



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD**

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**USO DEL LENGUAJE Y SU VÍNCULO CON LA NARRATIVA
AUDIOVISUAL. CASO YOUTUBERS ECUATORIANOS: RAPTOR
GAMER.**

AUTORA:

KELLY JULIETT FUERTES PEREZ

TUTORA:

LCDA. SANDRA MALDONADO L, MGTR

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

MEDIOS DE COMUNICACIÓN

SUBLINEA DE INVESTIGACIÓN:

MEDIOS IMPRESOS, Y LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC AL DESARROLLO SOCIAL

LA LIBERTAD — ECUADOR

TEMA

**USO DEL LENGUAJE Y SU VÍNCULO CON LA NARRATIVA
AUDIOVISUAL.CASO YOUTUBERS ECUATORIANOS: RAPTOR
GAMER.**

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios por permitirme llegar hasta estas instancias, ya que ha sido un camino lleno de obstáculos, pero he seguido adelante con mis estudios, también agradecer a mis padres, Jaqueline Pérez y Julio Fuertes, porque han sido un pilar fundamental en mi vida , llenándome de sabiduría y de enseñanza, sin ellos no hubiera llegado a ser la persona que soy actualmente, mis metas y mis logros son tuyas, es inevitable no sentir felicidad, pues ustedes me han brindado tanto amor y el apoyo que desde que tengo memoria ha sido constante, gracias por brindarme las ganas de seguir adelante y por ayudarme en todo este largo proceso estudiantil, lleno de altas y bajas, pero con el único objetivo de mejorar mi calidad de vida y de las personas que me rodean.

Kelly Julieta Fuertes Perez

DEDICATORIA

Quiero dedicar este hermoso éxito a mi compañero de vida Angelo Lino, una de las personas que me ha brindado su apoyo incondicional, su confianza y la predisposición de estar siempre a mi lado a pesar de las adversidades, convirtiéndose en uno de los pilares más fuertes en mi vida, gracias por tanto mi amor, sin ti no sería posible este maravilloso sueño, también deseo dedicar este nuevo logro a mi pequeña princesa, mi hija, mi chiquita Valery, que la amo con todo mi ser, mis éxitos son tuyos, haz llegado a mi vida con muchos cambios, pero todos los he recibido con amor, siempre estaré agradecida porque me enseñaste que hasta lo imposible puedo lograrlo, tu presencia me llena de fortaleza e inspiración.

Kelly Julieta Fuertes Perez



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA SALUD
CARRERA COMUNICACIÓN

CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN UIC
MODALIDAD PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE DOCENTE TUTOR

Doctora

Lilian Susana Molina Benavides

Directora de la Carrera de Comunicación

En su despacho. –

En calidad de tutor asignado por la Carrera de Comunicación, informo a usted que la señora: **Kelly Julieta Fuertes Perez** con cédula de identidad N°**2450858127** ha cumplido con los requisitos estipulados en el Reglamento de titulación de grado y postgrado de la UPSE (UIC).

Art 14.- Actividades académicas del docente tutor. - El docente tutor realizará un acompañamiento a los estudiantes en el desarrollo del proyecto del trabajo de integración curricular será de forma híbrida (presencial/virtual), quién presentará el informe correspondiente de acuerdo con la planificación presentada por el Docente Guía.

Debo indicar, que la señora: **Kelly Julieta Fuertes Perez**, ha cumplido el Trabajo de Titulación en la (UIC) con el proyecto de investigación titulado: **Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual. Caso Youtubers ecuatorianos: Raptor Gamer.**

Por lo ante expuesto, recomiendo se apruebe el Trabajo de Titulación; proyecto de investigación.

Para los fines académicos pertinentes, es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Atentamente,

Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgtr
Docente tutora
Trabajo Integración Curricular II
CI: 12061606911
Correo Institucional: smaldonado@upse.edu.ec
Cel: 0990495439

**MIEMBROS DEL TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE
INTEGRACIÓN CURRICULAR**



Dra. Lillian Susana Molina Benavides, PhD.

**DIRECTORA CARRERA DE
COMUNICACIÓN**



Lcdo. Ángel Alberto Matamoros Dávalos, PhD

**DOCENTE ESPECIALISTA DE LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN**



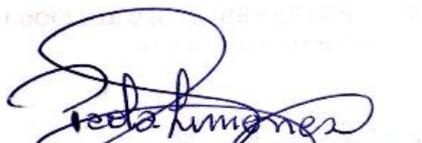
Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López,
Mgtr.

**DOCENTE TUTOR DE LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN**



Lcda. García González Vilma Maribel, Mgtr.

**DOCENTE GUÍA DE LA CARRERA DE
COMUNICACIÓN**



Ing. Yolanda Paola Limones Borbor, Mgtr.

**ASISTENTE ADMINISTRATIVO DE LA
CARRERA DE COMUNICACIÓN**



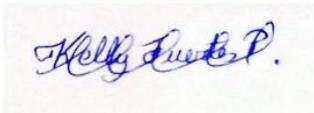
Fuytes Perez Kelly Julieta

ESTUDIANTE

DERECHOS DE AUTORIA

Quien suscribe; **Kelly Julieta Fuertes Perez**, con C, C; 2450858127, estudiante de la Carrera de Comunicación de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, declaro que el trabajo de titulación; proyecto de investigación, presentado a la Unidad de Integración Curricular (UIC), cuyo tema es Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual. Caso Youtubers ecuatorianos: Raptor Gamer. Corresponde exclusiva responsabilidad de la autora y pertenece al patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad, 26 de julio de 2022.

La libertad, 06 de agosto del 2023



Kelly Julieta Fuertes Perez

CI: 2450858127

Correo Institucional: kellyfuertes@upse.edu.ec

Cel: 0996797052

ÍNDICE DE CONTENIDO

TEMA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iii
CERTIFICADO DE VALIDACIÓN DE DOCENTE TUTOR	iv
DERECHOS DE AUTORIA	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRAC	xiii
INTRODUCCIÓN	11
I. CAPÍTULO I: FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	13
1.1. Descripción del Problema	13
1.2. Formulación del problema	14
1.3. Preguntas de investigación	14
1.4. Justificación	14
1.5. Objetivos:	15
1.5.1. General	15
1.5.2. Específicos	15
1.7.1. Variable independiente:	16
1.7.2. Variable dependiente:	16
II. CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes	17

2.1.1.	Uso de lenguaje.....	17
2.1.2.	Narrativa audiovisual	18
2.2.	Marco conceptual	20
2.2.1.	El lenguaje.....	20
2.2.2.	Expresión escrita	20
2.2.3.	Lenguaje visual.....	20
2.2.4.	Expresión narrativa	21
2.2.5.	Conducta de los suscriptores en YouTube.....	21
2.2.6.	You Tubers.....	21
2.2.7.	Lenguaje transmedia.....	21
2.2.8.	Milenials	22
2.2.9.	Alfabetización	22
2.2.10.	Engagement	22
2.3.	Marco legal	23
III.	CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO	27
3.1.	Tipo de investigación	27
3.2.	Enfoque de investigación.....	27
3.3.	Diseño de investigación	28
3.4.	Métodos de investigación	28
3.5.	Técnicas e instrumentos de recopilación de datos	28
3.6.	Universo, población y muestra	29
3.6.1.	Población	29
3.6.2.	Muestra y muestreo.....	29
IV.	CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	31
4.1.	Procesamiento de la información	31

