ya que puede afectar a terceros y también en mi personalidad... Algunas veces normalicé actitudes machistas y hasta me reía de esas faltas de respeto y violencia... Influye en los temas de conversación con los demás... Me ha afectado en alterarme un poco... Llevo 10 años viendo contenido de *streamers* y *youtubers* y ya estoy acostumbrada, sé reconocer contenido sano a uno tóxico... A tal grado es esa obsesión por eso que te desconectas de la realidad y realizas las mismas acciones que él... Me sentí algo preocupado por la cantidad de comentarios en su video de personas que estaban de acuerdo con lo que estos comentaron (expresiones humillantes hacia la mujer).

Conclusiones

En este texto se debaten tres dimensiones en los contenidos de los *streamers* y la percepción de sus audiencias: 1) la incidencia del ambiente sociocultural y los estilos de vida como condicionantes de salud fundamentales en esta lógica; 2) el complejo andamiaje de la estética, que implica un manejo sofisticado de recursos tecnológicos para la recreación del *yo digital*; 3) la caracterización del lenguaje visual y verbal de la violencia como espectáculo, como un recurso que, disfrazado de humor, forma parte de la narrativa audiovisual. Destacan las actitudes y conductas dramáticas de los *streamers*, la ostentación de sus prácticas y estilos de vida, integradas a una logística mercadotécnica de los videojuegos, reflejo del ambiente sociocultural. Las narrativas reproducen un modelo social y económico que mantiene diferencias de clase social, estereotipos sexuales y un ejercicio de poder basado en el entretenimiento y la ficción, pero con efectos reales en las audiencias.

Los comentarios de los internautas evidencian el incremento de contenidos con una limitada creatividad, lo que revela una industria del entretenimiento que continúa explotando la fragilidad social actual, a través de la banalización de contenidos y propuestas. Hay un abundante material sobre eventos, productos, comentarios, reacciones a lo que hacen, dicen y sugieren estos personajes, a cuyas audiencias jóvenes dedican un tiempo valioso y prestan excesiva atención. Considerando la información y relatos analizados, preocupan las edades tempranas de la audiencia cautiva, debido a que parte de ellos ha admitido el peligro y posibles consecuencias de la exposición a estos contenidos, con imágenes explícitas de agresión y violencia o lenguaje sexualizado, que no solo se centra en el uso de vocabulario inadecuado, sino en imitar conductas de riesgo.

Tras la exposición de las narrativas estéticas-visuales y verbales sobre las dinámicas de las prácticas de los *streamers* y su repercusión en audiencias de jóvenes estudiantes en México, se identifican las siguientes problemáticas: hay un uso de lenguaje no apropiado recurrente y una exposición de conductas perjudiciales para la audiencias de esos ma-

teriales, cuyas edades abarcan de 8 a 19 años; falta mayor atención de diferentes agentes académicos, de la sociedad civil o políticos para revisar y analizar detalladamente y a una escala poblacional mayor los diferentes fenómenos mediáticos y de la comunicación pública.

En ese sentido, sería bueno reflexionar y actuar de acuerdo con el alcance o contexto de cada lector, desde nuestros espacios académicos, civiles y familiares, para contribuir a desarrollar una mirada más crítica sobre los actos que merman la dignidad humana. En este sentido, importa que promovamos y generemos una mayor alfabetización visual. Además, convendría impulsar estudios sobre los personajes, conductas y productos de las plataformas de *streaming* y su efectos en la salud biopsicosocial de sus audiencias. También convendría documentar y dejar evidencia de los contenidos que implican ciertos riesgos para la salud mental en estas plataformas, debido a que es muy frecuente y de hecho se ha naturalizado que las figuras públicas del *streaming* incurran en situaciones delicadas, faltas éticas o delitos. Es preciso seleccionar y exigir la difusión de contenidos de mayor calidad y seguros para las audiencias de diferentes grupos de edad.

Resulta urgente la supervisión e intervención de los distintos agentes responsables en estos actores y procesos de comunicación, como las defensorías de las audiencias y del propio Estado, quien cada vez se encuentra más ajeno a su función reguladora como garante de bienestar y del respeto a los derechos humanos y civiles de la población. Finalmente, debemos pensar y actuar en colectivos intersectoriales para promover mejores formas de entretenimiento y contenidos espectaculares, que recuperen otras nociones y formas de sociedad más dignas y humanas, para que las generaciones jóvenes reconsideren que la vida y el bienestar común son más que un juego.

