

# TRABAJO DE INVESTIGACION FINAL

El fenómeno de los medios digitales vs. los medios tradicionales: el caso de Luquita Rodríguez y su incursión en Vorterix con el programa radial Paren La Mano (2022)

Autor/es:

Heredia, Paula – LU: 1145233

Steeb, Leandro Ariel – LU: 1147897

Carrera:

Ciclo de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Tutor:

Lic. Ciarleglio, Gonzalo

Año: 2022

# El fenómeno de los medios digitales vs. los medios tradicionales: el caso de Luquita Rodríguez y su inclusión en Vorterix con el programa radial Paren La Mano (2022)

## Resumen

La particularidad de la pandemia de COVID-19 en Argentina, con un aislamiento prolongado, aceleró el ya importante proceso de adopción de tecnologías digitales. En el caso de Twitch, se amplificó su audiencia y se sumaron creadores de contenido a su escena, entre ellos, Lucas Rodríguez, más conocido como Luquita. Su éxito en 2020 y 2021 lo catapultó, en 2022, a Radio Vorterix, caracterizada por un aura transgresora e innovadora en el ambiente mediático. Esta inclusión de la figura de un *streamer* de Twitch, vista desde la perspectiva de la Ecología de los medios, trae el interrogante de cómo esto modifica el ambiente mediático, puntualmente cómo la radio se modifica con Twitch. El presente trabajo indaga a través de la observación, el análisis de contenido y entrevistas si y cómo se da este fenómeno y postula que, si bien la radio incorpora elementos de Twitch, no ve modificada su esencia en ese proceso, manteniendo las formas del lenguaje radiofónico.

**Palabras clave:** Twitch, radio, Luquita Rodríguez, Paren La Mano, Vorterix, ecología de los medios

---

Digital media vs. traditional media's phenomenon: the case of Luquita Rodríguez and its inclusion in Vorterix with Paren La Mano radio program (2022)

## Abstract

The specificity of COVID-19 pandemic in Argentina, with an extended quarantine, boosted the process of adopting digital technologies adoption. Regarding Twitch, it amplified its audience and new content creators arrived to the platform, such as Lucas Rodríguez, more commonly known as Luquita Rodríguez. Its success in 2020 and 2021 took him to Vorterix Radio in 2022, characterized by an innovative and transgressive air among media. This inclusion of a streamer from Twitch, seen from Media Ecology perspective, poses the question about how this modifies the media environment, specifically how the radio is modified by Twitch. The present work uses observation, content analysis and interviews to see whether and how this phenomenon takes place and it supports the idea that, even when the radio takes Twitch's elements, it is not essentially modified, but it maintains its traditional language and forms.

**Keywords:** Twitch, radio, Luquita Rodríguez, Paren La Mano, Vorterix, media ecology

## Introducción

Desde principios del siglo XXI, la aparición, el desarrollo y la rápida adopción de las redes sociales fueron modificando fuertemente el escenario mediático, las lógicas de producción de contenido y de su consumo. La pandemia de COVID-19 con cuarentenas extendidas por el mundo y la particularidad del caso argentino, donde el aislamiento dispuesto fue prolongado en el tiempo, aceleraron el proceso de adopción de tecnologías digitales. Por ejemplo, nos llevaron a conocer y adoptar masivamente aplicaciones de videollamadas como Zoom, juegos en línea como Houseparty, billeteras digitales como Mercado Pago. Y, en el caso de los *streamers* de Twitch, se amplificó su audiencia y nuevos personajes se sumaron a la escena, entre ellos, Lucas Rodríguez, más conocido como Luquita Rodríguez.

Dado ese escenario, gracias a su humor, que lo llevó a generar fenómenos tales como “La Teoría” —sobre el comportamiento de los jugadores colombianos en el fútbol argentino— o apodarar “Ankara” a Messi, Luquita logró un gran éxito, sobre todo, entre un público joven. Tras ello, este año (2022), el *streamer* fue convocado por Vorterix para armar en torno suyo un programa de radio, Paren La Mano, donde está acompañado por dos periodistas deportivos, Germán Beder y Alfredo Montes de Oca.

En este sentido, con las plataformas de creación de contenido en tal auge y con los medios analógicos tradicionales como la radio y la televisión buscando la forma de competir y reinventarse en la llamada “Economía de la atención”, encontramos de interés y relevancia analizar este caso puntual de Luquita Rodríguez. En síntesis, analizamos el fenómeno de los medios digitales vs. los medios tradicionales a través del caso de Luquita Rodríguez y su incursión en Vorterix con el programa radial Paren La Mano en 2022.

El presente trabajo constituye una investigación descriptiva que se propone, entonces, indagar si y cómo la radio importa las lógicas de creación de contenido de Twitch a través de la incorporación de un *streamer* y surge de preguntarse qué similitudes y diferencias hay entre el contenido producido por Luquita Rodríguez en su canal de Twitch y en su programa radial y si la radio se modifica con la llegada de la plataforma de *streaming*, si un medio y el otro se integran, se complementan entre sí, o si se mantienen inermes.

Por lo tanto, el objetivo general de esta investigación es describir convergencias y divergencias en los modos de producción de Luquita Rodríguez en Twitch y en su programa

de radio Paren La Mano. Luego, se propone comparar los modos de producción utilizados por Luquita Rodríguez en Twitch con su uso del lenguaje radiofónico en su programa radial, caracterizar el fenómeno de comunidad que generan los creadores de contenido digital y determinar el grado de concordancia entre los contenidos producidos por Luquita Rodríguez en su Twitch y en su programa radial.

Así, el análisis tomará como marco la Ecología de los medios (Postman, 1970)<sup>1</sup>. Desde esta perspectiva, y siguiendo a Eliseo Verón (Verón, 1997)<sup>2</sup>, consideramos a Twitch un medio nuevo, apoyado en una tecnología (las plataformas digitales), que implica unas determinadas prácticas sociales (no solo de producción, sino de reconocimiento y consumo) y de acceso público a través de internet, que se integra al ecosistema mediático que ya comparten los diarios, la radio, el cine, la televisión e internet. Y, de acuerdo con Carlos Scolari (Scolari, 2015)<sup>3</sup>, entendemos que un medio nuevo como Twitch modifica el ambiente mediático: implica nuevas audiencias, con otras formas de consumir e interrelacionarse con los medios, así como nuevas relaciones entre los mismos medios. Todo esto, creemos, obliga a la radio a un proceso adaptativo, al nuevo medio y a las nuevas percepciones y la nueva cognición de los sujetos. La radio “tradicional”<sup>4</sup> busca evitar que sus formatos caigan en la obsolescencia o

---

<sup>1</sup> Introducida por Neil Postman y definida como “el estudio de los medios como un ambiente”.

<sup>2</sup> En “De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía” (1997), define que “el concepto de ‘medios’ designa un conjunto constituido por una tecnología sumada a las prácticas sociales de producción y de apropiación de esta tecnología, cuando hay acceso público a los mensajes”.

<sup>3</sup> Según Scolari, la metáfora ecológica aplicada a los medios supone dos interpretaciones: una, los medios como ambientes; otra, los medios como especies. En su libro *Ecología de los Medios. Entornos, Evoluciones e Interpretaciones* (2015) sostiene que, según esta metáfora, los medios crean un ambiente que modelan la percepción y la cognición del sujeto: “La ecología de los medios puede sintetizarse en una idea básica: las tecnologías —en este caso, las tecnologías de la comunicación, desde la escritura hasta los medios digitales— generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan. [...] Esta interpretación de la metáfora ecológica podría definirse como la dimensión ambiental de la ecología mediática. En esta interpretación los medios crean un ambiente que rodea al sujeto y modela su percepción y cognición.

En tanto especies, Scolari afirma: “[...] Según McLuhan «los medios interactúan entre sí. La radio cambió la forma de las noticias tanto como alteró la imagen en las películas sonoras. La televisión causó cambios drásticos en la programación de la radio» (1964: 78). [...] McLuhan resume esta segunda concepción de la metáfora ecológica en uno de sus famosos aforismos: «ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios» (1964: 43). Esta interpretación de la metáfora ecológica podría definirse como la dimensión intermedial de ecología de los medios. En esta interpretación, los medios de comunicación son como «especies» que viven en el mismo ecosistema y establecen relaciones entre sí”.

<sup>4</sup> Cuando hablamos de radio “tradicional”, tomaremos los conceptos de José Luis Fernández (Fernández, 1994): “En esa escena [del intercambio radiofónico] aparece una institución, denominada emisora, que provee cierto instrumental técnico, edilicio y administrativo que permite emitir hacia el resto de la sociedad series de textos de distintas características. Los rasgos comunes de estos textos sólo parecen circunscribirse a que deben ser recibidos —gracias a la posesión de otro dispositivo técnico denominado receptor— a través del oído y que a ese heterogéneo conjunto discursivo, la sociedad acepta atribuirle sentido”.

Y en su artículo “Asedios a la radio” (Fernández, 2014), suma: “[...] Hemos propuesto (Fernández, 1994) la existencia de tres lenguajes radiofónicos basados cada uno en la preeminencia de un tipo de espacio presente desde el parlante. [...] Cuando el espacio ofrecido a través del parlante sólo es accesible a través del medio, lo denominamos radio-emisión. Este último es al que consideramos central en la programación radiofónica, tanto

se vean imposibilitados de adaptarse a otros formatos ya sea por infraestructura o para no perder su esencia.

En consecuencia, la hipótesis que guía este trabajo y que se buscará contrastar en el desarrollo sostiene que si bien en la actualidad el público se siente más atraído por los medios digitales —tanto por sus temáticas más cercanas a la cotidianeidad y alejadas de la politización de los medios masivos tradicionales, como por las innovaciones tecnológicas que permiten mayor participación y colaboración de la audiencia y formas de consumo más personalizadas— estos, puntualmente Twitch, no implican una disrupción en la escena mediática, sino que retoman elementos ya presentes en los medios e introducen ligeras innovaciones. En ese proceso, los medios tradicionales, en este caso la radio, no alteran tampoco su esencia, mas sí se ven modificados a fin de subsistir en la reconfiguración del ambiente mediático.

De esta manera, se utilizaron diversas herramientas metodológicas para abordar la problemática planteada. Por un lado, se realizó un muestreo por intervalos de los programas de Paren La Mano entre marzo y octubre de 2022 consistente en la toma de cinco programas —equivalentes a una semana completa de emisiones— por mes. Esto equivale a un ~25% de la totalidad de programas emitidos para la fecha de comienzo de la investigación (40 de, aproximadamente, 175 emisiones). El mismo muestreo (por intervalos) en las mismas cantidades (cinco) se utilizó para las transmisiones de la cuenta de Twitch de Luquita Rodríguez entre septiembre y octubre, las únicas conservadas al inicio de la investigación

---

en términos cuantitativos, por el mayoritario tiempo de programación que ocupa, como en términos cualitativos, porque es el tipo de radio que ha constituido al medio como tal y el que, nos parece, sería importante que fuera o no reemplazado por otro o que, simplemente, desapareciera. [...] A nuestro entender, lo que diferencia a la radio-emisión como radio importante en nuestra sociedad es:

- Que, sin que sean necesarios en principio códigos específicos del medio, se emite en toma directa, lo que implica la construcción, emisión y recepción instantánea de textos.
- También encontramos la convivencia de fragmentos en directo y fragmentos grabados aunque el conjunto del programa vaya en directo [...].
- Modelo de distribución broadcasting (modelo estrella): unos pocos distribuyen, señales de audio en este caso, desde un centro emisor hacia una audiencia relativamente indiferenciada (público en general o segmentos diferenciados dentro de la totalidad de la audiencia pero caracterizados por el anonimato mayoritario).
- Como ocurre con todo medio/lenguaje, oferta de específica de espacios de construcción espacial discursiva y de escucha: se reciben textos a través del parlante que no se reciben a través de otros medios.
- Constitución de un complejo sistema de intercambio en el que, si bien cualquier conjunto de sonidos puede ser considerado radio, sólo algunos de ellos son aceptados socialmente como tales.
- Entre los que son aceptados como tales, siempre está presente lo informativo, en sentido amplio: desde la hora y el clima de la ciudad o el país de emisión, hasta los últimos estrenos musicales o del espectáculo, pasando por toda la realidad política, social y económica, desde lo macro de los avances de la globalización, hasta lo micro de las detenciones del tránsito callejero.
- Por último y muy importante, la vida social en permanente interacción con la vida discursiva: la radio se recibe y se puede comprender perfectamente mientras se trabaja, se conduce autos o junto con cualquier actividad humana”.

—ya que se mantienen grabadas y disponibles por una ventana de dos meses—. En este segundo proceso, se marginaron deliberadamente los *streamings* que implicaban una retransmisión del programa radial Paren La Mano y se analizaron únicamente aquellas en las que el contenido se generaba de manera directa a través de la plataforma (sobre 42 transmisiones de Twitch en la ventana analizada, 25 son del programa Paren La Mano completo, lo que representa un 60% del total, y 17, el 40%, son lo que llamaremos nativas, es decir, generadas de manera directa con las herramientas que provee el servicio). Los resultados del análisis de contenido de septiembre y octubre de Paren La Mano y de los *streamings* son puestos en comparación. Asimismo, se tomaron notas de todo lo observado que son incluidas en el análisis y puestas en discusión más adelante en base al marco conceptual que guía este trabajo.

Además, a fin de dotar de mayor profundidad al análisis de contenido, se apeló a una triangulación metodológica que enriqueciera la interpretación de los datos cuantitativos, por lo que se entrevistó al streamer en cuestión, Lucas Rodríguez, y a la productora del programa Paren La Mano, Jazmín Badía, sobre las formas de creación de contenido en el programa, las diferencias entre la radio y Twitch, el uso del chat de Twitch, etc. Y para realizar una caracterización incipiente de la audiencia, se realizó una encuesta anónima a través de Google Forms, con 141 resultados.

### **Vorterix, un multimedio más allá de lo estrictamente radial**

Vorterix Rock nace en 2012 como un proyecto innovador, cuyo “primer contacto permanente con su audiencia fue una radio FM de formato normal” (Fernández, 2013) pero que se definía a sí mismo como una plataforma multimedia: “Vorterix (es) un sistema digital de streaming con una FM y un lugar físico como el teatro + Wakamole (productora de contenidos) + Appterix (desarrollo de aplicaciones)”, en palabras de su fundador, Mario Pergolini (Del Río, 2013). Así, se constituye como un proyecto multiplataforma, en torno a una radio FM comercial privada, con figuras del *star system* nacional del periodismo y del entretenimiento.

En este sentido, incluyó desde el principio elementos nuevos, ajenos, a la radio tradicional, tales como el uso y las referencias a “imágenes y videos que acompañan la programación”, la utilización de cámaras —“con un director permanente”— que muestran a

los conductores y panelistas y su distribución vía streaming, y la producción de contenidos audiovisuales e imágenes de manera complementaria, sin dejar de priorizar “el mensaje radial, auditivo” (Espada, 2015). De esta manera, su principal aporte a la innovación radiofónica en internet está ligado a la reproducción en imágenes (video) de todo lo que es emitido por aire —no sólo trabaja con cámaras al interior de los estudios sino que también se producen audiovisualmente algunos contenidos y se transmiten videos musicales—.

Esta búsqueda responde al posicionamiento de Pergolini como “apocalíptico” (Fernández, 2013) frente a la radio (“Es muy probable que la radio tradicional comience a ocupar un lugar al lado del VHS o del fax, pero... tenemos que darle interfaces a los usuarios para que vean Vorterix” (Del Río 2013) ante las modificaciones que introdujo internet desde fines del siglo XX y comienzos del XXI a los usos y consumos mediáticos: en palabras del investigador social argentino Agustín Espada, acerca de cómo internet modificó y modifica “la forma en la que los contenidos mediáticos son producidos, distribuidos, promocionados y consumidos” al dar lugar al “surgimiento de nuevos actores que diversifican los marcos de competencia de los medios tradicionales” (Espada, 2017), tales como, puntualmente en este caso, Twitch, con streamers que se vuelven “medios en sí mismos” (Wohn y Freeman, 2020), como Luquita Rodríguez.