4.2.	Análisis e interpretación de resultados	31
4.2.1.	Análisis cualitativo: Ficha de observación	31
4.2.2.	Análisis cualitativo: Entrevista	33
4.3.1.	Discusión de resultados de ficha de observación	35
4.3.2.	Discusión de la entrevista	35
5.	CONCLUSIONES.....	37
6.	RECOMENDACIONES.....	37
7.	BIBLIOGRAFIA	39
8.	ANEXOS.....	45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Observación	31
Tabla 2 Guía de preguntas	33
Tabla 3 Matriz de operacionalizacion de variables.....	45
Tabla 4 Ficha de cotejo	47
Tabla 5 Validez de contenido del instrumento de entrevista	48
Tabla 6 Ficha de evaluación del instrumento 1	50
Tabla 7 Ficha de observación	55
Tabla 8 Validez de contenido del instrumento de observación	56
Tabla 9 Ficha de evaluación del instrumento 2	58
Tabla 10 Ficha de entrevistas elaboradas 1.....	61
Tabla 11 Ficha de entrevista elaborada 2.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Ilustración 1 Aplicacion de entrevista	64
--	----

RESUMEN

Los nuevos medios, especialmente YouTube, han tenido un impacto significativo en la sociedad, pues la capacidad de fomentar la interacción y la socialización dentro de su plataforma ha sido fundamental para su influencia. La accesibilidad y la facilidad para compartir contenido han contribuido a la viralización de información y entretenimiento, creando una nueva forma de influencia cultural y social.

El presente estudio de investigación tiene por objetivo identificar el uso del lenguaje mediante la narrativa audiovisual en la plataforma de YouTube del canal Raptor Gamer, debido a que se busca la comprensión de estrategias, análisis del lenguaje y las piezas audiovisuales. Con base en esto, se aplicó un enfoque cualitativo utilizando un diseño de investigación no experimental, centrándose en la investigación básica. Para recopilar los datos, se emplearon dos métodos: en primer lugar, se utilizó una ficha de análisis de contenido y, en segundo lugar, se llevó a cabo una serie de entrevistas.

Los resultados obtenidos indicaron que el lenguaje empleado por el youtuber Raptor Gamer es informal, con el propósito de establecer una conexión con su audiencia. Utiliza elementos creativos, como la narrativa audiovisual, que desempeña un papel importante en el canal al mantener un ambiente relajado y amigable con sus seguidores.

Palabras claves: lenguaje, audiencia, narrativa audiovisual, elementos creativos, seguidores.

ABSTRACT

New media, especially YouTube, have had a significant impact on society, as the ability to foster interaction and socialization within its platform has been fundamental to its influence. The accessibility and ease of sharing content have contributed to the viralization of information and entertainment, creating a new form of cultural and social influence.

The objective of this research study is to identify the use of language through audiovisual narrative on the YouTube platform of the Raptor Gamer channel, since it seeks to understand strategies, language analysis, and audiovisual pieces.

Based on this, a qualitative approach was applied using a non-experimental research design, focusing on basic research. To collect the data, two methods were used: firstly, a content analysis sheet was used and secondly, a series of interviews was carried out. The results obtained indicated that the language used by the youtuber Raptor Gamer is informal, with the purpose of establishing a connection with his audience. It uses creative elements, such as the audiovisual narrative, which plays an important role in the channel by maintaining a relaxed and friendly atmosphere with its followers.

Keywords: Language, audience, audiovisual narrative, creative elements, followers.

INTRODUCCIÓN

Actualmente los youtubers emplean el lenguaje en sus videos, es decir que es un aspecto fundamental, ya que contribuye a la efectividad de su comunicación con la audiencia, pues su integración con una narrativa audiovisual creativa son componentes esenciales del enfoque de Raptor Gamer. Esta combinación no solo entretiene y mantiene a la audiencia comprometida, sino que establece un vínculo autentico y duradero entre el creador y sus seguidores.

El presente proyecto de investigación se titula el uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual. Caso youtubers ecuatorianos: Raptor Gamer. Se realizó bajo las líneas y sublíneas de investigación de la carrera, aplicando un diseño de investigación básica, ya que solo se obtendrá nuevos conocimientos, sin fines prácticos, por otro lado, se recopilaron datos por medio del análisis de contenido y entrevistas, que fueron enviadas a expertos en el tema.

Al realizar el presente se propuso como objetivo general: identificar el uso del lenguaje mediante la narrativa audiovisual en la plataforma de YouTube del canal Raptor Gamer. A su vez se plantearon tres objetivos específicos: Analizar las características del lenguaje del canal Raptor Gamer, Reconocer la narrativa audiovisual del canal Raptor Gamer, Interpretar la influencia de la narrativa audiovisual en el canal del YouTube Raptor Gamer.

Para poder realizar este documento se llevó a cabo cuatro capítulos dicha estructura será detalla a continuación: Capitulo I generalmente encontramos las descripciones del problema, en este apartamos detallamos de manera clara la problemática a tratar, después tenemos la formulación del problema, lo que implica identificar la cuestión central que se investigará. Esta formulación conduce a la creación de preguntas de investigación específicas que guiaran el estudio. La justificación se basa en la importancia y relevancia del tema elegido, la hipótesis es una suposición o afirmación tentativa de la relación entre las variables.

En el contexto del capítulo II, se presenta una revisión exhaustiva de los antecedentes del tema, esto incluye criterios internacionales, así como citas, referencia nacionales y locales. El marco conceptual aquí se define los conceptos claves que son relacionados con el tema. Finalmente, el marco legal se refiere a las leyes, regulaciones y políticas relevantes sobre el tema.

El capítulo III se observa la metodología empleada en nuestra investigación, en este caso la ficha de observación y las entrevistas. En el capítulo cuatro ya encontramos los resultados que obtuvimos gracias a los instrumentos aplicados.

I. CAPÍTULO I: FORMULACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

1.1. Descripción del Problema

Con la creciente popularidad de la plataforma de YouTube, los creadores de contenido se enfrentan a una competencia cada vez mayor para diferenciarse y atraer la atención de los espectadores. En un estudio donde analizaron las estrategias discursivas utilizadas en la narrativa audiovisual de dicha plataforma, concluyen que permiten compartir información de forma innovadora y a través de sus recursos audiovisuales (Neyra, 2019). Por lo tanto los youtubers como las plataformas digitales han experimentado una nueva forma de lenguaje, la cual se basa principalmente en el entretenimiento de las personas.

Los youtubers tienen un gran potencial como recursos publicitarios. En el estudio del impacto de la plataforma de YouTube como soporte audiovisual de marcas de maquillaje orientadas al público latinoamericano, concluye que esta capacidad se desarrolla a través de un uso cotidiano de la plataforma, que luego se va consolidando en una marca personal (Hilario, 2020). El lenguaje audiovisual que emplea cada influencer es el que asegura la fidelización de los seguidores, siendo los aspectos didácticos, sintácticos y estéticos. Además de que el uso reiterativo de un lenguaje audiovisual específico permite la generación de la marca personal de cada canal.