Referencias

Arigameplays y sus últimos videos de TikTok de los que todos están hablando. (2022, 13 de septiembre). *Infobae*. <https://www.infobae.com/noticias/2022/09/13/arigameplays-y-sus-ultimos-videos-de-tiktok-de-los-que-todos-estan-hablando/>

- Caballero, E., Moreno, M., Sosa, M., Mitchell, E., Vega, M., & Columbié, L. (2012). Los determinantes sociales de la salud y sus diferentes modelos explicativos. *Infodir*, (15). <https://revinfodir.sld.cu/index.php/infodir/article/view/344>
- Castañeda Vásquez, D. E. (2020). *Desarrollo sustentable y salud: Impacto de los determinantes sociales de la salud en el desarrollo de la población del área metropolitana de Monterrey* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Nuevo León]. Repositorio Académico Digital Universidad Autónoma de Nuevo León. <http://eprints.uanl.mx/id/eprint/20807>
- Castellanos, M. P. B., Tovar, N. M. R., Sierra, J. M. S., Calao, J. F. F., & Bastidas, J. A. (2014). Determinantes sociales del proceso salud-enfermedad de los universitarios. Área de salud, Universidad Nacional de Colombia-Bogotá. *Acta Odontológica Colombiana*, 4(2), 141-154. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/actaodontocol/article/view/48758>
- Coronel Carbo, J., & Marzo Páez, N. (2018). Determinantes sociales y de salud protectores en el ámbito universitario. *Medisan*, 22(8), 825-837.
- Fernández, C., Romero, L., & Puebla, B. (2022). La moda de la distopía anticapitalista en la obesa narrativa audiovisual contemporánea vía streaming: El lenguaje de la crueldad mediante el caso de la serie El juego del calamar. *Uru: Revista de Comunicación y Cultura*, 6, 60-82. <https://doi.org/10.32719/26312514.2022.6.5>
- García, V. (2019). Construcciones estetizadas de la identidad personal en la red. En J. Sánchez & D. Martínez (Coord.), *Viralidad. Política y estética de las imágenes digitales* (pp. 105-133). UAM; Gedisa.
- Gómez Restrepo, C. (2019). *Determinantes sociales asociados a la valoración y el autorreconocimiento de problemas y trastornos mentales en la población colombiana* [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76963>
- González-Fernández, S., & de Oliveira, J. S. (2017). La violencia en "streaming" como protagonista de la sociedad del espectáculo. En A. Beriain Bañares (Coord.), *La omnipresencia de la imagen: estudios interdisciplinarios de la cultura visual* (pp. 119-129). GKA Ediciones-Eagora.
- Hernández, L., Ocampo, J., Ríos, D., & Calderón C. (2017). El modelo de la OMS como orientador en la salud pública a partir de los determinantes sociales. *Rev. Salud Pública*, 19(3), 393-395. <https://doi.org/10.15446/rsap.v19n3.68470>
- Hidalgo, J. (2019). La economía del panóptico, la experiencia de la mirada y las identidades en la era digital. En J. Sánchez & D. Martínez (Coord.), *Viralidad. Política y estética de las imágenes digitales* (pp. 75-104). UAM; Gedisa.
- Leiva-Peña, V., Rubí-González, P., & Vicente-Parada, B. (2021). Determinantes sociales de la salud mental: políticas públicas desde el modelo biopsicosocial en países latinoamericanos. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 45, e158. <https://doi.org/10.26633/RPSP.2021.158>
- Mateos, P. (2015). *Narrativas de la violencia: las voces infanto-adolescentes como parresia* (Documento de Trabajo n.º 66). CLACSO. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/posgrados/20151221015205/MATEOS66.pdf>
- Millstein, S., & Halpern-Felsher, B. (2001). Perceptions of risk and vulnerability. En B. Fischhoff, E. Nightingale & J. G. Iannotta (Eds.), *Adolescent Risk and Vulnerability. Concepts and Measurement* (pp. 15-49). National Academy of Sciences. <https://doi.org/10.17226/10209>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2019). *Et-nografía digital*. Ediciones Morata.
- Ramos-Pibernus, A., Rivera-Segarra, E., Colón-Burgos, J., González-Sepúlveda, O., Rodríguez-Díaz, C. E., & Rodríguez-Madera, S. (2014). Percepciones y experiencias sobre los determinantes sociales de la salud en una muestra de profesionales y estudiantes de Psicología y Educación para la Salud en Puerto Rico. *Salud & Sociedad*, 5(2), 194-208.
- Tristán, L. A. C., Roa, I. G., & Blas, E. S. (2018). Adicción a redes sociales e impulsividad en universitarios de Cusco. *Revista de Psicología*, 8(1), 13-37.
- Wilkinson, R., & Marmot, M. (Eds.). (2003). *Social determinants of health: the solid facts* (2.º ed). World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/326568>
- World Health Organization. (2010). *A conceptual framework for action on the social determinants of health*. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/44489>
- Disponibilidad de datos: El conjunto de datos que apoya los resultados de este estudio no se encuentra disponible.
- Contribución autorial: a) Concepción y diseño del trabajo; b) Adquisición de datos; c) Análisis e interpretación de datos; d) Redacción del manuscrito; e) revisión crítica del manuscrito. F. M. R. L. ha contribuido en a, b, c, d, e.
- Editor responsable: L. D.