Ya en 2017, señalaba Espada que “la radio afronta un proceso de transición en el que debe revisar sus principios originarios para reconquistar a las audiencias jóvenes y mantener cautivos a sus escuchas tradicionales” (Espada, 2017), esfuerzo en el que —siempre considerando la utilización del *star system* como elemento de valor— ubicamos el recurso a figuras jóvenes surgidas de las redes sociales, como lo fueron Santi Maratea, Migue Granados, Rippy Rizza y, ahora, Luquita Rodríguez, el primero de ellos llegado por su éxito en Twitch desde que comenzó a *streamear* en 2020.

Aún así, Vorterix no rompe con la lógica del *broadcasting* (uno a muchos), ya que “se reserva su rol exclusivo en el nivel de producción” y “tanto la emisión como la producción de los contenidos se encuentran controladas por la empresa” (Espada, 2015). Además, el cientista social José Luis Fernández (Fernández, 2013) agrega: “[...] Queda en evidencia que si bien es un producto típico del mundo web y que depende hasta tecnológicamente en gran parte de esa condición, es una oferta con muy pocas condiciones de *networking*. No hay espacios notables de interacción y en cambio, se observa que es una poderosa y ambiciosa propuesta de *broadcasting* múltiple con bajada”. En este sentido, queremos puntualizar que, a

pesar de sus innovaciones que acercan a la emisora al mundo de las plataformas, se sigue rigiendo por lógicas de producción propias de los medios tradicionales, de la radio, centrada en la programación, el *star system*, la artística, etc. y no por un modelo mucho más interactivo como lo es el de Twitch.

### **Twitch, un medio eminentemente interactivo**

A partir de este año, 2022, Vorterix apostó a renovar su programación y decidió integrar, por ejemplo, figuras relacionadas al stream y a los videojuegos a sus programas habituales de la grilla, entre ellos, el mencionado Luquita Rodríguez, humorista además de *streamer*. En sus transmisiones hablaba de su vida cotidiana y de tópicos planteados por su audiencia a través de la interacción mediante el chat de Twitch y daba, también, su perspectiva sobre diferentes temas, siempre con un tinte humorístico que le es propio. Su inclusión en Vorterix es su segunda participación radial (la anterior, con el programa deportivo Enganche Radio, por FM 94.7, ciclo que se emitió entre 2019 y 2021), en la que está acompañado por otras figuras de la escena mediática deportiva y relacionadas con el mundo de las redes, como Alfredo Montes de Oca (119.000 seguidores en Instagram y 126.000 en Twitter a noviembre de 2022) y Germán Beder (109.000 seguidores en Instagram y 99.000 en Twitter a noviembre de 2022).

Respecto de Twitch, la plataforma mediática que impulsó la llegada de Lucas Rodríguez a Vorterix, en ella la interacción, la importancia de la audiencia y la generación de comunidades es central. También, los creadores de contenido “son responsables de conceptualizar, escribir, producir, dirigir, editar y realizar su contenido” a la vez que deben “cultivar, rastrear, gestionar, comprometer y satisfacer diversas audiencias *online*” . Para ello, no cuenta con “manos extras (p.e., equipos de producción, *mánagers*) que puedan ayudar con la creación de contenido y/o el manejo de la audiencia” sino que realizan todas esas tareas en simultáneo y por sí mismos, salvo excepciones (Wohn y Freeman, 2020).

Como señalan Wohn, D. y Freeman, G. en su estudio sobre *25 streamers* de Estados Unidos (Wohn y Freeman, 2020)

En Twitch, cualquiera puede crear una cuenta y transmitir de manera gratuita. Originalmente, el contenido de los *streamings* estaba limitado al *gaming*, pero en los



últimos años se ha diversificado. Investigadores han hallado que quienes se dedican a ello lo hacen a través de una performance [23, 26, 28, 35, 42] que puede variar desde algo completamente personal a una cuestión estratégica [34]. Pellicone et al. [28] describieron el *streaming* como una ‘producción cultural’ y señalaron que los *streamers* deben desplegar una identidad única a través de sus performance para crear una *attractive persona* para sus espectadores, lo cual difiere de otros servicios como los videochats, que facilitan interacciones interpersonales.

Hacer *broadcasting*, de todas formas, no es el único aspecto clave. Otra importante utilidad de Twitch [...] es la función de chat en vivo, basada en comentarios escritos en vivo muy similares al “*Internet Relay Chat (IRC)*” de los comienzos de internet y es desplegado en la pantalla junto al video en vivo, de manera que los espectadores pueden interactuar entre ellos y con el *streamer*.

De esta manera, la lógica de producción, de creación de contenido, se evidencia muy distinta a la de la radio, ya que responden a modelos mediáticos diferentes, uno netamente *broadcasting* —el radial de Vorterix—, el otro de *networking* —Twitch—, ya que, si bien posee características que podrían asemejarlo al modelo tradicional de uno a muchos (Luquita como medio que comunica unilateralmente a su audiencia), no deja de ser un medio interactivo en el que, a través del chat en vivo, los espectadores forman parte, intervienen y determinan también el contenido.

En palabras de Lucas Rodríguez en la entrevista realizada,

El chat es lo más importante que tiene Twitch como formato. Si bien en todos los lugares existe chat en vivo, el de Twitch es parte verdaderamente del contenido que se hace. La gente que mira en la plataforma entiende inconscientemente que es mirar y comentar —o no, depende del día de esa persona—, pero que son participantes activos del contenido que se hace. En cambio, en las otras plataformas el chat está como algo anexo, algo como “Bueno, acá la gente si quiere pueden hablar entre ellos”.

No obstante la mencionada falta de equipos de producción o *mánagers*, se debe destacar que sí cuentan los *streamers* con una figura clave en la gestión de la audiencia, el chat y la comunidad: los moderadores, identificados dentro del chat de un canal con una espada verde junto a su nombre de usuario. Estos tienen como función fundamental organizar el chat de los *streamers*, con el fin de que ese espacio sea seguro, amistoso y divertido. Asimismo, son

responsables de que tenga contenido y comportamiento acordes a lo establecido por el streamer.

Entre otras funciones que distinguen a los moderadores del resto de los usuarios están: expulsar temporalmente a usuarios que no cumplan las reglas del chat; activar el “modo lento”, que reduce la velocidad con la que se suceden los comentarios en el chat, lo que le facilita al streamer la lectura de comentarios en vivo y, también, evita que, si hay muchos comentarios sobre un tema, los primeros se pierdan rápidamente; otra función es iniciar, administrar y finalizar encuestas con los usuarios en vivo e iniciar, administrar y finalizar las predicciones en vivo (que son una función distintiva de la plataforma por la que el *streamer* o el moderador pueden proponer un tópico sobre el que apostar qué pasará, por ejemplo quién se irá de la casa de Gran Hermano).

### **Paren La Mano, una hibridación entre la radio y Twitch**

Paren La Mano es el programa de Radio Vorterix emitido entre las 19 y las 21 hs. de lunes a viernes, conducido por el *streamer* Lucas Rodríguez y co-conducido por los periodistas deportivos Alfredo Montes de Oca y Germán Beder, con la producción de Jazmín Badía. Sin embargo, presenta varias particularidades que lo alejan de lo que se entiende comúnmente por un programa de radio.

“El programa está en el medio [entre un programa de radio y una transmisión de Twitch]. A veces se parece más a una radio y a veces se parece más a una transmisión de Twitch, pero se mueve bien en el medio de eso”, según Luquita Rodríguez. Y en palabras de Jazmín Badía, la productora del programa, “hay días en que se parece más a un programa de radio y otros días en que se parece más a una transmisión de Twitch”:

Me parece que es un programa de radio porque hay un funcionamiento de mesa que tienen los programas de radio a los que les va bien. Lo mismo pasa con el programa de Nico, Naty Jota, Flor Jazmín y el otro chico. Hay algo de ellos cuatro. Y hay algo de Lucas, Germán y Alfredo, que sucede, que son ellos, que funcionan bien. Es medio inexplicable. ¿Viste cuando en un grupo de amigos funciona la charla y es divertida? Bueno, lo mismo sucede en Luzu y lo mismo sucede acá. Las mesas funcionan. Y eso me parece que es bien de radio. Después, los aditamentos que les vayas sumando, como un chat o como una cámara o como un operador de sonidos que te va tirando efectos, es muy

importante, pero es un aditamento. Lo importante es que ellos funcionen, y eso es un programa de radio.

Los días que se parece más a un programa de radio creo que tienen que ver conmigo llamando a alguien cuando están hablando de algo: están hablando de dietas y lo llamo a Cormillot. Eso es re de radio. Y es muy de streaming estar viendo algo y reaccionando a un video de YouTube. Me parece que en un mismo bloque pueden existir esas dos situaciones. Entonces es como medio difícil decirte qué días parece más un programa de radio y qué días... en realidad, es qué rato se parece más a un programa de radio y qué rato se parece más a un streaming.

En este sentido, el análisis de contenido sirve de apoyatura para poner en contraste estos dichos al permitir la comparación respecto de algunas características. Se abarcaron en ese sentido aspectos formales, de relación con la audiencia, de relación entre los medios (la radio y Twitch) y de lenguaje.

Así, en el período septiembre-octubre puede verse rápidamente, respecto del formato: que la duración promedio de un programa de Paren La Mano es ampliamente más corta que la de un *streaming* de Luquita Rodríguez en Twitch (97 minutos contra 194, esto es exactamente el doble de tiempo); que el primero presenta uso de artísticas de apertura, entre bloques y de cierre mientras que el segundo utiliza únicamente una animación en loop a modo de apertura (cuya permanencia aproximada al aire es de entre cuatro y cinco minutos); que es parte del programa la reproducción de música (100% de los programas analizados), así como es común el uso de invitados (60%) y, aunque minoritario, también se utilizan columnistas (30%), mientras que ninguno de estos recursos se presenta en cantidad en los streamings de Luquita (20%, 10% y 0%, respectivamente). A su vez, Paren La Mano presenta una división en bloques —entre dos (10%) y cuatro (70%)— a diferencia de los *streamings*, que son una emisión continuada (lo cual se debe a las diferencias en el modelo de negocios de cada medio, sostenida por publicidad la radio y con publicidad, suscripciones y compras in-app Twitch). En este sentido —y también respecto de la duración promedio— Luquita Rodríguez señala entre las diferencias a la hora de producir contenido para la radio o para Twitch que en la primera hay “más noción de que hay un tiempo en particular para hacer las cosas” ya que “en Paren La Mano sabemos que tenemos dos horas por día”.

Respecto de la división en dos, tres o cuatro bloques, la productora Jazmín Badía explica que se debe a decisiones que toma ella en cuanto a prolongar o no un contenido:

En general, esa decisión la tomo yo. Si veo que a ellos les divierte, los dejo un rato más. Si veo que no les divierte... Los números [de *viewers* en Twitch] no varían tanto, no varían ni siquiera con [Tomás] Rebord, que viene los miércoles y habla de política. Nunca he visto una caída importante como para que yo baje lo que estamos hablando. De hecho, el número se mantiene o sube cuando viene el invitado. [...] Entonces, en general, no me pasó nunca que cuando aparezca alguien ese número decaiga. [...] Pero creo que en este programa se prioriza el respeto al invitado y al contenido que se está generando, entonces se termina cuando se tiene que terminar [...].

Así, por ejemplo, el 21 de octubre de 2022, asistió al programa el ministro de Economía de la Nación, Sergio Massa, y este tuvo solamente dos bloques más extensos que lo normal, de 54 y 49 minutos, cuando la duración promedio de los bloques 1 y 2 es de 36 y 33 minutos, respectivamente, lo que lo asemeja más a la continuidad que presenta una transmisión de Twitch.

Otro punto de semejanza se da respecto del uso de material grabado de producción por parte de terceros. Tanto en los programas de *Paren La Mano* como en las transmisiones de Twitch se da un alto uso del vivo y de elementos grabados (100 y 80%, respectivamente). En ambos casos, el 100% de los materiales grabados utilizados son de producción por parte de terceros. Esto se debe a la reproducción de videos de internet, muchos de ellos virales en algún momento y otros tantos de actualidad reciente, y casi en su totalidad reproducidos a través de YouTube. Es aquí donde Badía señala la similitud con Twitch, “es muy de streaming estar viendo algo y reaccionando a un video de YouTube”.

También surge del análisis de contenido que el 100% de los programas de *Paren La Mano* son retransmitidos en vivo en las cuentas de Twitch de *Vorterix* y de *Luquita Rodríguez*. Y, si bien en las transmisiones analizadas —aquellas que definimos como nativas— no se hace alusión al —ni se utilizan fragmentos del— programa, el 60% de las transmisiones guardadas en el canal de *Luquita Rodríguez* entre septiembre y octubre de 2022 corresponden a emisiones íntegras del programa *Paren La Mano*, con un promedio de 29.250 visualizaciones, lo que evidencia un interés por parte de la audiencia y una compatibilidad del contenido con la plataforma. Esto, en términos del investigador mexicano Octavio Islas (Islas, 2009), es un punto de convergencia<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> En su artículo “La convergencia cultural a través de la ecología de medios”, explica: “Antes de Internet cada medio de comunicación tenía funciones y mercados perfectamente definidos. En cambio, a consecuencia del formidable desarrollo de Internet y de las comunicaciones digitales, el mismo contenido hoy puede circular a través de distintos medios de comunicación. De acuerdo con Jenkins (2006:14), «la convergencia es el flujo de

No obstante, los puntos más ricos de análisis surgen del apartado de relación con la audiencia.

En cuanto a la cantidad promedio de llamados a la interacción, nuevamente en Twitch el número es casi 100% superior al de Paren La Mano: 2,8 frente a 1,5 llamados promedio, respectivamente. En la plataforma de *streaming*, la interacción se da casi únicamente a través del chat (90%), mientras que en el programa, si bien ese número también es alto (80%), cobran relevancia los audios de WhatsApp (60% de las interacciones), que son inexistentes en Twitch.

Y aún más relevante es la injerencia de la audiencia en el contenido: este fue direccionado por el público en apenas el 30% de los programas analizados de Paren La Mano, mientras que en las transmisiones de Twitch de Luquita Rodríguez el número alcanza el 90%. Aún así, es destacable que el direccionamiento fue a través del chat de Twitch en el 100% de los casos del programa Paren La Mano. En este punto creemos que está el principal hallazgo del presente trabajo, profundizado en palabras de Jazmín Badía, la productora:

El chat quizás no se lea al aire pero ellos [por Lucas, Germán Beder y Alfredo Montes de Oca, los conductores] están leyendo todo el tiempo. Y muchas veces se cambia el tópico que se está hablando porque Lucas leyó a uno de sus moderadores decir tal cosa, le pareció divertido y lo pone en la mesa. O sea, la mesa son ellos tres pero en realidad hay muchas más personas, que son todos los moderadores de Lucas, que van tirando ideas y cosas.

Es Lucas y sus moderadores, junto con Alfredo y Germán. A lo que voy es que Lucas es muy bueno sacando temas de la galera... Saca agua de las piedras. Entonces me parece que una de las piedras de las que saca agua son sus moderadores. No es que a Alfredo se le ocurrió leer el chat, es Lucas el que lee el chat, es Lucas el que le presta más atención a sus moderadores.