El youtuber ecuatoriano Raptor Gamer, busca la fidelización de los usuarios, ya que actualmente se evalúa más las funciones de los objetivos comerciales que se logran, en lugar de basarse únicamente en el nivel de sentimiento generando en el usuario. Esto se debe a que las estrategias de contenido digital están cada vez más orientadas hacia resultados tangibles y medibles.

La empatía es uno de los elementos clave que se busca generar en la audiencia de los contenidos digitales. Al identificar y utilizar elementos que generen empatía en la mayoría de los seguidores, se aumenta la accesibilidad y la conexión con el público. Esto puede incluir el uso de historias con las que los espectadores puedan identificarse, personajes carismáticos o situaciones emocionales que resuenen con ellos.

1.2. Formulación del problema

- ¿Cómo influye el Youtuber Raptor Gamer en el uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual?

1.3. Preguntas de investigación

- ¿De qué manera influye el uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual de la audiencia del canal Raptor Gamer?
- ¿Cuáles son las características del uso del lenguaje del canal Raptor Gamer en la plataforma YouTube?
- ¿Cómo está influenciada la narrativa audiovisual en el canal del Youtuber Raptor Gamer?

1.4. Justificación

En los últimos años, algunos youtubers ecuatorianos alcanzaron un número considerable de suscriptores llegando incluso al millón de seguidores en la plataforma, existen también otros casos de creadores de contenido que están muy cerca de llegar a esta cifra, lo que permite observar la gran aceptación que tienen este tipo de contenido actualmente en el Ecuador.

Por lo tanto, es importante señalar que cada canal posee su propio toque con diversos formatos, como: temas noticiosos, entrevistas en la calle, sketches cómicos, blogs, bromas a los ciudadanos, parodias musicales o de personajes, entre otros, con una duración de entre 6 hasta 32 minutos o más, aproximadamente. Sus contenidos suelen ser desarrollados en un ambiente cotidiano, con un estilo característico de cada youtuber, tanto en forma (la manera en cómo lo editan y se expresan), como en contenido (lo que presentan, en lo que se expresa mediante el video y el estilo de la edición).

Paralelamente se percibe el empleo del doble sentido y la jerga ecuatoriana, en combinación con recursos informativos sobre algún tema en particular o como ellos lo suelen denominar: “el tema del momento”. Este contenido audiovisual lo cuelgan a la plataforma de YouTube con partes que pueden resultar explícitas, teniendo como consecuencias limitaciones de

alcance por las normas de la plataforma o como poder visualizar el contenido solo siendo mayor de edad, por mencionar un par de ejemplos.

Las formas en que generan dicho contenido, su narrativa y lenguaje no obedecen a una arbitrariedad, sino que tiene sus razones de ser que ameritan ser estudiadas. Sin embargo, parte de las investigaciones realizadas en torno al tema de los youtubers de la escena local se abocan hacia sus efectos en los espectadores, alumnos de colegio, su audiencia, etc., o el estudio de un tipo en particular de contenido, dejando de lado el medio en que se da el mismo, el tipo de contenido, el tipo de lenguaje verbal, visual y audiovisual (comprendiendo el porqué de este), así como las narrativas creadas dentro de los videos, su forma de operar con el entrevistado o frente a una situación en particular, etc.

Esta investigación aporta hacia la comprensión de dichos tópicos y estrategias, desde el análisis del lenguaje y las piezas audiovisuales, se plantea con el fin de llegar determinar la influencia del contenido de un canal específico conocido como Raptor Gamer.

1.5. Objetivos:

1.5.1. General

Analizar y comprender como el canal de YouTube Raptor Gamer utiliza el lenguaje mediante la narrativa audiovisual para cautivar y emocionar a su audiencia.

1.5.2. Específicos

- Identificar el tipo de lenguaje implementado por el creador de contenido en YouTube, Raptor Gamer, para establecer una conexión con su público.
- Reconocer el tipo de narrativa audiovisual que utiliza el canal Raptor Gamer, en la construcción de las tramas de sus videos en la plataforma de YouTube.
- Describir lo que Raptor Gamer, comunica a través de su tono de voz.

1.6. Hipótesis

El contenido del canal Raptor Gamer influye en sus seguidores debido a los elementos atractivos que presenta en su canal a través de los diversos formatos de narrativa audiovisual que utiliza.

1.7. Variables

1.7.1. Variable independiente:

Uso de lenguaje

El uso del lenguaje es una herramienta fundamental para expresarnos. Los elementos del lenguaje trabajan juntos para permitir la comunicación efectiva, tanto oral como escrita, ya que está compuesto por elementos como: fonemas, morfemas y gramática (Valverde, 2018). Por lo tanto los fonemas son los sonidos individuales que componen un lenguaje específico, por otro lado, están los morfemas que se las denomina como unidades ,más pequeñas que pueden ser independientes y tener un significado propio y como último elemento esta ña gramática que se refiere al conjunto de reglas y principios que rigen la estructura y el uso de un lenguaje particular.

1.7.2. Variable dependiente:

Narrativa audiovisual

En cuanto a la estructura narrativa, los contenidos de YouTube suelen ser más fragmentados y episodios en comparación con el cine o la televisión. Los videos son más cortos y se adaptan a la atención limitada de los espectadores en línea. Además, dado que el contenido de YouTube puede ser consumido de formal no lineal, los creadores deben considerar la posibilidad de los espectadores lleguen a un videos específico sin haber visto los anteriores, por lo que suelen hacer referencias y recapitulaciones breves para mantener a todos los espectadores al tanto (Neyra, 2019). en resumen, el contenido transmedia en plataformas como YouTube requiere enfoques narrativos y estratégicos distintos. La empatía con el espectador, la interacción activa y la adaptación a formatos ms cortos y fragmentados son aspectos clave a considerar para crear contenido exitoso en esta era digital.

II. CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Uso de lenguaje

Un investigador que analizó el uso del lenguaje y su aprendizaje en Colombia, resalta que la efectividad de la comunicación conceptual, está relacionada con el desarrollo socioeconómico y se la denomina como una facultad exclusiva de los seres humanos para expresar pensamientos, ideas y emociones a través de sonidos, palabras habladas y escritas, así como también mediante gestos y signos visuales (Rodríguez, 2000). Por esta razón las habilidades lingüísticas, influyen en la capacidad de expresarse de manera coherente y persuasiva, que son valoradas en el mercado laboral y pueden influir en las oportunidades profesionales de los individuos.

La cultura y las costumbres del entorno en el que se desenvuelven también pueden influir en el desarrollo del lenguaje de una persona (Ruidiaz, 2011). El lenguaje no es solo una herramienta de comunicación, sino que también refleja y transmite aspectos culturales y sociales. A medida que los individuos interactúan con su entorno cultural, pueden adoptar y reflejar ciertos aspectos lingüísticos de su comunidad, ya que a través de esta exposición y la interacción con los demás, los niños desarrollan su argot original e imitan los sonidos y las estructuras lingüísticas que escuchan a su alrededor y gradualmente adquieren las reglas gramaticales de su lengua materna.

Es importante entender los actos comunicativos como procesos sociales, dado que el lenguaje se utiliza como una herramienta de interacción entre las personas. La psicología social y la psicolingüística son disciplinas que puedan colaborar para comprender las causas detrás del incumplimiento de las normas lingüísticas y proponer soluciones que permitan mantener nuestra lengua en evolución sincrónica con los cambios que se producen en el idioma, entre los diversos factores que pueden influir están los culturales, cambios generacionales, el dominio de diversos dialectos, entre otros (Montenegro, 2016).

Si no se les brinda el adecuado desarrollo y atención a tiempo, se estaría generando jóvenes con carencias en valores y respeto, con bajos niveles académicos y un lenguaje inadecuado (Montesdeoca, 2020). Esta generación actual es conformista y a la vez es propensa a la violencia, prejuicio y desmotivación. Las nuevas generaciones se caracterizan por ser altamente susceptibles a su entorno, por ende, generan actitudes negativas lo que

provoca posibles consecuencias entre las pautas, entornos, planes de estudios, normas, derechos y obligaciones que están destinada para su beneficio.

El lenguaje no existe de forma aislada, sino que esta relacionados en el contexto social, cultural y lingüístico en el que se utiliza, cada sociedad tiene sus propias formas de comunicación y expresión, con sus propias normas y significados (Gómez, 2022). La diversidad y heterogeneidad de las realidades sociales también se reflejan en las diversidades de dialectos que existen en el mundo, cada comunidad tiene sus particularidades y formas de entender el mundo.

2.1.2. Narrativa audiovisual

El consumo de los videos de los youtubers, afectan a los comportamientos sociales de la audiencia, también denominados milenials, una generación que ha crecido durante un periodo de avances tecnológicos significativos, presenciando el surgimiento de internet, debido a que se adaptan fácilmente a las formas de comunicación digital. En la investigación de “Análisis de la narrativa audiovisual de los youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos” llevada a cabo por un experto Español, se resalta que los adolescentes se sienten identificados con el contenido que se muestra en la pantalla de una manera jovial, por lo tanto, es considerado un lenguaje muy atrevido, sin tapujos, propio de un medio que dispone de escasas prohibiciones (Gonzales, 2018).

Las narrativas empleadas en piezas audiovisuales de creadores de contenido, se basan en el lenguaje coloquial y estilo de edición, sin embargo es importante destacar que las expresiones que presentan, son una realidad social ciudadana (Sánchez, 2021). Pero desde la perspectiva de los influencer su objetivo es mantener a la audiencia o la constancia en redes sociales, debido a que puede significar pérdidas económicas y a la vez disminuir sus seguidores.

Las narraciones en los videojuegos se construyen a través de un dialogo entre el autor y el jugador, el jugador que tiene el control y la capacidad de interactuar con el mundo virtual, donde se proporciona un marco narrativo, personajes, escenarios y eventos. Además, los videojuegos utilizan lenguaje de otros medios, como el audiovisual y literario, para construir su narrativa (Lambert, 2023). Otros aspectos importantes son los elementos que se incorporan como los cinematográficos, secuencias de video, diálogos grabados y efectos visuales, descripciones detalladas, diálogos escritos y textos en pantalla.

Otra perspectiva audiovisual importante es el relato interactivo, el cual es un tipo de discurso que narra una historia a través de fragmentos audiovisuales, abierta a la intervención del espectador y puede llevarse a cabo desde fuera del relato como lector-autor o desde dentro del mismo como un personaje (Costa y Piñeiro, 2012). Este papel activo del nuevo espectador es un reflejo de los cambios en la dinámica de consumo de medios y la democratización de la creación y distribución de contenido, ahora el espectador no solo consume pasivamente, sino que también tiene la capacidad de involucrarse, participar y compartir su propia experiencia.

Según (Estrella y Suasnavas, 2020) afirma que la estructura narrativa de una obra audiovisual transmite un mensaje a través de diversos elementos como el sonido, color, personajes, escenografías y las acciones. Estos elementos deben ser interpretados y decodificados por el espectador, por lo que sus códigos y símbolos deben ser reconocibles en el entorno cercano o distante del espectador, de esta manera puede sentirse identificado con lo que observa. La narración audiovisual tiene la capacidad de construir un mundo a partir de lo cotidiano, estableciendo una conexión estrecha entre las representaciones sociales y la vida diaria, ya sea en un entorno real o imaginario, de modo que el contenido de la narración se organiza en un sentido que refleja la relación del paisaje con el entorno.

La influencia de los creadores de contenido de YouTube como Raptor Gamer, puede ser significativa debido a la relación cercana y personalizada que establecen con sus seguidores, a través de sus narrativas audiovisuales transmite mensajes, valores y perspectivas que tienen impacto en la forma en que sus seguidores piensan, actúan y se relacionan con el mundo. Sin embargo, es fundamental que los espectadores sean conscientes y críticos respecto al contenido que consumen, evaluando su veracidad y coherencia con sus propios valores y creencias.

Por otro lado, es fundamental tener en cuenta que la influencia de los youtubers no suele ser uniforme o incluso positiva, algunos creadores de contenidos pueden promover comportamientos inapropiados, por lo cual, es esencial que los espectadores, especialmente los jóvenes, desarrollen habilidades críticas para evaluar y filtrar la información que reciben de estos canales.

De acuerdo con el objeto de estudio del presente trabajo se pretende determinar la influencia que tienen los creadores de contenido a través de los canales de YouTube sobre sus

seguidores, estos mediante el análisis del contenido de Raptor Gamer o por su nombre real Ari Gonzalo Coronel Vera, quien es oriundo de la provincia de Santa Elena.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. El lenguaje

Una de las transformaciones más importantes que distinguimos en lo digital se vincula, en primer lugar, a un cambio en el soporte en que se produce literatura. Si bien el libro sigue siendo el principal medio de transmisión, ha perdido su lugar único frente a las entradas de distintos tipos de dispositivos tecnológicos de lectura. La transformación ocurre cuando la literatura utiliza el lenguaje digital, de código, para generar textualidades que se apoyan en técnicas que son potenciadas por las tecnologías: hipertextos, hipermedias, textos generativos, multimediales, transmediales, entre otros (Villamizar y Gainza, 2021). Estas nuevas formas de expresión literaria amplían las posibilidades creativas y la interacción con el lector, brindando experiencias de lectura más dinámicas y participativa.

2.2.2. Expresión escrita

La expresión escrita es una competencia que requiere un gran interés para desarrollar lectores capaces de analizar e interpretar un mensaje. El desarrollo de la escritura exige la integración de muchos saberes. Está muy sujeta con el lenguaje, debido a esto permite tener un buen vocabulario y con ello plasmar las ideas de una mejor forma, es por ellos que es de vital importancia desarrollar la práctica de la expresión escrita desde los primeros años de escuela y darle la oportunidad al niño para expresarse con naturalidad y espontáneamente (López C. B., 2019). Así el estudiante comprenderá que no se requiere un estilo espacial, de alta calidad literaria para realizar escritos. Con frecuencia acontece que los alumnos pasan por los primeros grados y pasan a un segundo y tercer ciclo sin ser capaces de escribir un buen párrafo.