Así, la plataforma parece filtrarse, escabullirse subrepticamente, dentro del programa de radio a través de la mera atención de los conductores al chat que mantienen activo durante todo el programa y que es mostrado —más como decisión estética que otra cosa— a sus espaldas. Incluso, salvo en los casos en los que Luquita participa de un torneo de *gaming*,

---

contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuesta a ir a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento»”.

esto es, de videojuegos, sus transmisiones son catalogadas como “*Just chatting*” o “Charlando”, lo cual implica una conversación con la audiencia que puede incluir o no una reacción a un contenido particular, es decir, que el *streamer* en cuestión ponga un video de YouTube y lo comente junto con su público. Esto implica una altísima espontaneidad del contenido, que se sucede momento a momento. En palabras de Badía, en Paren La Mano se da algo similar:

La única hoja de ruta [del programa] la tengo yo. Intenté tenerla, un Drive compartido con ellos, pero la utilizo yo únicamente para las canciones, para los chivos que hay que tener y no mucho más. Y a mí se me ocurren, quizás, disparadores que los tiro yo al aire y los incluyo ahí como para acordarme. Pero un día es una efeméride y otro día es el tema del día. Lo que yo hago mucho es fijarme en el Twitter de los chicos. Voy a los "me gusta" de Germán o al *tweet line* de Lucas y me fijo en qué estuvo. Eso es lo que intento hacer como preproducción, como para tener una idea de qué video puede llegar a necesitar, pero después, al aire... es como laburar un poquito al pedo porque después sucede otra cosa al aire y tenés que estar súper rápida con eso.

[...] No funciona lo que es impostado, para ellos, pero en ningún sentido, desde la producción, desde... fijate el programa de hoy [8 de noviembre]: en un momento Lucas dice algo del mapa de calor, sobre el final. Eso es un chivo. Y fue difícilísimo. Lucas es el que más puede llegar a agarrar los elementos y combinarlos y pegarlos, pero si yo a Germán le digo que tiene que decir algo del mapa de calor, o a Alfredo, me van a mirar como diciendo "¿Sí?". Como que si no les sale natural... [...] La palabra 'orgánico' la odio pero es el programa más orgánico que vas a ver en tu vida.

[Respecto de con cuánta anticipación planifican el programa] Cero. El programa empieza a las 19 hs, Alfredo llega 18:55, Lucas llega a las 18 y charlamos bastante sobre cómo estuvo su día, cómo estuvo el mío, pero muy pocas cosas relacionadas al programa. Y Germán llega 18:30 y se suma a la charla, pero de qué vamos a hablar en el programa, no.

## **Comunidad sí, comunidad no**

Para ayudar a caracterizar a la comunidad de Luquita Rodríguez se realizó una encuesta anónima a través de Google Forms. Sobre 141 resultados, el 56% escucha radio habitualmente. De estos, el 25,3% consume Paren La Mano, solo el 12,7% también ve a

Luquita Rodríguez en Twitch y apenas un 2,5% interactúa a través del chat. Esto pareciera indicar, al menos incipientemente, que son el medio (Vorterix) y/o el soporte (radio) los que amplían el alcance de Luquitas más que lo que aquel logra importar su comunidad. Al mismo tiempo, plantea un interrogante sobre la importancia de la interacción a través del chat para todos aquellos que adoptan una actitud pasiva en ese rubro. En este sentido, la pregunta que surge es si aquellos usuarios que no comentan en el chat igualmente valoran la posibilidad de interacción más allá de no utilizarla, o si la relevancia que adopta esta —según destacó Luquita Rodríguez— se debe más bien a cómo ayuda la interacción por parte de unos pocos a la creación de contenido.

En cuanto a la caracterización de los encuestados, el 83,7% de la muestra se encuentra compuesto por personas entre 17 y 35 años de edad (48,9% entre 17 y 25, 34,8% entre 26 y 35 años), la mayoría (91,5%) residentes del Área Metropolitana de Buenos Aires (63,8% de CABA, 27,7% de GBA) y con estudios universitarios en curso (31,9%) o completos (29,8%). El 44% de ellos (62 personas) no escucha habitualmente radio, por lo que no continuó la encuesta. Del 56% que sí lo hace, el 63,3% escucha radio, al menos, diariamente de lunes a viernes. El 35,4% es oyente de radios AM/FM, el 34,2% lo es de radios online y el 30,4% de ambas. Vorterix aparece como la tercera radio más escuchada (10%), detrás de Urbana Play (19%) y Luzu TV (14%) y el 22,8% escucha entre las 18 y las 24 hs., que es el rango horario en el que se emite *Paren La Mano*.

Característico del público mayoritario (de 17 a 35 años), afín al uso de internet y de dispositivos, es que el 93,7% de quienes escuchan radio lo hacen a través de la computadora o de un *smartphone*, la gran mayoría por YouTube (67,1%), seguido de Spotify (24,1%) —plataforma en la que *Paren La Mano* se ubica 11° en el ranking de podcasts—. Twitch se encuentra en cuarto lugar entre las plataformas de la encuesta con un 16,5% de los usuarios. De esta manera, el 45,6% de los consumidores habituales de radio no solo la escuchan, sino que dicen mirarla activamente, mientras que un 27,8% no presta atención a la imagen, pero consumen radios en formato audiovisual. Y en cuanto a la interacción con la radio, apenas un 13,9% de los encuestados envía mensajes a la radio, siendo el medio mayoritario los audios de WhatsApp (11,4%) y en segundo lugar el chat de Twitch (3,8%). En este sentido, considerando que Twitch es la cuarta plataforma, esto podría indicar que el público allí es más propenso a la interacción, aún cuando sean una minoría respecto del total.

Cada uno de estos medios, Twitch y la radio, apuntan a priori a públicos distintos, tanto por los soportes que permiten su consumo (25,3% de los oyentes de radio consume Paren La Mano; solo un 12,7% de ellos también ve a Luquita Rodríguez en Twitch), como por los usos y costumbres distintos conforme el avance de las generaciones, es decir, que la audiencia de uno y otro se diferencia en primera instancia por la cercanía o no a las plataformas y redes sociales y por rango etario.

Paren La Mano evidencia el uso de recursos asociados a Twitch, como el chat en las pantallas a espaldas de los conductores, o la interacción en redes con posterioridad a la emisión de los programas, como los clips de los “mejores momentos” o momentos destacados. En cambio, la radio “tradicional” segmenta otro público, ya que no permite la misma interacción constante y fluida ni la visualización de imágenes, sino que se centra en lo auditivo.

A través de este formato de radio en multiplataformas, hay cierto fenómeno de comunidad que se deja traslucir a través de un “código” común: en el 100% de los programas de Paren La Mano y en el 100% de las transmisiones de Luquita Rodríguez se halló utilización de lenguaje interno y frases apropiadas, tales como “¿Cómo anda la muchachada?” y “¡Qué semana!”, que son guiños a los usuarios de Twitch ya que son dos frases que se repiten en loop en la animación de apertura de las emisiones en la plataforma.

Y, a su vez, la participación en la generación del contenido hace a la construcción de comunidad: involucra al usuario a través de una conversación con Luquitas —aunque mediada por sus moderadores—, con lo que se convierte también en “productor”, es decir, son *prosumidores*.

### **Del stream a la radio y de la radio al teatro**

Por último, Luquita, como fenómeno comunicativo, presenta otra singularidad, que es su versatilidad para migrar de “plataforma”. En uno de sus *streamings* surgió la idea de conseguir viajes al Mundial de Qatar para sus seguidores a modo de agradecimiento a su comunidad y esto se vinculó con Paren La Mano a través de la consigna “Paren La Mano te lleva a Qatar”. Esto implicó la realización del programa en el teatro, con el público presente en una situación de comunicación cara a cara.



En palabras de Juan Martín Beraldi, asistente al evento:

La estructura del programa es la misma. En el primer bloque, ellos hablan y mencionan dónde están, en la segunda parte entrevistan al invitado (El streamer Momo), y en la tercera parte interactúan con el público.

Cuando Momo [Gerómimo Benavides, otro streamer de Twitch], que fue de invitado, entró, dijo: “Esto es como un chat en vivo”, y Lucas le contestó: “Sí, claro”. Y es que es así, es como que la gente les va marcando la agenda. Ellos a veces se van dejando guiar por los gritos de alguien de abajo y contestan, interactúan bastante con el público, hacen una especie de show con el público.

En base a este relato, surge una vez más la relevancia del chat, de la interacción y la inclusión de la audiencia en la generación de contenido como elemento transversal a la figura de Luquita Rodríguez: la lectura y reproducción de comentarios en los streams, la atención al chat en *Parén La Mano* y la inclusión de los comentarios del público en el teatro hacen de la participación un elemento constitutivo de la comunidad generada por Luquita.

## **Conclusión**

*Parén La Mano*, en primera instancia, parece responder a la lógica del *star system* utilizada por Vorterix en su programación desde sus comienzos, con su aura moderna, transgresora e integrada al mundo de internet y las redes sociales.

En esa búsqueda del medio, la inclusión de la figura del streamer Luquita Rodríguez, con la consiguiente utilización de herramientas propias de Twitch como la inclusión del chat, de apariencia intrascendente e inocua en una mirada superficial, sí introduce un elemento nuevo de fondo, que es la inclusión —aparentemente inconsciente— de la audiencia en la generación de contenido, tal como ilustró Jazmín Badía: “La mesa son ellos tres [Lucas Rodríguez, Germán Beder y Alfredo Montes de Oca], pero en realidad hay muchas más personas, que son todos los moderadores de Lucas, que van tirando ideas y cosas. Es Lucas y sus moderadores, junto con Alfredo y Germán”.

Esta forma de incluirse en la generación de contenido —convirtiéndose el público en prosumidor—, sumado al código interno que se maneja entre el programa y las transmisiones en Twitch, ilustran el fenómeno comunitario generado por la figura de Luquita Rodríguez. Y

en cuanto a los contenidos, el uso de columnistas y entrevistas a invitados, son elementos distintos que se presentan en *Parén La Mano*, mientras que la conversación, los temas de actualidad y las reacciones a contenidos de internet se encuentran presentes tanto en el programa como en Twitch.

Sin embargo, esto no modifica en nada las formas radiales: el uso de artísticas, la división en bloques, el uso de un conductor y co-conductores, de columnistas, de entrevistas, la reproducción de música del lenguaje radiofónico se mantienen intactos. Por lo demás, el uso de internet, la apoyatura audiovisual, los comentarios sobre material audiovisual en *Radio Vortex* son preexistentes a *Parén La Mano*.

De esta manera, consideramos corroborada la hipótesis inicial de que Twitch no implica una disrupción en la escena mediática, sino que retoman elementos ya presentes en los medios (por ejemplo, la utilización de una artística de apertura que sirve como identificación de las transmisiones de Luquita) e introducen ligeras innovaciones y que, en ese proceso, la radio no altera su esencia, mas sí se ve modificada —a través del uso del chat de Twitch para la generación de contenido— a fin de subsistir en la reconfiguración del ambiente mediático.

Luego, se propone comparar los modos de producción utilizados por Luquita Rodríguez en Twitch con su uso del lenguaje radiofónico en su programa radial, caracterizar el fenómeno de comunidad que generan los creadores de contenido digital y determinar el grado de concordancia entre los contenidos producidos por Luquita Rodríguez en su Twitch y en su programa radial

Futuras investigaciones podrían indagar en la significación y relevancia para la audiencia de una nueva forma de interacción, aparentemente más cercana, como el chat de Twitch en un soporte como la radio y, sobre todo, en el rol de mediadores de la comunicación por parte de los moderadores.

## Referencias bibliográficas:

- Bingham, C. (2017). *An ethnography of Twitch streamers: negotiating professionalism in new media content creation*. Norman, Oklahoma. University of Oklahoma.
- Del Río, J. (2013). “Entrevista a Mario Pergolini”. Buenos Aires. Revista Apertura. <http://www.apertura.com/revista/Pergolini-La-radio-dentro-de-cinco-aos-estaraal-lad-o-del-VHS-y-el-fax-20130725-0001.html>
- Espada, A. (2015). *Vorterix Rock: hacia la resignificación de los modelos de negocios radiofónicos en Argentina*. Chile. Comunicación y Medios N° 31. Instituto de la Comunicación e Imagen (ICEI), Universidad de Chile.
- Espada, A. (2017). *Radio en internet y estrategias de negocio: Análisis comparativo de RadioCut, Posta FM, Vorterix Rock y Cienradios*. Sphera Publica, 2, (17), 209-230.
- Fernández, J. L. (1994). “Los lenguajes de la radio”. Buenos Aires. Atuel
- Fernández, J. L. (2013). *Mediatizaciones de sonido en las redes: el Límite Vorterix*. Buenos Aires. Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada Año IV, # 10 pp. 150-163.
- Fernández, J. L. (2014). “Asedios a la radio”, publicado en Carlón, M., Scolari, C. A. (2009) *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. Buenos Aires, La Crujía. 93-110
- Islas, O. (2009). “Understanding cultural convergence through media ecology” [La convergencia cultural a través de la ecología de medios]. *Comunicar*, 33, 25-33. <https://doi.org/10.3916/c33-2009-02-002>
- Islas, O. (2014). “50 años de Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del hombre, de Marshall McLuhan”. *Revista Latina de Comunicación Social*, 69.
- Islas, O. (2015). *La ecología de los medios: metadisciplina compleja y sistémica*. Palabra Clave, 18(4), 1057-1083
- Scolari, C. (2015). “Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones”. Barcelona, Blog Hipermediaciones. <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>

Verón, E. (1997 [1994]). “De la imagen semiológica a las discursividades. El tiempo de una fotografía”, en Veyrat-Masson, I. y D. Dayan, *Espacios públicos en imágenes*. Barcelona: Gedisa. [V.O. (1994) “De la sémiologie de l’image aux discursivités. Le temps d’une photo”, *Hermès*, nº 13/14 : 45-64

Wohn, D. y Freeman, G. (2020). *Audience Management Practices of Live Streamers on Twitch*. In *ACM International Conference on Interactive Media Experiences (IMX '20)*. Barcelona, Spain. ACM.