2.2.3. Lenguaje visual

El lenguaje visual se refiere a la comunicación a través de elementos visuales, como imágenes, gráficos, colores, formas y composiciones, ya que es un medio de expresión que se utiliza en diversos campos, como el arte, el diseño gráfico, la publicidad, el cine y la fotografía. La fuerza comunicativa es unidireccional a la estructuración de una gramática de las formas, que determina los códigos visuales aptos para la

intercomunicación entre los más amplios sectores de la sociedad (La importancia del lenguaje visual en la actualidad, 2012). La interpretación de los mensajes visuales puede variar según el receptor, lo que permite una dirección bidireccional de la comunicación, debido a que puede influir en el significado y la interacción con el mensaje visual.

2.2.4. Expresión narrativa

La historia sigue un patrón lógico y cronológico, por ejemplo, una cadena causa efectos de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacios determinados. Es el contenido de la expresión narrativa, lo que se quiere contar, la acción de unos personajes que lo viven en unas determinadas coordenadas espacios temporales. Por el contrario el discurso es la forma de expresión narrativa, por ese motivo el narrador es quien organiza el discurso valiéndose de una estructura (Ortiz, 2018).

2.2.5. Conducta de los suscriptores en YouTube

El comportamiento de la audiencia influye en las personalidades y expresiones que pueda tener el creador de contenido, debido a que provocan la identificación con sus suscriptores, cave recalcar que los jóvenes tienden a imitar el comportamiento de sus ídolos mediáticos, incluso adoptar similares estilos de vida, lo que conlleva a crear efectos sociales en sus consumidores (González y Chica, 2018).

2.2.6. You Tubers

Han ganado popularidad por su capacidad de generar contenidos auténticos y personales, a diferencia de los medios de comunicación tradicional, los creadores de contenidos pueden mostrar su vida y sus opiniones de manera directa y cercana, lo que genera una conexión más íntima con sus seguidores, pues ellos abordan temas relevantes para la generación más joven, como cultura pop, estilo de vida, tecnología y los desafíos que enfrentan cotidianamente (Torres y De Santis-Piras, 2020). Sin embargo no todos los youtubers transmiten contenido de calidad y en ocasiones no son considerados como modelos a seguir, pues en cualquier industria, existen personas con valores cuestionables o comportamientos inapropiados.

2.2.7. Lenguaje transmedia

El lenguaje transmedia se ha convertido en una herramienta fundamental para los creadores de contenido que desean impactar a sus audiencias en la era digital, permite romper

con los paradigmas tradicionales, desarrollar el potencial creativo y estructurar nuevos formatos narrativos que involucren activamente a la audiencia y brinde experiencias más enriquecedoras y completas (Guichardo y Tejedor, 2021). Estos productos audiovisuales utilizan un lenguaje propio y localista, desinhibido, espontáneo e interactivo, en el que muestran tantos estilos de vida juvenil, como otros temas inusuales que son diferentes de encontrar en la televisión, su finalidad es ampliar el número de seguidores “monetizar” sus canales.

2.2.8. Milenials

La generación actual a menudo recibe críticas por su dependencia de la tecnología, ya que, al crecer rodeados de dispositivos electrónicos y exceso constante a internet, causa dificultades para desconectarse, distracciones constantes y disminución en las habilidades de comunicación. Sin embargo, también es importante reconocer sus cualidades y motivaciones positivas importante valorar y apoyar estos aspectos, debido a que están dispuestos a enfrentar desafíos y a trabajar en conjunto para transformar el mundo y mejorar la calidad de vida para la comunidad y generar un compromiso con el bienestar global (Peñalosa y López, 2016).

2.2.9. Alfabetización

La plataforma de YouTube puede ser una herramienta efectiva para la divulgación científica y promover la alfabetización científica en la sociedad. Uno de los factores más importantes es el alcance, debido a que dicha plataforma cuenta con una amplia base de usuarios en todo el mundo, lo que brinda la oportunidad de llegar a un público diverso y extenso (García, 2022). Los videos pueden ser accesibles de manera gratuita y están disponibles en diferentes idiomas, lo que facilita la difusión de contenido a nivel global.

2.2.10. Engagement

YouTube no facilita la obtención directa de los datos sobre la amplificación o engagement viral, el aplauso y la conversación desempeña un papel fundamental en la retención de usuarios y el impulso del contenido dentro de la plataforma (López N. A., 2020). Para los creadores de contenido es deseable mantener una audiencia participativa, ya que puede aumentar la visibilidad, alcance y el éxito del canal.

2.3. Marco legal

LEY ORGANICA DE COMUNICACIÓN

TITULO I

Disposiciones preliminares y definiciones

Art.1.-Esta ley tiene por objeto desarrollar, proteger, promover, garantizar, regular y fomentar, el ejercicio de los derechos a la comunicación establecidos en los instrumentos de derechos humanos y en la Constitución de la República del Ecuador.

Además, el objeto de esta ley comprenderá la protección del derecho a ejercer la libertad de expresión, y a buscar, recibir y difundir información e ideas de toda índole a través de medios de comunicación (Asamblea Nacional, 2019, 20 febrero).

TITULO IV

Art. 69.- Suspensión de publicidad engañosa. La suspensión de la difusión de publicidad engañosa se implementará de conformidad con lo dispuestos en la Ley Orgánica de Defensa del Consumidor y la Ley Orgánica de Regulación de Control del Poder del Mercado (Asamblea Nacional, 2019, 20 de febrero)

TITULO V

Medios de comunicación social

Art. 71.- Responsabilidades comunes. La información y la comunicación son derechos que deberán ser ejercidos con responsabilidad, respetando lo establecido en los instrumentos internacionales de derechos humanos, la Constitución y la Ley. Todos los medios de comunicación tienen las siguientes responsabilidades comunes en el desarrollo de su gestión:

- a) Respetar los derechos humanos y promover su plena aplicabilidad.
- b) Desarrollar el sentido crítico de los ciudadanos y promover participación en los asuntos de interés general.
- c) Acatar y promover la obediencia a la constitución, a las leyes y a las decisiones legítimas de las autoridades públicas.
- d) Contribuir al mantenimiento de la paz y seguridad; así como promover la cultura de prevención de riesgo de desastres y servir de canal para la difusión de información

- oficial relacionada con las causas y efectos que puedan producir los eventos peligrosos que afecten a las personas, familias, comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades.
- e) Contribuir al mantenimiento de la paz y la seguridad.
 - f) Servir de cana para denunciar el abuso o uso legítimo que los funcionarios públicos o personas particulares hagan de los poderes públicos y privados.
 - g) Impedir la difusión de la publicidad engañosa, discriminatorias, sexista, racista o que atente contra los derechos humanos de las personas.
 - h) Respetar franjas horarias y las regulaciones relacionadas a las mismas.
 - i) Promover el diálogo intercultural y las nociones de unidad y de igualdad en la diversidad y en las relaciones interculturales.
 - j) Promover la integración política, económica y cultural de los ciudadanos, pueblos y colectivos humanos.
 - k) Propender a la educomunicación.
 - l) Respetar la propiedad intelectual, especialmente a los derechos morales y patrimoniales de autor y derechos conexos previstos en la normativa nacional e internacional.
- (ASAMBLEA NACIONAL, 2019, 20 de Febrero).

CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

CAPITULO III DERECHOS RELACIONADOS CON EL DESARROLLO

Art. 45.- Derecho a la información. - los niños y adolescentes tienen derecho a buscar información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior (CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho de la información. Se prohíbe: la circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y

adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios.

1. La difusión de información inadecuada para niños y niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia niños y niñas y adolescentes.
2. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas, adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.
3. Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas.

(CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

Art. 47.- Garantías de acceso a una información adecuada. - Para garantizar el derecho a la información adecuada, de que trata el artículo anterior, el Estado deberá:

- a) Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes.
- b) Exigirles que proporcionen, en forma gratuita, espacios destinados a programas de Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia.
- c) Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil.
- d) Requerir a los medios de comunicación la producción y difusión de programas acordes con las necesidades lingüísticas de niños, niñas y adolescentes pertenecientes a los diversos grupos étnicos.

- e) Impedir la difusión de información inadecuadas para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños y niñas y adolescentes
- f) Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor,
- g) Exigir a los medios de comunicación visual que anuncien con la debida anticipación y suficiente notoriedad, la naturaleza de la información y programas que presentan y la clasificación de la edad para su audiencia.

Se considera inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligroso para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a la moral o el pudor (CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

CAPITULO V

DERECHOS DE PARTICIPACION

Art. 59.- Derecho a la libertad de expresión. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para

proteger la seguridad, derechos y libertad (CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2017).

III. CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

En el presente trabajo se va a utilizar el tipo de investigación básica, (Sánchez Carlessi et al., 2018), mencionan que la investigación básica, es el tipo de investigación destinada a descubrir nuevos conocimientos, sin fines prácticos concretos o inmediatos. Busca principios y normas científicas, pudiendo constituir una teoría científica. Es llamada también investigación científica pura.

Además, esta investigación según (Escudero Sánchez y Cortez Suárez, 2018) , tiene como propósito fundamental descubrir las leyes o conceptos básicos y avanzados que son parte de la ciencia, se lo ve como un punto de partida para el apoyo importante para estudiar fenómenos o hechos.

3.2. Enfoque de investigación

El enfoque que tendrá el presente trabajo es cualitativo, según (Sánchez Carlessi et al., 2018) la perspectiva de un investigador, donde los datos cualitativos tienen como prioridad, describir, interpretar y comprenden la información de los resultados, tienen en cuenta en su tratamiento un enfoque cualitativo que permita una mejor comprensión del comportamiento general o global del fenómeno.

Los métodos cualitativos utilizan primero para descubrir y aclarar las preguntas de investigación, la investigación cualitativa, pues a menudo se basa en métodos de recopilación de datos sin medidas numéricas como descripciones y observaciones.

3.3. Diseño de investigación

El diseño que se utilizará será de tipo no experimental, según (Arispe Albuquerque et al., 2020) en estos diseños las variables no se manipulan, pero si se analizan más adelante. Son útiles para variables que no pueden ser manipuladas por dificultad o por razones morales.

3.4. Métodos de investigación

El método de investigación usado en el trabajo de investigación será analítico, pues según (Sánchez Carlessi et al., 2018), este es un procedimiento que permite separar, diferenciar y distinguir los elementos de un fenómeno para poder revisarlos de manera ordenada y por separado. Este método además logra descomponer un objeto de estudio permitiendo su minucioso estudio.

3.5. Técnicas e instrumentos de recopilación de datos

Bernal (2010) añade que en el presente existen variedad de técnicas o instrumentos para el levantamiento de información en determinados estudios cuando ya se hace el trabajo de campo, la utilización de cada uno de estos va a depender del método y el tipo de investigación (p.192).

La técnica que se utilizara es de observación, según (Arispe Albuquerque et al., 2020) este es un sistema de registro eficiente, confiable ante comportamientos y situaciones observables. Permite al observador determinar qué se está haciendo, quién lo está haciendo, cómo y por qué, se puede utilizar como una herramienta de inicio observación o de campo.

El instrumento que se utilizará en la investigación es una ficha de análisis de contenido, esta es una técnica de investigación sistemática y repetible que examina los símbolos de la comunicación, que asignan valores en consecuencia, incluidas las relaciones mediante valores usando métodos estadísticos para describir la comunicación y sacar conclusiones. Su significado puede derivarse del contexto de su producción y consumo. Esta es además una

técnica para estudiar varios tipos de comunicación de manera que clasifica los mensajes o contenidos en categorías y subcategorías, y los somete a análisis estadístico (Hernández Sampieri , 2018).

La segunda técnica a utilizar es la entrevista. Bernal (2010) añade que tiene un proceso directo de comunicación, es una técnica que recaba información mediante cuestiones previamente diseñadas acorde las dimensiones que busca el investigador (p.256). Las entrevistas se realizarán a profesionales especializados que conocen del tema para un mejor contraste de en las conclusiones del estudio.

3.6. Universo, población y muestra

3.6.1. Población

Según (Vara, 2012) la población es el conjunto de personas u objetos que comparten una o unas características, se encuentran en un lugar o territorio y cambian con el tiempo.

El autor respalda la decisión de no utilizar una población en particular , ya que la orientación cualitativa y el diseño no experimental, facilitan explorar a detalle las visiones y vivencias de los involucrados o la naturaleza del material que están observando.

La población en este proyecto de investigación sería la audiencia del canal de YouTube Raptor Gamer, en este caso los niños y jóvenes de todo el mundo, pero debido al extenso proceso de investigación, no resulta posible reconocerlas en su totalidad, por esa razón se empleará un muestreo por conveniencia.

3.6.2. Muestra y muestreo

La muestra es un subconjunto o una cantidad reducida de la agrupación representativa del total tomados de la población y elegidos mediante un proceso lógico, estos casos son siempre una parte de la población (Vara, 2012).

Un muestreo no probabilístico es el cual el investigador escoge la muestra establecida en un juicio, tiene técnicas a utilizar, una de ella es por conveniencia; es simplemente casos disponibles a los que tenemos acceso, pero en ocasiones el investigador ante la imposibilidad de reunir información directamente decide buscar nuevas estrategias por lo que debe elaborar entrevistas por conveniencia (Hernandez & Mendoza, 2018).

La población que se utilizará en este proyecto de investigación será de tres expertos, ya que es imposible obtener los resultados generales por el objeto de estudio y sus variables.

IV. CAPITULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Procesamiento de la información

En el presente trabajo de investigación para poder recolectar la información se aplicaron las siguientes técnicas: entrevistas y ficha de cotejo, cabe destacar que dicha entrevista fue aplicada a tres expertos en el tema de comunicación, por ende, las preguntas fueron enviadas por medio de WhatsApp, mediante una conversación directa con el entrevistado. Finalmente, se procedió a realizar el respectivo análisis de las entrevistas obtenidas por medio de audios y mensajes escritos.