## Libro de códigos para análisis de contenido del programa radial *Parén La Mano* conducido por el streamer Luquita Rodríguez

### **I. Datos de identificación básicos del programa**

- 1. N° de programa.** Cada programa grabado recibe un código numérico determinado.
- 2. Integrantes del programa**
- 3. Fecha de programa**
- 4. Día de la semana.** De lunes a viernes ya que el programa no se emite ni sábados ni domingos.
  - 1= Lunes
  - 2= Martes
  - 3= Miércoles
  - 4= Jueves
  - 5= Viernes
- 5. Duración del programa (en minutos).** Se anota la duración de cada programa.
- 6. Utilización del vivo y del grabado.** Quedan exceptuadas del análisis las artísticas.
  - 1= Solo vivo
  - 2= Conjunción de vivo y grabado
- 6.1. Característica del material grabado.** Se evalúa si son de producción propia o de producción de terceros.
  - 0= Producción propia
  - 1= Producción de terceros
  - 2= Producción propia y de terceros

### **II. Caracterización del programa**

- 1. Formato del programa**
  - 1.1. División en secciones.** Se identificarán según artísticas —auditivas o audiovisuales— que las identifiquen o elementos gráficos, ya que Vorterix tiene apoyatura audiovisual.
    - 0= No
    - 1= Sí
  - 1.2. Cantidad de secciones**
  - 1.3. Duración de las secciones (en minutos)**
  - 1.4. Utilización de vivo y/o elementos grabados en las secciones.** Quedan exceptuadas de esta parte del análisis las artísticas y la música.
    - 0= Vivo
    - 1= Grabado
    - 2= Vivo y grabado
- 2. Uso de artísticas**
  - 2.1. De apertura.** Son utilizadas al comienzo de la emisión del programa para identificar el programa y su comienzo.
    - 0= No
    - 1= Sí
  - 2.2. Entre secciones.** Son utilizadas antes y/o después de una sección para delimitarla.
    - 0= No
    - 1= Sí
  - 2.3. De cierre.** Son utilizadas en los minutos finales o al término del programa para identificar el final de la emisión.
    - 0= No
    - 1= Sí

3. **Utilización de invitados**
  - 0= No
  - 1= Sí
4. **Utilización de columnistas**
  - 0= No
  - 1= Sí
5. **Reproducción de música (grabada o en vivo)**
  - 0= No
  - 1= Sí

### **III. Relación con la audiencia**

1. **Cantidad de llamados a la interacción de la audiencia.** Se considerará que hay un llamado a la interacción cuando haya una consigna a responder, un pedido explícito a participar o un recordatorio de las vías de contacto.
2. **Interacción con la audiencia.** Se considerará interacción del público la lectura o reproducción de comentarios sobre el programa o respuestas a consignas propuestas.
  - 0= No
  - 1= Llamada telefónica
  - 2= Mail
  - 3= Audio de Whatsapp
  - 4= Twitter
  - 5= Chat de Twitch
  - 6= Otro (especificar)
3. **Direccionamiento del contenido a partir de intervenciones de la audiencia.** Se considerará que el contenido es direccionado a partir de una intervención de la audiencia cuando haya una sugerencia o pedido explícito de tema a tratar o cuando una interacción de la audiencia genere un cambio en el tema tratado.
  - 0= No
  - 1= Sí
4. **Medio por el que la audiencia direcciona el contenido**
  - 0= No aplica
  - 1= Llamada telefónica
  - 2= Mail
  - 3= Audio de Whatsapp
  - 4= Redes sociales
  - 5= Chat de Twitch
  - 6= Otro (especificar)

### **IV. Relación con Twitch**

1. **Con el Twitch de @luquitarodriguez**
  - 1.1. **Retransmisión**
    - 0= No se retransmite
    - 1= Sí se retransmite
  - 1.2. **Chat**
    - 0= No se utiliza el chat
    - 1= Sí se utiliza el chat
2. **Con el Twitch de Vorterix**
  - 1.1. **Retransmisión**
    - 0= No se retransmite
    - 1= Sí se retransmite

**1.2. Chat**

0= No se utiliza el chat

1= Sí se utiliza el chat

**V. Lenguaje**

1. Utilización de lenguaje interno, frases apropiadas

0= No

1= Sí

## Libro de códigos para análisis de contenido de los streamings de Luquita Rodríguez en su canal de Twitch @luquitarodriguez

\* En el caso de emisiones de mayor duración que una emisión del programa radial *Paren La Mano*, se analizarán como máximo 100 minutos desde el inicio del streaming, lo que representa una duración promedio (aproximadamente) del programa de radio.

### I. Datos de identificación básicos del programa

1. **N° de programa.** Cada stream recibe un código numérico determinado.
2. **Integrantes del stream**
3. **Fecha del stream**
4. **Día de la semana.** De lunes a viernes ya que el programa no se emite ni sábados ni domingos.
  - 1= Lunes
  - 2= Martes
  - 3= Miércoles
  - 4= Jueves
  - 5= Viernes
  - 6= Sábado
  - 7= Domingo
5. **Duración del stream (en minutos).** Se anota la duración total del streaming.
6. **Utilización del vivo y del grabado.** Quedan exceptuadas del análisis las artísticas.
  - 1= Solo vivo
  - 2= Conjunción de vivo y grabado
- 6.1. **Característica del material grabado.** Se evalúa si son de producción propia o de producción de terceros.
  - 0= Producción propia
  - 1= Producción de terceros
  - 2= Producción propia y de terceros

### II. Caracterización del programa

1. **Formato**
  - 1.1. **División en bloques.** Se identificarán según artísticas —auditivas o audiovisuales— que las identifiquen expresamente o elementos gráficos.
    - 0= No
    - 1= Sí
  - 1.2. **Cantidad de bloques**
  - 1.3. **Duración de los bloques (en minutos)**
  - 1.4. **Utilización de vivo y/o elementos grabados en los bloques.** Quedan exceptuadas de esta parte del análisis las artísticas y la música.
    - 0= Vivo
    - 1= Grabado
    - 2= Vivo y grabado
2. **Uso de artísticas**
  - 2.4. **De apertura.** Son utilizadas al comienzo de la emisión del programa para identificar el programa y su comienzo.
    - 0= No
    - 1= Sí
  - 2.5. **Entre bloques.** Son utilizadas antes y/o después de una sección para delimitarla.
    - 0= No
    - 1= Sí



**2.6. De cierre.** Son utilizadas en los minutos finales o al término del programa para identificar el final de la emisión.

0= No

1= Sí

**3. Utilización de columnistas**

0= No

1= Sí

**4. Utilización de invitados**

0= No

1= Sí

**5. Reproducción de música (grabada o en vivo)**

0= No

1= Sí

**III. Relación con la audiencia**

**1. Cantidad de llamados a la interacción de la audiencia.** Se considerará que hay un llamado a la interacción cuando haya una consigna a responder, un pedido explícito a participar o un recordatorio de las vías de contacto.

**2. Interacción con la audiencia.** Se considerará interacción del público la lectura o reproducción de comentarios sobre el programa o respuestas a consignas propuestas.

0= No

1= Audio de Whatsapp

2= Redes sociales

3= Chat de Twitch

4= Otro (especificar)

**3. Direccionamiento del contenido a partir de intervenciones de la audiencia.** Se considerará que el contenido es direccionado a partir de una intervención de la audiencia cuando haya una sugerencia o pedido explícito de tema a tratar o cuando una interacción de la audiencia genere un cambio en el tema tratado.

0= No

1= Sí

**4. Medio por el que la audiencia direcciona el contenido**

0= No aplica

1= Audio de Whatsapp

2= Redes sociales

3= Chat de Twitch

4= Otro (especificar)

**IV. Relación con el programa radial *Parén La Mano***

**1. Utilización de fragmentos del programa**

0= No

1= Sí

**V. Lenguaje**

**1. Utilización de lenguaje interno, frases apropiadas**

2= No

3= Sí

Criterios de codificación	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.
<b>I. Datos de identificación básicos del programa</b>											
1. N° de Programa	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
2. Integrantes del programa	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Alfre Beder R. Galati	Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati
3. Fecha de programa	09/09/2022	16/09/2022	23/09/2022	26/09/2022	30/09/2022	06/10/2022	17/10/2022	19/10/2022	21/10/2022	27/10/2022	
4. Día de la semana	5	5	5	1	5	4	1	3	5	4	
5. Duración del programa (en minutos)	98	98	97	95	93	101	97	95	103	96	
6. Utilización de vivo y del grabado	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
6.1 Característica del material grabado (propio o de terceros)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
<b>II. Caracterización del programa</b>											
<b>1. Formato del programa</b>											
1.1 División en bloques	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1.2 Cantidad de bloques	4	4	4	4	4	3	4	4	2	3	
1.3 Duración de los bloques (en minutos)	35 37 16 10	30 34 22 12	29 36 21 11	34 19 20 22	33 35 20 5	34 45 22	43 19 27 9	41 19 22 13	54 49	30 35 31	
1.4 Utilización de vivo y/o elementos grabados en los bloques	0 2 2 0	2 0 0 0	0 2 2 0	2 0 2 2	2 0 2 0	2 2 2	2 2 0 2	0 0 2 2	2 0	0 0 2	
<b>2. Uso de artísticas</b>											
2.1 De apertura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2.2 Entre bloques	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
2.3 De cierre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
<b>3. Utilización de invitados</b>	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	
<b>4. Utilización de columnistas</b>	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	
<b>5. Reproducción de música (grabada o en vivo)</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
<b>III. Relación con la audiencia</b>											
1. Cantidad de llamados a la interacción de la audiencia	0	0	0	0	1	2	3	4	2	3	
2. Interacción con la audiencia	3	3 5 6 (Carta)	3 5	3 5	3	3 5	5	5	5	5	
3. Direccionamiento del contenido a partir de intervenciones de la audiencia	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	
4. Medio por el que la audiencia direcciona el contenido	0	0	5	0	0	0	0	5	0	5	
<b>IV. Relación con Twitch</b>											
<b>1. Con el Twitch de @luquitarodriguez</b>											
1.1 Retransmisión	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1.2 Chat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
<b>1. Con el Twitch de Vorterix</b>											
1.1 Retransmisión	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
1.2 Chat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
<b>V. Lenguaje</b>											
1. Utilización de lenguaje interno, frases apropiadas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

<b>RESULTADOS ANÁLISIS DE CONTENIDO PAREN LA MANO SEP-OCT 2022</b>					
CANT. PROGRAMAS =			10		
<b>PARTICIPANTES</b>					
Luquita Alfre Beder	70%	Alfre Beder R. Galati	20%	Luquita Alfre Beder R. Galati	10%
<b>DÍA DE LA SEMANA</b>					
1	2	3	4	5	—
20%	0%	10%	20%	50%	—
<b>DURACIÓN PROMEDIO</b>					
97					
<b>UTILIZACIÓN DE VIVO Y DEL GRABADO</b>					
0		1		2	
0%		0%		100%	
<b>CARACTERÍSTICA DEL MATERIAL GRABADO</b>					
0		1		2	
0%		100%		0%	
<b>DIVISIÓN EN BLOQUES</b>					
0			1		
0%			100%		
<b>CANT. DE BLQOUES</b>					
2		3		4	
10%		20%		70%	
<b>DURACIÓN PROMEDIO POR BLOQUE</b>					
BLOQUE 1		BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	
36		33	22	12	
<b>UTILIZACIÓN DE VIVO O GRABADO POR BLOQUE</b>					
1		2	3	4	
0	40,00%	60,00%	22,22%	57,14%	
2	60,00%	40,00%	77,78%	42,86%	
<b>USO DE ARTÍSTICAS</b>					
APERTURA		BLOQUE		CIERRE	
0	1	0	1	0	1
0%	100%	0%	100%	0%	100%
<b>UTILIZACIÓN DE INVITADOS</b>					
0			1		
40%			60%		
<b>UTILIZACIÓN DE COLUMNISTAS</b>					
70%			30%		
<b>REPRODUCCIÓN DE MÚSICA</b>					
0			1		
0%			100%		

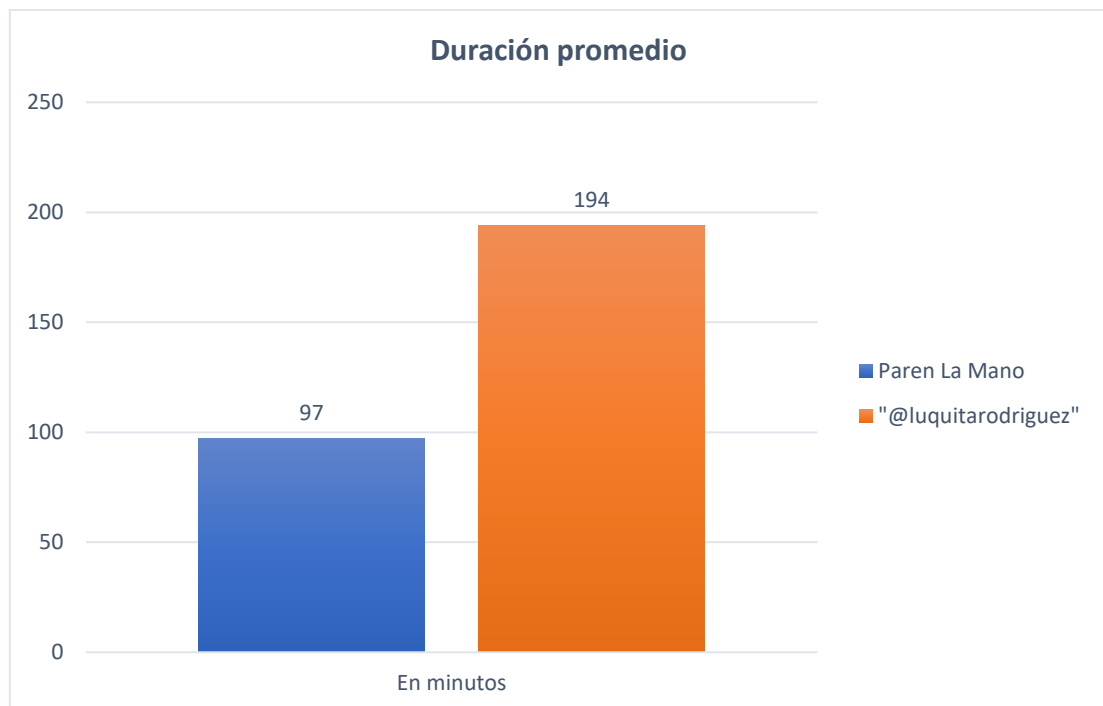
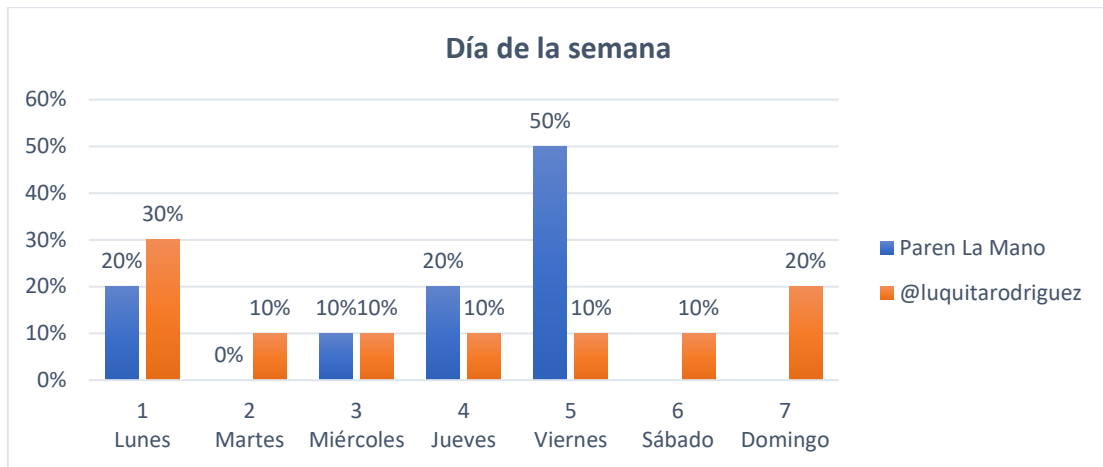
<b>CANT. DE LLAMADOS A LA AUDIENCIA PROMEDIO</b>						
1,50						
<b>MEDIO POR EL QUE INTERACTÚA LA AUDIENCIA</b>						
0	1	2	3	4	5	6
0%	0%	0%	60%	0%	80%	10%
<b>DIRECCIONAMIENTO DEL CONTENIDO POR PARTE DE LA AUDIENCIA</b>						(Carta)
0			1			
70%			30%			
<b>MEDIO POR EL QUE DIRECCIONA EL CONTENIDO LA AUDIENCIA</b>						
0	1	2	3	4	5	6
0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
<b>RETRANSMISIÓN Y USO DEL CHAT DE @LUQUITA RODRÍGUEZ</b>						
RETRANSM.	0	1	CHAT	0	1	
	0%	100%		0%	100%	
<b>RETRANSMISIÓN Y USO DEL CHAT DE @VORTERIXOK</b>						
RETRANSM.	0	1	CHAT	0	1	
	0%	100%		100%	0%	
<b>UTILIZACIÓN DE LENGUAJE INTERNO, FRASES APROPIADAS</b>						
0			1			
0%			100%			