4.2. Análisis e interpretación de resultados

4.2.1. Análisis cualitativo: Ficha de observación

Tabla 1

Ficha de observación

Tabla 1 Observación

Criterio	Análisis
Utiliza un lenguaje comprensible y evita confusiones o ambigüedades en su discurso.	No, en varios videos utiliza un lenguaje, donde la audiencia desconoce el significado de dicha palabra, respecto a la ambigüedad pues si es uno de los factores que se hacen presente en el canal de YouTube.
Tiene un estilo de comunicación único y distintivo que se adapta a su audiencia.	Si, lo que diferencia al gamer es que utiliza un lenguaje informal pero respetuoso.

Mantiene un hilo conductor en la narrativa audiovisual de sus videos.

Si, desde que empieza sus videos no pierde su hilo conductor y se mantiene con el tema que empezó.

Aprovecha los recursos visuales como gráficos o imágenes con edición creativa.

Utiliza recursos visuales que son atractivas para la audiencia y a la vez se observa en la edición una creatividad muy alta.

Utiliza gestos, expresiones fáciles y lenguaje corporal para reforzar su mensaje y transmitir emociones.

Si, utiliza expresiones fáciles, la cual transmite de manera eficaz a su audiencia, por ende sus emociones son receptadas de forma rápida.

Utiliza un tono informal, su estilo de comunicación es propio y distintivo.

Dado lo observado, el youtuber utiliza un tono informal, pero a la vez considerado y apto para todo público.

Sus ideas son frescas y creativas, su canal destaca por la originalidad de presentar los contenidos.

No en su totalidad, presenta contenido repetitivo de otros youtubers.

La estructura de sus videos es coherente, tiene un inicio, desarrollo y cierre efectivo.

Si, la estructura de su contenido posee un orden.

La edición de los videos es fluida, no contiene pausas prolongadas o repeticiones innecesarias.

La edición de los videos es fluida, debido a que no presenta pausas y su contenido es preciso.

Su contenido tiene una continuidad temática, respeta el tema principal de sus videos. El canal de YouTube si respeta la temática y mantiene su continuidad.

4.2.2. Análisis cualitativo: Entrevista

Tabla 2: Interpretación de la entrevista

Tabla 2 Guía de preguntas

Entrevistador: Kelly Fuertes Pérez

Entrevistados:

Ing. Manuel Rodas Pérez

Lcda. Martha Yesenia Suntaxi Andrade Mgtr.

Lcdo. Gonzalo Andrés Rodríguez Tómalala

Preguntas	Análisis	Observación
Se puede lograr un equilibrio entre el lenguaje entretenido y accesible para la audiencia, sin perder la calidad y esencia de contenido.	Los entrevistados establecen que si se puede lograr un equilibrio, a partir de la ética profesional y el conocimiento de a quienes va dirigido el programa, ya que todo lo que se encuentra en la red cualquiera lo puede observar.	La ética de la comunicación depende de la discrecionalidad en unos casos los medios o de la buena fe del comunicador en sus diferentes ámbitos de acción y desempeño profesional (Sanchez y Ramirez, 2020).

<p>¿Qué rol desempeña el vocabulario y las expresiones utilizadas por Youtubers en la creación de una identidad y un estilo de comunicación?</p>	<p>El rol que desempeña el vocabulario es aumentar la audiencia, sin embargo es importante recalcar que el estilo de cada Youtuber va dirigido a un grupo objetivo.</p>	<p>El impacto de los nuevos medios como lo es YouTube y su influencia, debido a la capacidad de socialidad del medio (Korres y Elexpuru, 2022).</p>
<p>¿Cuál es la importancia del uso de recursos lingüísticos adicionales como el humor y las metáforas?</p>	<p>El humor forma parte del show de los youtubers, sin ese humor no hay audiencia ni seguidores, ya que el objetivo es mantener un programa no lineal.</p>	<p>La audiencia se forma a sí misma en la interacción con los youtubers, también se forman mediante la utilización de objeto de intercambio simbólico tales como videojuegos y el humor (Torres T. A., 2020).</p>
<p>¿Cuál es el impacto en el éxito y crecimiento de un canal de YouTube si tiene una narrativa audiovisual bien desarrollada?</p>	<p>Más seguidores y mejores contenidos, con nuevas temáticas. Además las pautas forman parte del impacto que generan tanto a la audiencia como a los productores que quieren ser promocionados.</p>	<p>La marca personal ayuda a generar impacto y recuerdo, incluso capacidad de crear tendencias de influir, por lo tanto obtendrá ingresos de marcas que quieran ser promocionadas por dicho youtuber (Pardo y Aranzazu).</p>
<p>Considera que los nuevos creadores de contenido hacen buen uso de las narrativas audiovisuales ¿Por qué?</p>	<p>Cada creador de contenido tiene un objetivo y usan las herramientas tecnológicas apropiadas para el fin. Sus</p>	<p>El marketing de la influencia, con el cual se busca que personas con cierto grado de influencia,</p>

conocimientos tecnológicos los hacen innovadores y sobretudo el marketing de la influencia que crea a su alrededor forma parte del negocio.	se comuniquen con sus audiencia para influir en su percepciones y preferencias (Varela, 2023).
--	---

4.3. Discusión del resultado

4.3.1. Discusión de resultados de ficha de observación

Una vez que se ha finalizado la recolección de información a través de las entrevistas y la ficha de evaluación, se ha logrado determinar, al analizar los videos canal Raptor Gamer, que emplea un estilo de comunicación distintivo basado en un lenguaje conversacional que atrae a la audiencia. Esto se debe a su habilidad para mantener una narrativa audiovisual creativa y coherente en sus videos. En esta sección, se valida la autenticidad de los resultados obtenidos mediante las metodologías e instrumentos empleados. Asimismo, los resultados presentaron información altamente relevante de manera precisa.

Mediante la utilización de la herramienta de la ficha de cotejo, compuesta por 10 ítems, se logró identificar que, en este proyecto de investigación en particular, 8 de los 10 aspectos considerados en esta investigación fueron observados y evaluados. En el ítem 3 se visualiza que Raptor Gamer mantiene una narrativa audiovisual innovadora y consistente en sus videos.

4.3.2. Discusión de la entrevista

A continuación, se detallará la información que se obtuvo mediante las herramientas cualitativas, en este caso la entrevista.

De acuerdo a la pregunta número 1, se observa que es posible mantener un equilibrio entre el lenguaje entretenido y accesible a la audiencia a partir de la ética profesional, sin embargo esta depende del medio o del comunicador en sus diferentes ámbitos de acción (Sanchez y Ramirez, 2020).

De igual manera la pregunta número 2, se evidencio que el vocabulario desempeña un rol importante para aumentar la audiencia por ende el estilo de cada Youtuber va dirigido a un grupo objetivo. El impacto de los nuevos medios como lo es YouTube y su influencia, debido a la capacidad de socialidad del medio (Korres y Elexpuru, 2022).

Así mismo la pregunta número 3, hace referencia que uno de los recursos lingüísticos es el humor, por ende, trae consigo seguidores y el show seguirá de manera activa y no lineal. La audiencia se forma con los youtubers esto gracias a la interacción y la utilización de objetos de intercambio (Torres y De Santis-Piras, 2020).