<b>Criterios de codificación</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>	<b>N° Cod.</b>
<b>I. Datos de identificación básicos del programa</b>										
1. N° de Programa	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
2. Integrantes del stream	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita	Luquita
3. Fecha del stream	11/09/2022	15/09/2022	18/09/2022	19/09/2022	23/09/2022	10/10/2022	18/10/2022	19/10/2022	29/10/2022	31/10/2022
4. Día de la semana	7	4	7	1	5	1	2	3	6	1
5. Duración del stream (en minutos)	255	231	307	227	160	154	82	123	217	183
6. Utilización de vivo y del grabado	2	0	2	2	2	2	2	2	0	2
6.1 Característica del material grabado (propio o de terceros)	1	—	1	1	1	1	1	1	—	1
<b>II. Caracterización del programa</b>										
<b>1. Formato del programa</b>										
1.1 División en bloques	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1.2 Cantidad de bloques	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1.3 Duración de los bloques (en minutos)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1.4 Utilización de vivo y/o elementos grabados en los bloques	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
<b>2. Uso de artísticas</b>										
2.1 De apertura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.2 Entre bloques	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.3 De cierre	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>3. Utilización de invitados</b>										
<b>4. Utilización de columnistas</b>										
<b>5. Reproducción de música (grabada o en vivo)</b>										
0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
<b>III. Relación con la audiencia</b>										
1. Cantidad de llamados a la interacción de la audiencia	2	5	0	3	4	1	5	4	0	4
2. Interacción con la audiencia	3	3	3	3	3	3 4	3	3	0	3
3. Direccionamiento del contenido a partir de intervenciones de la audiencia	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4. Medio por el que la audiencia direcciona el contenido	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
<b>IV. Relación con el programa radial Paren La Mano</b>										
<b>1. Utilización de fragmentos del programa</b>										
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>V. Lenguaje</b>										
<b>1. Utilización de lenguaje interno, frases apropiadas</b>										
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1

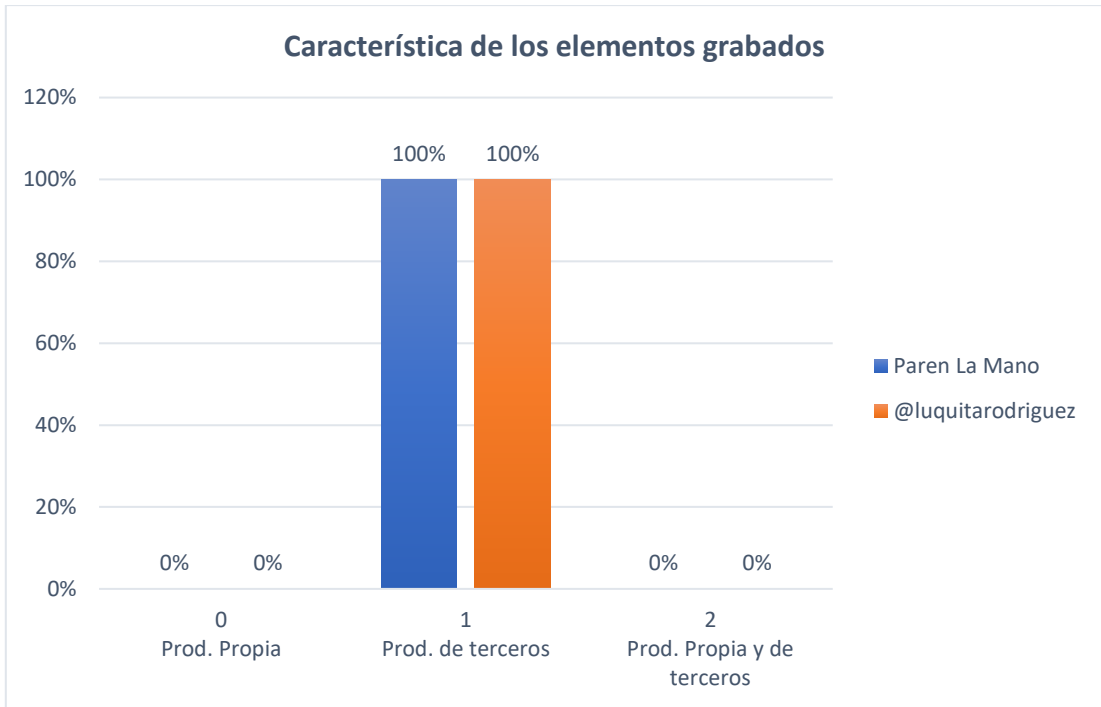
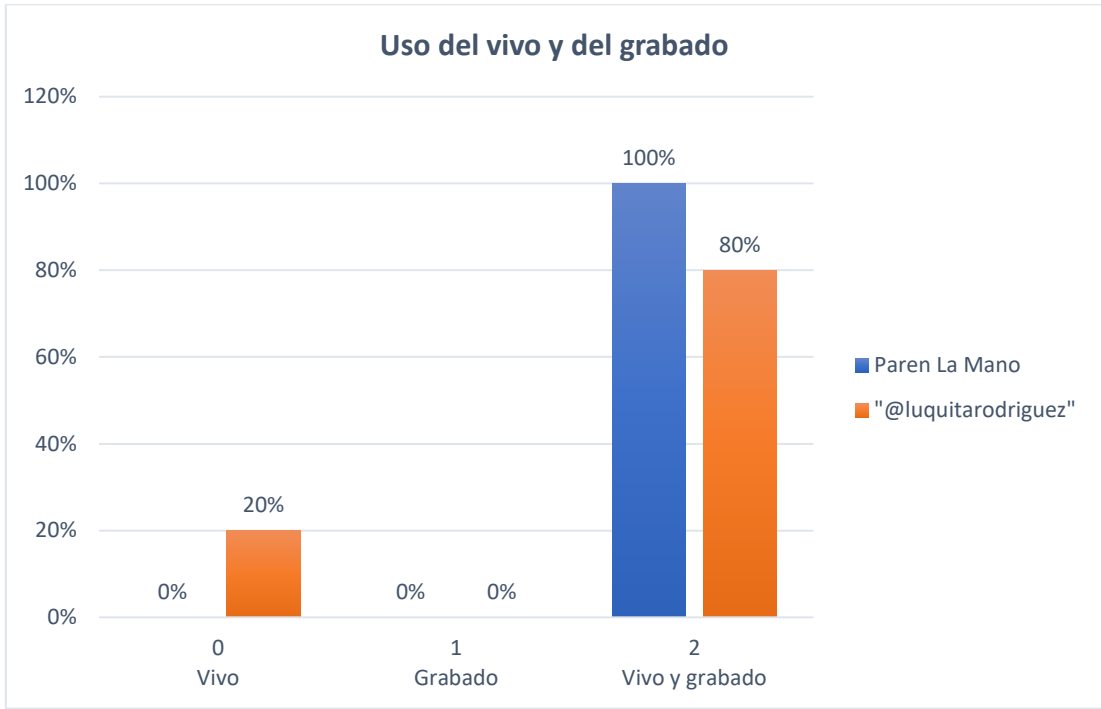
<b>RESULTADOS ANÁLISIS DE CONTENIDO @LUQUITARODRIGUEZ</b>					
CANT. STREAMINGS =			10		
<b>PARTICIPANTES</b>					
Luquita	100%		Otros	0%	
<b>DÍA DE LA SEMANA</b>					
1	2	3	4	5	6
30%	10%	10%	10%	10%	10%
<b>DURACIÓN PROMEDIO</b>					
194					
<b>UTILIZACIÓN DE VIVO Y DEL GRABADO</b>					
0		1		2	
20%		0%		80%	
<b>CARACTERÍSTICA DEL MATERIAL GRABADO</b>					
0		1		2	
0%		100%		0%	
<b>DIVISIÓN EN BLOQUES</b>					
0			1		
100%			0%		
<b>CANT. DE BLQUES</b>					
1		2		3	
—		—		—	
<b>DURACIÓN PROMEDIO POR BLOQUE</b>					
BLOQUE 1		BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	
—		—	—	—	
<b>UTILIZACIÓN DE VIVO O GRABADO POR BLOQUE</b>					
NO APLICA					
0	—	—	—	—	
1	—	—	—	—	
<b>USO DE ARTÍSTICAS</b>					
APERTURA		BLOQUE		CIERRE	
0	1	0	1	0	1
0%	100%	100%	0%	100%	0%
<b>UTILIZACIÓN DE INVITADOS</b>					
0			1		
90%			10%		
<b>UTILIZACIÓN DE COLUMNISTAS</b>					
0			1		
100%			0%		
<b>REPRODUCCIÓN DE MÚSICA</b>					
0			1		
80%			20%		
<b>CANT. DE LLAMADOS A LA AUDIENCIA PROMEDIO</b>					

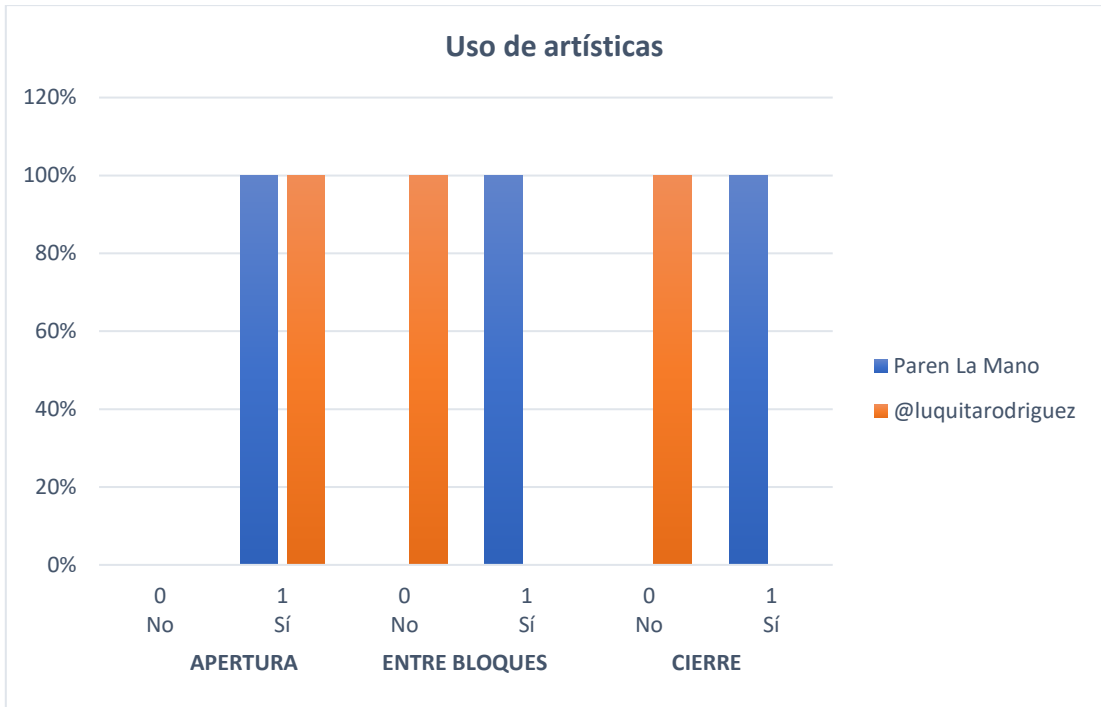
2,80				
<b>MEDIO POR EL QUE INTERACTÚA LA AUDIENCIA</b>				
0	1	2	3	4
10%	0%	0%	90%	10%
<b>DIRECCIONAMIENTO DEL CONTENIDO POR PARTE DE LA AUDIENCIA</b>				
0			1	
10,00%			90,00%	
<b>MEDIO POR EL QUE DIRECCIONA EL CONTENIDO LA AUDIENCIA</b>				
0	1	2	3	4
10%	0%	0%	80%	10%
<b>UTILIZACIÓN DE FRAGMENTOS DEL PROGRAMA</b>				
0			1	
100%			0%	
<b>UTILIZACIÓN DE LENGUAJE INTERNO, FRASES APROPIADAS</b>				
0			1	
0%			100%	

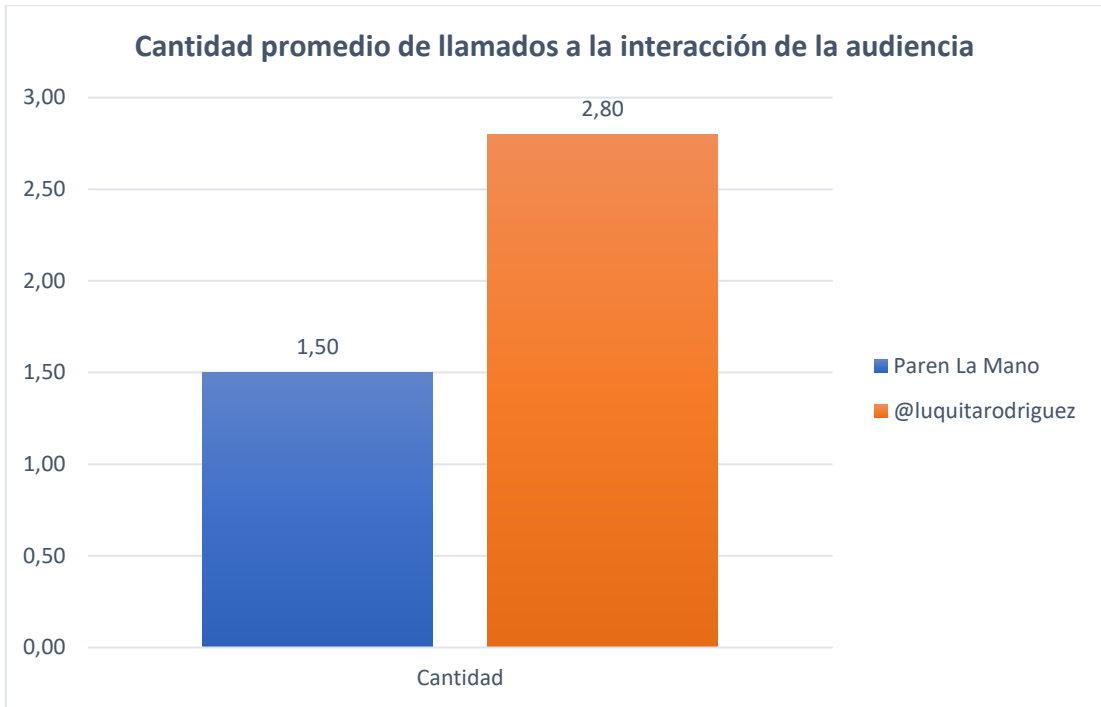
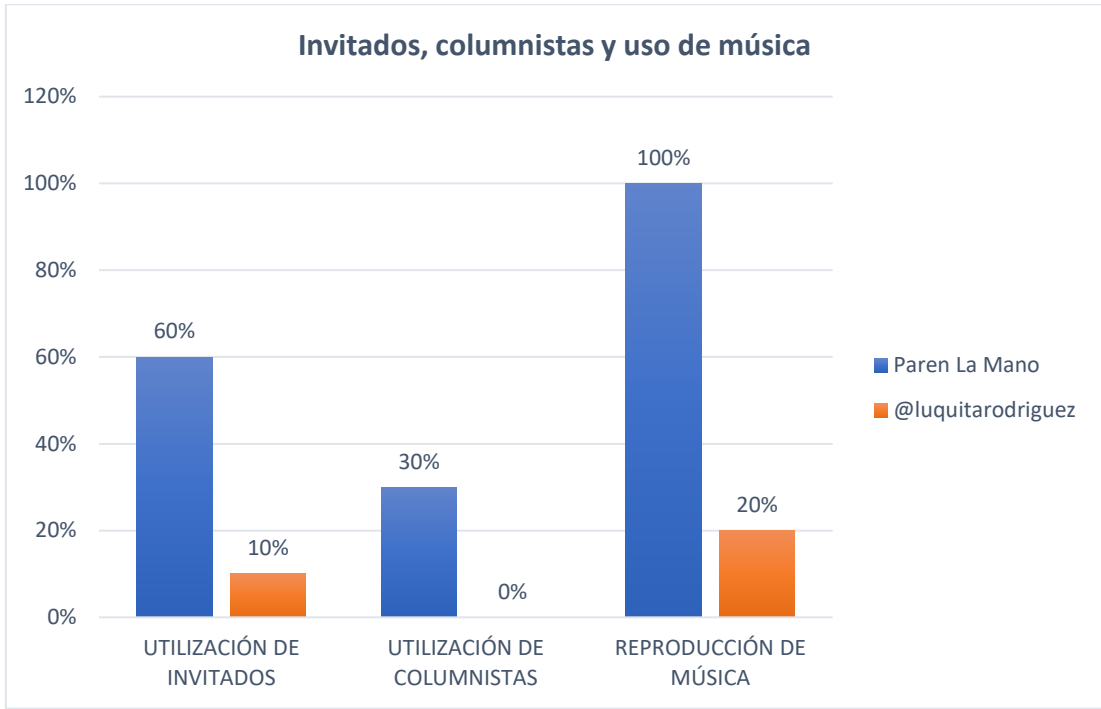
Comparativa de resultados del análisis de contenido aplicado a Paren La Mano y al Twitch de Luquita Rodríguez (septiembre-octubre 2022)

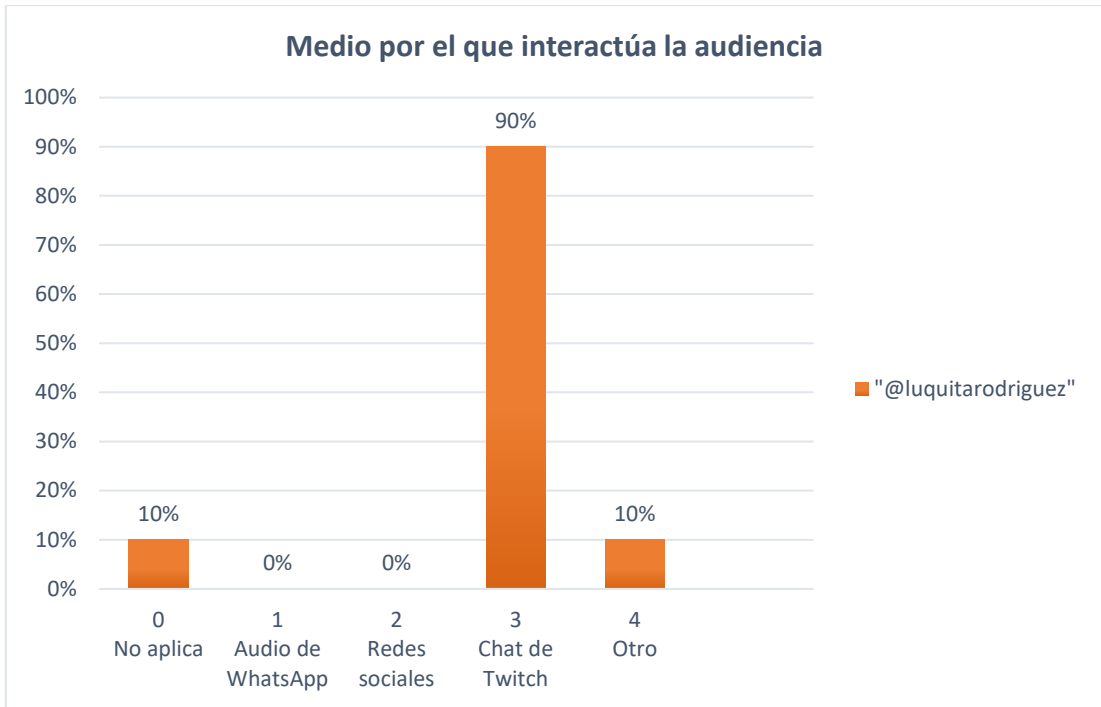
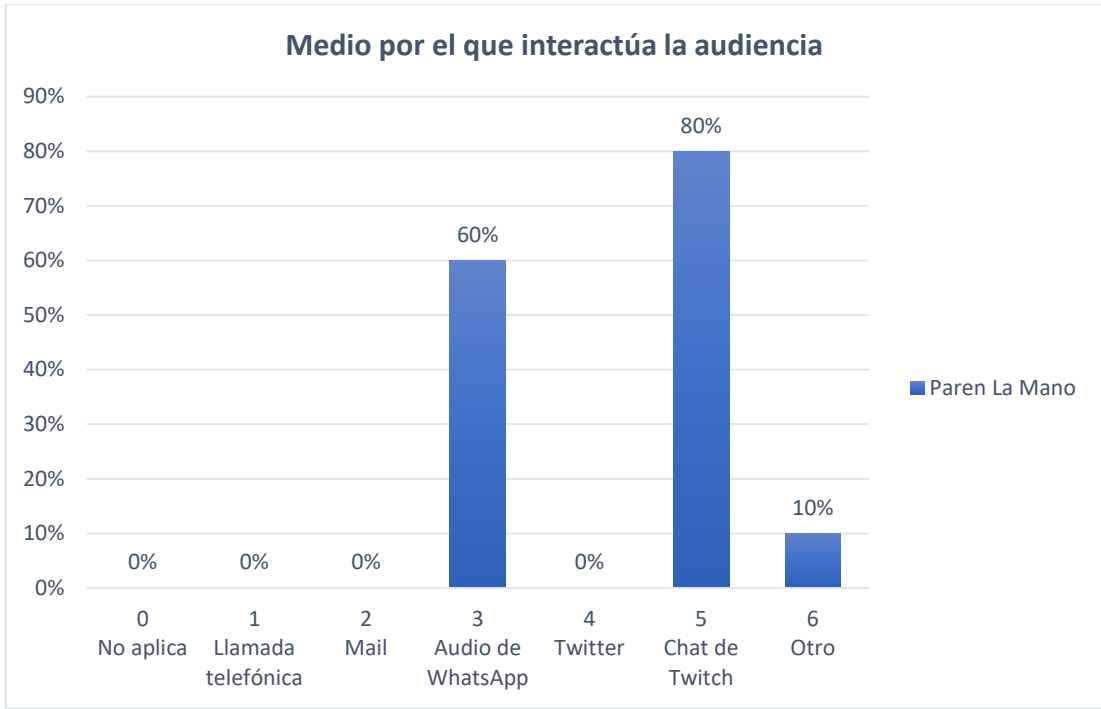


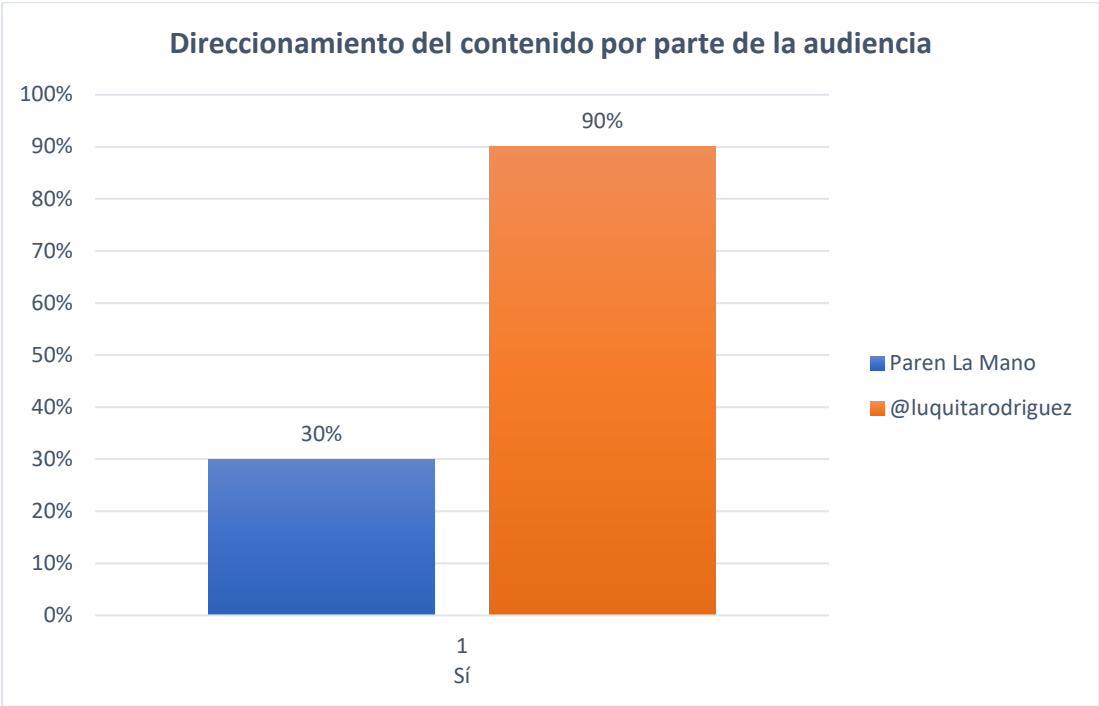


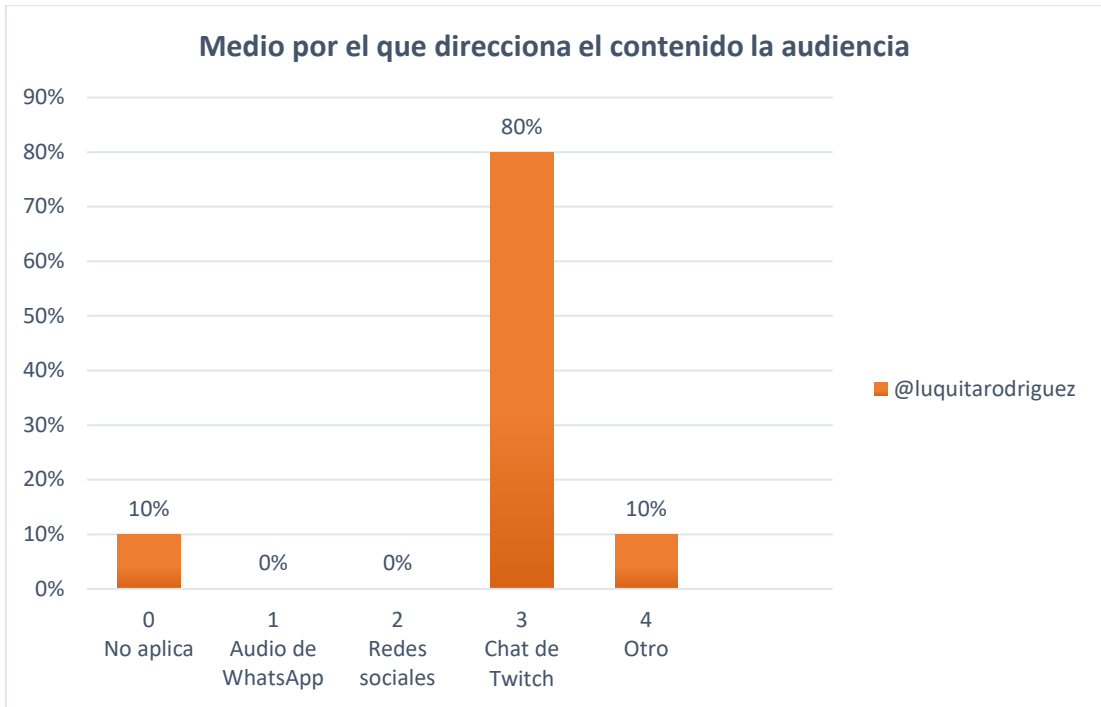
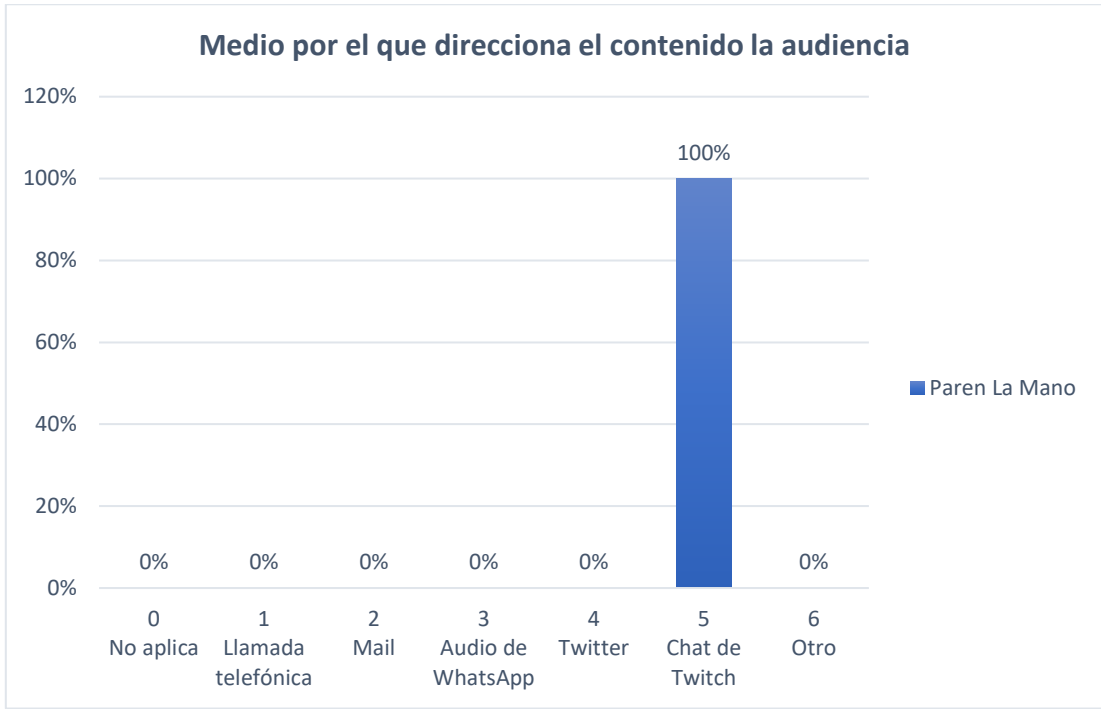












**¿Qué similitudes y qué diferencias hay en crear contenido para Paren La Mano y para tu Twitch?**

Similitudes, la obvia de que estoy yo en los dos lugares. Diferencias, que en la radio hay más puntos de vista y más noción de que hay un tiempo en particular para hacer las cosas.

En Paren La Mano sabemos que tenemos dos horas por día; en el streaming, no.

**¿Paren La Mano se parece más a un programa de radio o a una transmisión de Twitch?**

Paren La Mano está en el medio. A veces se parece más a una radio y a veces se parece más a una transmisión de Twitch, pero se mueve bien en el medio de eso.

**¿Qué importancia tiene la audiencia, sea a través del chat de Twitch o de las visualizaciones en YouTube o Twitch, a la hora de crear contenido? ¿El chat de Twitch es una medida del interés de la audiencia para ustedes y pueden acortar o alargar un contenido por esas interacciones?**

El chat de Twitch es lo más importante que tiene Twitch como formato. Si bien en todos los lugares existe chat en vivo, el de Twitch es parte verdaderamente del contenido que se hace.

La gente que mira Twitch entiende inconscientemente que es mirar y comentar —o no, depende del día de esa persona—, pero que son participantes activos del contenido que se hace. En cambio, en las otras plataformas el chat está como algo anexo, algo como “Bueno, acá la gente si quiere pueden hablar entre ellos”. Me parece lo más importante.

## **Entrevista a Jazmín Badía, productora de Paren La Mano**

**Pgta: Durante el programa ¿trabajan con una hoja de ruta, o agenda de temas, o van improvisando?**

Rpta: Sí. La única hoja de ruta la tengo yo. Intenté tenerla, es un Drive compartido con ellos, pero la utilizo yo únicamente para las canciones, para los chivos que hay que tener y no mucho más. Y a mí se me ocurren, quizás, disparadores que los tiro yo al aire y los incluyo ahí como para acordarme. Pero un día es una efeméride y otro día es el tema del día. Lo que yo hago mucho es fijarme en el Tw de los chicos. Voy a los "me gusta" de Germán o al tuit line de Lucas y me fijo en qué estuvo. Eso es lo que intento hacer como preproducción como para tener una idea de qué video puede llegar a necesitar. Pero, después, al aire ... es como laburar un poquito al pedo porque después sucede otra cosa al aire y tenés que estar super rápida con eso.

**Pgta: Esto que me decís, se nota bastante al aire. Pareciera que es más lo que vos los seguís a ellos -se ponen a hablar de algo y "che, buscate tal cosa" y lo meten al aire- que el que ellos sigan una rutina de aire.**

Rpta: Es eso, tenés razón. Funciona así. Pero no porque yo no tenga ganas de laburar sino porque lo hemos hecho y no funciona. No funciona lo que es impostado, para ellos. Pero en ningún sentido, desde la producción, desde ... fijate el programa de hoy: en un momento Lucas dice algo del mapa de calor, sobre el final; eso es un chivo. O sea, y fue difícilísimo. Fue como "¿pero qué tengo que decir?", "tenés que decir algo del mapa de calor ...", "está bien, lo llevo, lo llevo". Lucas es el que más puede llegar a agarrar los elementos y combinarlos y pegarlos. Pero si yo a Germán le digo que tiene que decir algo del mapa de calor, o a Alfredo, me van a mirar como diciendo "¿Sí?". Como que, si no les sale natural ... es muy 2022 este programa. O sea, en otro año no podría haber surgido porque, lo que no sale natural, no sale. La palabra 'orgánico' la odio pero es el programa más orgánico que vas a ver en tu vida.

**Pgta: Tocan muchos temas del día. Mucho de lo que pasó o lo que va a pasar. ¿Cuánto tiempo se toman para planificar algo del programa? ¿lo hacen con mucha antelación o no?**

Rpta: Cero. El programa empieza a las 19 hs, Alfredo llega 18:55, Lucas llega a las seis de la tarde y charlamos bastante sobre cómo estuvo su día, cómo estuvo el mío, pero muy pocas cosas relacionadas al programa. Y Germán llega seis y media y se suma a la charla. Pero de qué vamos a hablar en el programa ... no.

**Pgta: ¿Y con los invitados? ¿Eso sí con antelación?**



Rpta: Sí. Yo lo cierro con un mes de antelación. Eso es un laburo mío. En la media hora, o una hora, antes del programa, ir tirándoles nombres y viendo si les copa o no. También es super orgánico: si no conocen a la persona, directamente no viene. La persona tiene que conocer a alguno de los tres, pero no personalmente sino que le interese a alguno de los tres hacer esa nota. Ninguna nota va a ser porque alguna "prensa" me pidió por favor que vaya.

**Pgta: Mientras se da el programa y están hablando algún tema o están con algún invitado ¿toman como "medida de éxito" el chat de Twitch o la cantidad de visualizaciones ahí o en Youtube, como para mantener ese contenido al aire, estirarlo o cortarlo?**

Rpta: No.

**Pgta: ¿Son decisiones que toman los tres?**

Rpta: Sí. En general lo hago yo. En general esa decisión la tomo yo. Si veo que a ellos les divierte, los dejo un rato más. Si veo que no les divierte ... los números no varían tanto, no varían ni siquiera con Rebord, que viene los miércoles y habla de política. Nunca he visto una caída importante como para que yo baje lo que estamos hablando. O sea, no es que ... de hecho, el número se mantiene o sube cuando viene el invitado. Es decir, Lucas en el primer bloque dice "hoy viene fulano". Tenemos en general entre 3500 y 4000 personas en Twitch. El número sube y, hasta que no aparece la persona no deja de subir. Y sube más cuando aparece la persona. Entonces, en general, no me pasó nunca que cuando aparezca alguien ese número decaiga. De hecho, todo lo contrario. Entonces ... nunca me ha pasado tener que bajar un contenido. Imagino que, si viene alguien y el número baja de 5000 a 200, bueno ... lo veré. Pero creo que en este programa se prioriza el respeto al invitado y al contenido que se está generando, entonces se termina cuando se tiene que terminar y, de última, no lo repetimos otro día. Pero siempre depende de ellos, digamos, no de las visualizaciones; del chat quizás sí, al chat se le da más pelota.

**Pgta: ¿Lo leés vos o lo leen ellos?**

Rpta: Todos. Estamos leyendo el chat todo el tiempo.

**Pgta: El chat que leen ¿es el chat del Twitch de Luquita o el chat de Vorterix?**

Rpta: De Luquitas.

**Pgta: Venimos viendo que en el programa no se leen tantos comentarios al aire. Se da un par de veces en todo el programa. Pero ¿sí los están leyendo y sí les prestan atención?**

Rpta: Sí. El chat quizás no se lea al aire pero ellos están leyendo todo el tiempo. Y muchas veces se cambia el tópico que se está hablando porque Lucas leyó a uno de sus moderadores decir tal cosa, le pareció divertido y lo pone en la mesa. O sea, la mesa son ellos tres pero en realidad hay muchas más personas, que son todos los moderadores de Lucas, que van tirando ideas y cosas.

**Pgta: Eso es interesante.**

Rpta: Sí. Es Lucas y sus moderadores, junto con Alfredo y Germán. A lo que voy es que Lucas es muy bueno sacando temas de la galera ... saca agua de las piedras. Entonces me parece que una de las piedras de las que saca agua son sus moderadores. No es que a Alfredo se le ocurrió leer el chat, es Lucas el que lee el chat, es Lucas el que le presta más atención a sus moderadores.

**Pgta: Paren la mano ¿se parece más a un programa de radio o a uno de tele o a una transmisión de Twitch?**

Rpta: Es difícil. Hay días en que se parece más a un programa de radio y otros días en que se parece más a una transmisión de Twitch. No diría que es un programa de tele, para nada.

**Pgta: ¿Qué tiene los días en que se parece más a un programa de radio y qué tiene los días en que se parece más a un streaming?**

Rpta: Me parece que es un programa de radio porque hay un funcionamiento de mesa que tienen los programas de radios a los que les va bien. Lo mismo pasa con el programa de Nico, Naty Jota, Flor Jazmín y el otro chico. Hay algo de ellos cuatro. Y hay algo de Lucas, Germán y Alfredo, que sucede, que son ellos, que funcionan bien. Es medio inexplicable. ¿Viste cuando en un grupo de amigos funciona la charla y es divertida? Bueno, lo mismo sucede en Luzu y lo mismo sucede acá. Las mesas funcionan. Y eso me parece que es bien de radio. Después, los aditamentos que les vayas sumando, como un chat o como una cámara o como un operador de sonidos que te va tirando efectos, es muy importante pero es un aditamento. Lo importante es que ellos funcionen, y eso es un programa de radio. Los días que se parece más a un programa de radio creo que tienen que ver conmigo llamando a alguien cuando están hablando de algo: están hablando de dietas y lo llamo a Cormillot. Eso es re de radio. Y es muy de streaming estar viendo algo y reaccionando a un video de Youtube. Me parece que en un mismo bloque pueden existir esas dos situaciones. Entonces es como medio difícil decirte qué días parece más un programa de radio y qué días ... en realidad es qué rato parece más a un programa de radio

y qué rato se parece más a un streaming. Justamente, y particularmente, con estos pibes es qué minuto. Nacho, que es uno de los chicos que labura en la parte de web de la radio, se caga de risa porque él hace como el índice para Youtube y me dice "hay momentos en que realmente son treinta segundos de un tema y pasan a otro". Y así es constantemente. Yo creo que Lucas, en su stream, es más consistente con los temas que en la radio.

**Pgta: Te lo preguntaba porque, si bien es un programa de radio, para una radio, de todos modos Vorterix está muy pensado desde el lado audiovisual y muchas veces se ponen a comentar un video que no está sonando. Con lo cual, si yo lo estoy escuchando, en realidad me puedo hacer una idea de qué están hablando porque conozco el video. Muchas veces es como muy de cultura pop, para mí. De lo viral. Entonces yo sé de lo que hablan porque lo vi el video, pero no suena. Esos son los momentos en los que estoy mirando y digo "esto no es exactamente radio"**

Rpta: (se ríe) Claro. Esos son los momentos en los que yo no entiendo muy bien cómo estamos en el número cinco de Spotify. No tiene ningún sentido. No sé responderte a eso porque yo tampoco lo entiendo.

**Pgta: Ok, eso fue todo, gracias. Muy útil. Lo de los moderadores sobre todo es algo que no lo ves al aire.**

Rpta: Es una opinión mía, igual. No es que lo charlé con Lucas y él lo tiene planificado y pensado. Es algo que yo veo que está sucediendo. Lo podés ver vos un día que estés en vivo.

**Pgta: Sí, he visto que él se pone a mirar la compu, que asumo que tiene el chat ahí. Pero no me puedo imaginar que cambia de tema por algo que leyó. Es algo que hace mucho en Twitch lo de decir "¿qué decís Nacho? ¿Qué decís Bernardo?" y lee el comentario. Pero en la radio no lo hace**

Rpta: Claro. Pero yo me doy cuenta porque lo leí, que quizás lo cambió.

Crterios de codificacin	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.
<b>I. Datos de identificacin bsicos del programa</b>															
1. N° de Programa	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
2. Integrantes del programa	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Beder Matias Pergolini Nacho J. Badía	Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder
3. Fecha de programa	02/03/2022	08/03/2022	21/03/2022	22/03/2022	28/03/2022	14/04/2022	18/04/2022	22/04/2022	26/04/2022	28/04/2022	04/05/2022	10/05/2022	13/05/2022	27/05/2022	30/05/2022
4. Día de la semana	3	2	1	2	1	4	1	5	2	4	3	2	5	5	1
5. Duración del programa (en minutos)	97	92	98	92	91	96	106	92	94	103	96	95	108	100	100
6. Utilización de vivo y del grabado	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6.1 Característica del material grabado (propio o de terceros)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>II. Caracterización del programa</b>															
<b>1. Formato del programa</b>															
1.1 División en bloques	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.2 Cantidad de bloques	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1.3 Duración de los bloques (en minutos)	33 17 40 7	17 30 13 32	33 20 27 18	29 32 26 5	30 30 13 17	29 33 23 12	33 26 21 26	34 24 18 16	31 22 26 15	30 30 24 19	29 24 26 17	25 27 31 12	39 14 35 20	34 15 34 17	35 23 29 13
1.4 Utilización de vivo y/o elementos grabados en los bloques	0 2 0 0	0 2 0 2	2 0 2 0	0 2 0 0	2 2 2 2	0 2 0 0	0 2 2 0	0 2 2 0	0 2 2 0	2 0 0 0	2 0 2 0	0 2 2 0	2 0 2 2	2 0 0 0	2 0 2 0
<b>2. Uso de artísticas</b>															
2.1 De apertura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.2 Entre bloques	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.3 De cierre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>3. Utilización de invitados</b>	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1
<b>4. Utilización de columnistas</b>	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
<b>5. Reproducción de música (grabada o en vivo)</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>III. Relación con la audiencia</b>															
1. Cantidad de llamados a la interacción de la audiencia	4	1	0	2	22	1	1	1	3	1	0	0	0	2	1
2. Interacción con la audiencia	3	3 5	5	5	3 5	1 5	5	5	3 5	3	5	3 4 5	0	3 5	5
3. Direccionamiento del contenido a partir de intervenciones de la audiencia	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
4. Medio por el que la audiencia direcciona el contenido	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0
<b>IV. Relación con Twitch</b>															
<b>1. Con el Twitch de @luquitarodríguez</b>															
1.1 Retransmisión	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.2 Chat	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>1. Con el Twitch de Vorterix</b>															
1.1 Retransmisión	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.2 Chat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>V. Lenguaje</b>															
1. Utilización de lenguaje interno, frases apropiadas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1

Criterios de codificación	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.	N° Cod.
<b>I. Datos de identificación básicos del programa</b>															
1. N° de Programa	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
2. Integrantes del programa	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder R. Galati	Luquita Alfre Beder	Luquita Alfre Beder
3. Fecha de programa	15/06/2022	16/06/2022	22/06/2022	27/06/2022	30/06/2022	04/07/2022	05/07/2022	20/07/2022	25/07/2022	26/07/2022	03/08/2022	08/08/2022	11/08/2022	15/08/2022	29/08/2022
4. Día de la semana	3	4	3	1	1	1	2	3	1	2	3	1	4	1	1
5. Duración del programa (en minutos)	99	101	101	96	103	101	95	96	95	96	99	97	97	101	93
6. Utilización de vivo y del grabado	2	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6.1 Característica del material grabado (propio o de terceros)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
<b>II. Caracterización del programa</b>															
<b>1. Formato del programa</b>															
1.1 División en bloques	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.2 Cantidad de bloques	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
1.3 Duración de los bloques (en minutos)	29 22 29 19	28 29 22 22	40 15 29 17	36 29 23 8	37 66	36 35 30	41 24 11 18	36 21 27 12	29 25 25 16	28 39 16 12	25 24 26 24	33 25 23 16	44 27 15 11	24 56 12 9	30 32 15 16
1.4 Utilización de vivo y/o elementos grabados en los bloques	2 0 0 2	2 0 2 0	2 2 0 2	2 2 2 2	2 0	0 0 0	0 2 0 0	2 0 0 0	2 0 0 2	2 2 0 0	0 0 0 0	2 2 2 0	2 0 0 2	2 0 2 2	2 0 0 2
<b>2. Uso de artísticas</b>															
2.1 De apertura	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.2 Entre bloques	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2.3 De cierre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>3. Utilización de invitados</b>															
3.1 Utilización de invitados	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
<b>4. Utilización de columnistas</b>															
4.1 Utilización de columnistas	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
<b>5. Reproducción de música (grabada o en vivo)</b>															
5.1 Reproducción de música (grabada o en vivo)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>III. Relación con la audiencia</b>															
1. Cantidad de llamados a la interacción de la audiencia	0	0	2	1	0	0	0	0	3	0	2	2	2	9	3
2. Interacción con la audiencia	5	4	4	1	3	3	5	3 5	5	3	5	5	5	5	5
3. Direccionamiento del contenido a partir de intervenciones de la audiencia	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4. Medio por el que la audiencia direcciona el contenido	0	0	3	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>IV. Relación con Twitch</b>															
<b>1. Con el Twitch de @luquitarodriguez</b>															
1.1 Retransmisión	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.2 Chat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
<b>1. Con el Twitch de Vorterix</b>															
1.1 Retransmisión	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1.2 Chat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>V. Lenguaje</b>															
1. Utilización de lenguaje interno, frases apropiadas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

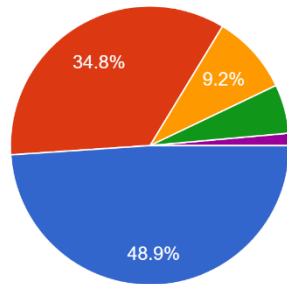
<b>RESULTADOS ANÁLISIS DE CONT. PAREN LA MANO MARZO-AGOSTO</b>					
CANT. PROGRAMAS =			30		
<b>PARTICIPANTES</b>					
Luquita Alfre Beder	66,67%	Luquita Alfre Beder R. Galati	26,67%	Otros	6,67%
<b>DÍA DE LA SEMANA</b>					
1	2	3	4	5	—
36,67%	20,00%	20,00%	13,33%	10,00%	—
<b>DURACIÓN PROMEDIO</b>					
98					
<b>UTILIZACIÓN DE VIVO Y DEL GRABADO</b>					
0		1		2	
3,33%		0,00%		96,67%	
<b>CARACTERÍSTICA DEL MATERIAL GRABADO</b>					
0		1		2	
0,00%		96,67%		3,33%	
<b>DIVISIÓN EN BLOQUES</b>					
0			1		
0,00%			100,00%		
<b>CANT. DE BLOQUES</b>					
2		3		4	
3,33%		3,33%		93,33%	
<b>DURACIÓN PROMEDIO POR BLOQUE</b>					
BLOQUE 1		BLOQUE 2	BLOQUE 3	BLOQUE 4	
32		28	24	16	
<b>UTILIZACIÓN DE VIVO O GRABADO POR BLOQUE</b>					
1		2	3	4	
0	36,67%	53,33%	55,17%	64,29%	
1	0,00%	0,00%	0,00%	0,00%	
2	63,33%	46,67%	44,83%	35,71%	
<b>USO DE ARTÍSTICAS</b>					
APERTURA		BLOQUE		CIERRE	
0	1	0	1	0	1
0,00%	100,00%	0,00%	100,00%	0,00%	100,00%
<b>UTILIZACIÓN DE INVITADOS</b>					
0			1		
36,67%			63,33%		
<b>UTILIZACIÓN DE COLUMNISTAS</b>					
73,33%			26,67%		
<b>REPRODUCCIÓN DE MÚSICA</b>					

0			1			
0,00%			100,00%			
<b>CANT. DE LLAMADOS A LA AUDIENCIA PROMEDIO</b>						
2,10						
<b>MEDIO POR EL QUE INTERACTÚA LA AUDIENCIA</b>						
0	1	2	3	4	5	6
3,33%	6,67%	0,00%	33,33%	10,00%	66,67%	0,00%
<b>DIRECCIONAMIENTO DEL CONTENIDO POR PARTE DE LA AUDIENCIA</b>						
0			1			
86,67%			13,33%			
<b>MEDIO POR EL QUE DIRECCIONA EL CONTENIDO LA AUDIENCIA</b>						
0	1	2	3	4	5	6
0,00%	0,00%	0,00%	75,00%	0,00%	0,00%	0,00%
<b>RETRANSMISIÓN Y USO DEL CHAT DE @LUQUITA RODRÍGUEZ</b>						
100% SÍ						
<b>RETRANSMISIÓN Y USO DEL CHAT DE @VORTERIXOK</b>						
100% RETRANSMISIÓN 0% USO DEL CHAT						
<b>UTILIZACIÓN DE LENGUAJE INTERNO, FRASES APROPIADAS</b>						
0			1			
6,67%			93,33%			

## Resultados de encuesta sobre consumos de radio tradicional y radio online

¿Qué edad tenés?

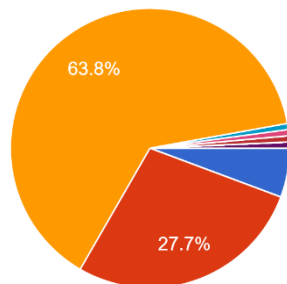
141 respuestas



- Entre 17 y 25
- Entre 26 y 35
- Entre 36 y 45
- Entre 46 y 60
- Más de 60

¿De dónde sos?

141 respuestas

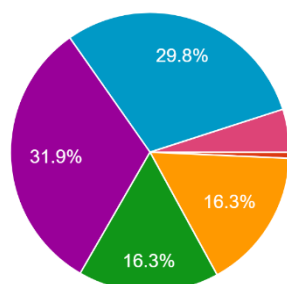


- Buenos Aires (interior)
- Buenos Aires (GBA)
- Ciudad Autónoma de Buenos Aires
- Catamarca
- Chaco
- Chubut
- Córdoba
- Corrientes

▲ 1/3 ▼

¿Qué nivel de estudios alcanzaste?

141 respuestas

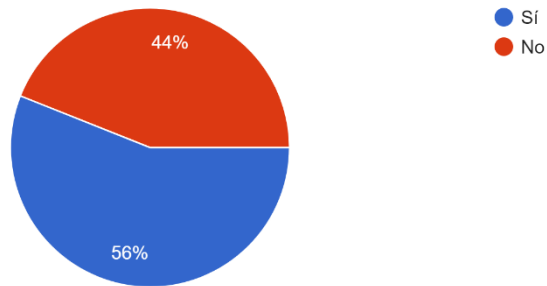


- Sin estudios
- Secundaria incompleta
- Secundaria completa
- Universitario incompleto
- Universitario en curso
- Universitario completo
- Posgrado



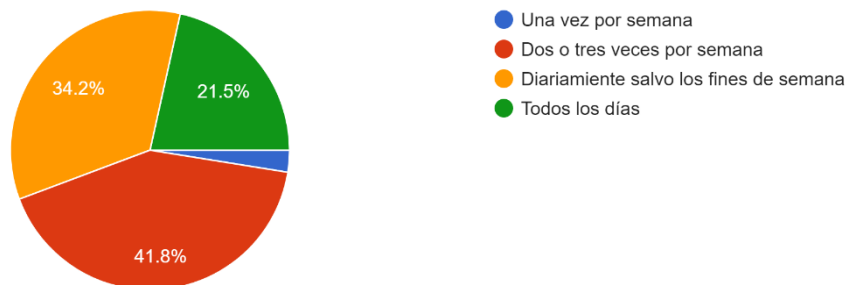
¿Escuchás radio habitualmente?

141 respuestas



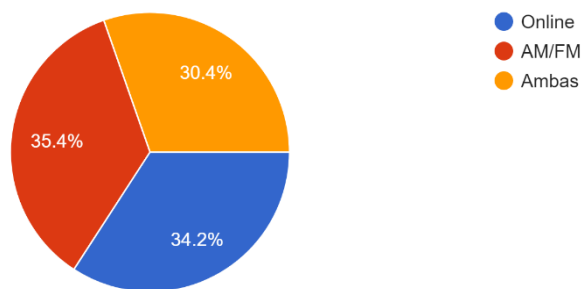
¿Cuántas veces por semana escuchás radio?

79 respuestas



¿Escuchás radios AM/FM (Mitre, Urbana Play, Vorterix) o radios online (Futurock, p.e.)?

79 respuestas



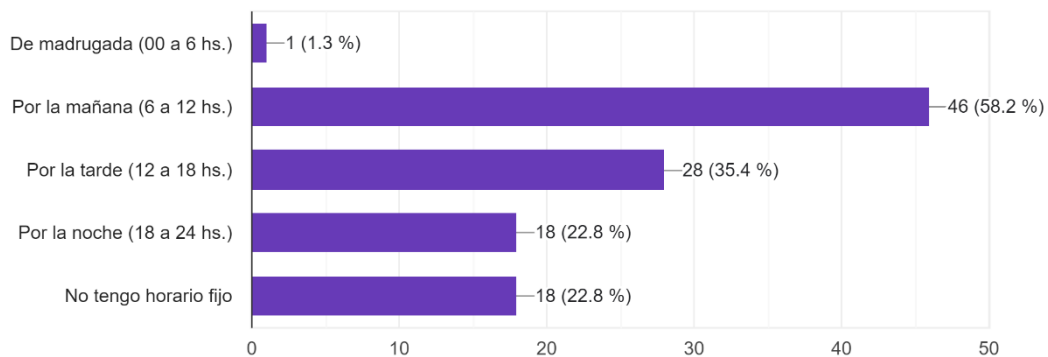
¿Qué radio consumís mayoritariamente? (Mitre, La Red, Metro, Urbana, Vorterix, Luzu, Futurock, etc.)

79 respuestas



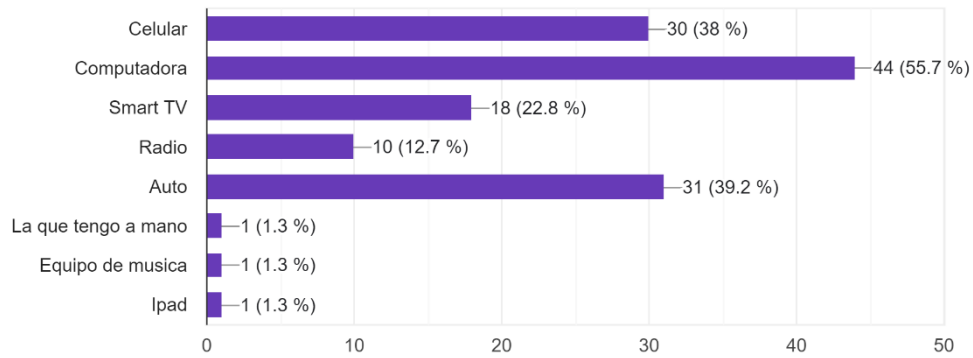
¿En qué momento del día escuchás radio?

79 respuestas



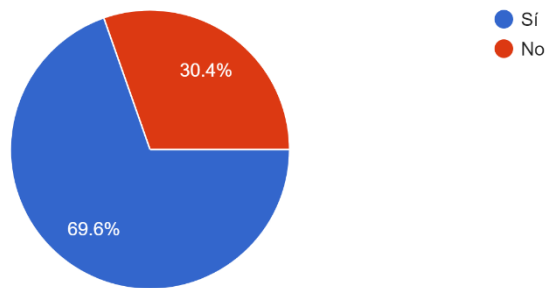
### ¿Qué dispositivo/s usás para escuchar radio?

79 respuestas



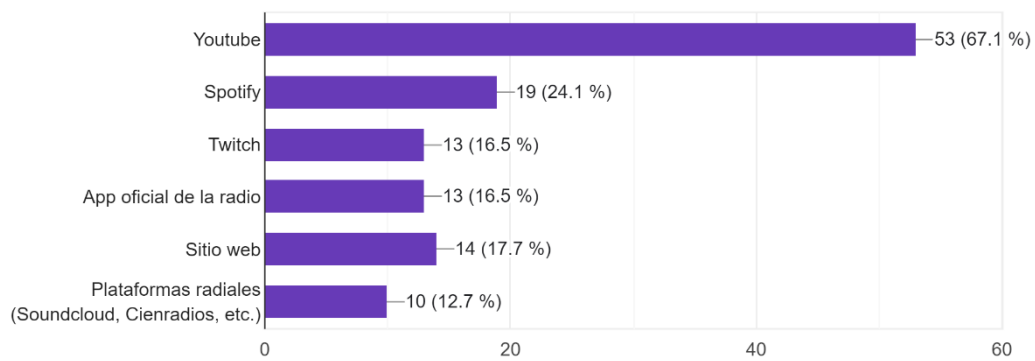
### ¿Escuchás radio por alguna plataforma?

79 respuestas



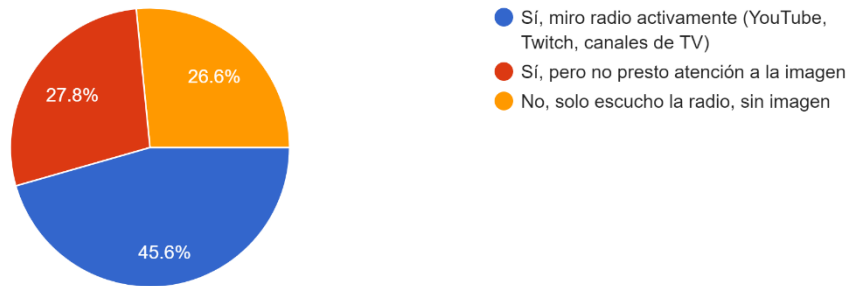
### ¿Qué plataforma utilizás?

79 respuestas



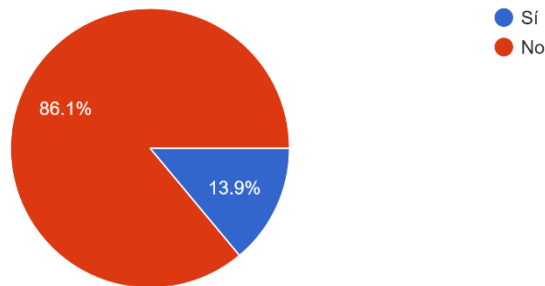
¿Consumís radios que además transmiten imagen? (P.e., Vorterix)

79 respuestas



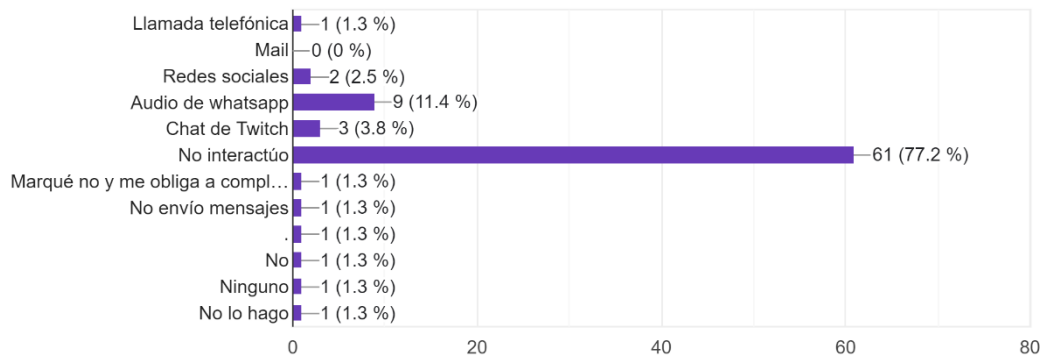
¿Enviás mensajes a la radio o interactuás de alguna forma?

79 respuestas



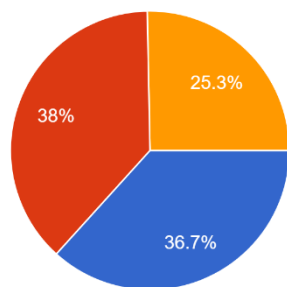
Si tu respuesta fue sí, ¿por qué medio interactuás?

79 respuestas



¿Conocés y consumís el programa radial Paren La Mano de Luquita Rodríguez?

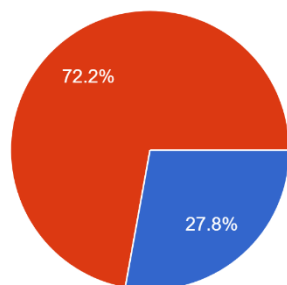
79 respuestas



- No lo conozco ni lo consumo
- Lo conozco, pero no lo consumo
- Lo conozco y lo consumo

¿Mirás Twitch?

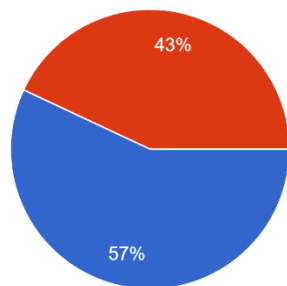
79 respuestas



- Sí
- No

¿Conoces al streamer Luquita Rodríguez?

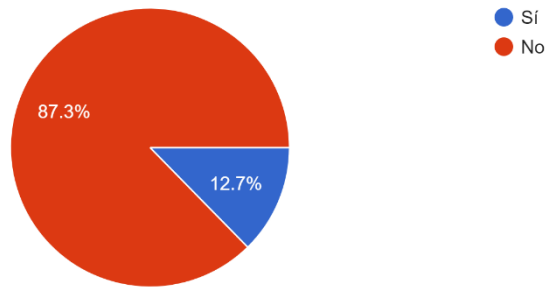
79 respuestas



- Sí
- No

¿Mirás sus streams?

79 respuestas



Si tu respuesta fue sí, ¿interactuás a través del chat de Twitch?

79 respuestas