Finalmente, la pregunta 4, indica que los nuevos creadores de contenido ejecutan de manera correcta las narrativas audiovisuales, en este caso las herramientas digitales y marketing de la influencia que utilizan para influir en las percepciones y decisiones de la audiencia (Varela, 2023).

5. CONCLUSIONES

- El lenguaje no informal que es implementado por el Youtuber Raptor Gamer, se la conoce como una estrategia para conectar con su público y su contenido sea accesible a la audiencia joven, para que puedan sentirse en un ambiente relajado y amigable, por lo tanto, la narrativa audiovisual contribuye a este tipo de contenido, ya que refuerza los elementos visuales del mismo.
- El youtubers utiliza un lenguaje verbal, para poder comunicarse con su audiencia a través de videos, pues su tono de voz, transmite emociones de manera efectiva.
- Raptor Gamer emplea una narrativa audiovisual transmedia, ya que incorpora una trama en su contenido y cada video se mantiene autónomo de los demás, debido a que carece de un orden cronológico.
- La influencia de la narrativa audiovisual en el canal Raptor Gamer, es significativa en términos de su capacidad para atraer, entretener, transmitir emociones y establecer una relación sólida con sus suscriptores.
- El canal de Raptor Gamer comunica mediante su tono de voz una combinación de entusiasmo, emoción y compromiso. Su estilo vocal trasmite energía pasión por el contenido que presenta, lo que crea un ambiente atractivo y agradable para la audiencia. Además, su tono de voz humorístico contribuye a la diversidad de emociones en su público.

6. RECOMENDACIONES

- Fortalecer la coherencia narrativa del canal Raptor Gamer, manteniendo una línea argumentativa y sólida a lo largo de los videos, para mantener el interés de la audiencia.
- Perfeccionar el lenguaje conversacional para mantener un equilibrio entre el lenguaje amigable y accesible.

- Se sugiere al canal de Raptor Gamer diversificar su contenido, es decir que, aunque el enfoque principal del canal sea los videojuegos, puede explorar otros temas relacionados al entretenimiento.
- Considerar agregar contenido educativo, relacionados con videojuegos, como historias de la industria y mecánicas de juegos.
- Mantener a sus seguidores informados sobre las últimas noticias y novedades en el mundo de los videojuegos, resaltar lanzamientos próximos, actualizaciones de juegos populares y tendencias emergentes.
- Compartir historias personales relacionadas, anécdotas divertidas de tus experiencias de juegos o momentos emocionantes.
- Explorar nuevos juegos, con títulos menos conocidos pero interesantes, esto puede atraer a un público curioso.
- Evolucionar, adaptarse a las tendencias y preferencias cambiantes de la audiencia. La flexibilidad y la capacidad de innovar pueden ayudar a mantener su contenido fresco y emocionante.

7. BIBLIOGRAFIA

instituto nacional de estadísticas y censos. (12 de octubre de 2020). *encuesta nacional de relaciones familiares y violencia de género contra las mujeres noviembre* .
[https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/estadisticas_sociales/violencia_de_genero_2019/documento%20metodologico%2)

[inec/estadisticas_sociales/violencia_de_genero_2019/documento%20metodologico%2](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/estadisticas_sociales/violencia_de_genero_2019/documento%20metodologico%2)

arispe albuquerque, c. m., yangali vicente , j. s., guerrero bejarano, m. a., lozada de bonilla , o. r., acuña gamboa , l. a., & arellano sacramento , c. (2020). *la investigación científica; una aproximación para los estudios de posgrado*. universidad internacional del ecuador.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/la%20investigaci%c3%93n%20cient%c3%8dfica.pdf>

- asamblea nacional. (2019, 20 febrero). *art.1. ley organica de comunicacion*.
<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/ley-organica-de-comunicaci%c3%b3n.pdf>
- asamblea nacional. (2019, 20 de febrero). *ley organica de comunicacion*.
<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/ley-organica-de-comunicaci%c3%b3n.pdf>
- asamblea nacional. (2019, 20 de febrero). *ley organica de comunicacion*.
<https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2020/01/ley-organica-de-comunicaci%c3%b3n.pdf>
- bernal, c. (2010). *metodología de la investigación*. pearson educación.
- costa, c., & piñeiro, t. (2012). nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. *revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 102/125.
- escudero sánchez, c. l., & cortez suárez, l. a. (2018). *técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. utmach.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14207/1/cap.1-introducci%c3%b3n%20a%20la%20investigaci%c3%b3n%20cient%ca%20adica.pdf>
- estrella, s. l., & suasnavas, g. a. (2020). *transformación del espacio urbano del barrio la ronda plasmado a través de la narrativa audiovisual*. quito: universidad central del ecuador.
- galán, a. (2016). *análisis de las narrativas transmedia. estudio de caso comunica-girón en la esfera digital*. cuenca: universidad de cuenca.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/25272>
- garcía, a. (2022). alfabetización científica en youtube: un análisis de los canales de divulgación científica. *ute. revista de ciències de l'educació*, 9-27.
- gómez, c. v. (2022). *análisis de los usos del lenguaje inclusivo con perspectiva de género en la educación superior*. malaga: publicaciones y divulgación científica. universidad de Málaga.
- gonzales, o. (2018). análisis de la narrativa audiovisual de los youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos. *análisis de la narrativa audiovisual de los youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos*. universidad de Málaga, malaga.

- gonzález, m. e., & chica, f. d. (2018). *conducta de los suscriptores en youtube: estudio de caso del canal enchufetv*. guayaquil: universidad politécnica salesiana de ecuador .
- guichardo, b. a., & tejedor, s. (2021). diagnóstico de la percepción de estudiantes universitarios de comunicación sobre las plataformas online y el uso de lenguaje transmedia. *mls communication journal*, 61-76.
- gumucio, a. (6 de abril de 2020). *la hojarasca. alianza de escritores y periodistas. comunicación y educación: una deuda recíproca* : <https://www.escriitoresyperiodistas.com/numero31/alfonso.htm>
- hernández sampieri , r. (2018). *metodología de la investigación; las rutas cualitativas, cuantitativas y mixta*. mcgraw-hill interamericana editores, s.a. de c. v.
- hilario, m. (2020). *el impacto de la plataforma de youtube como soporte audiovisual de marcas de maquillaje orientado al público latinoamericano*. repositorio académico upc, lima. <https://doi.org/http://doi.org/10.19083/tesis/653284>
- korres, a., & elxpuru, a. (2022). youtubers: identificación y motivos de agrado de la audiencia. *revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 20.
- la importancia del lenguaje visual en la actualidad. (2012). *temas para la educación*, 19.
- lambert, e. (2023). *las narrativas audiovisuales en el diseño de videojuegos aproximaciones teóricas, un acercamiento a sus particularidades*. guayaquil: universidad de las artes.
- lópez, c. b. (2019). *didáctica de la expresión escrita* . lima, Perú : universidad nacional de educación enrique guzmán y valle.
- lópez, n. a. (2020). fórmula para medir el engagement del espectador en youtube: investigación exploratoria sobre los principales youtubers españoles . *revista mediterránea de comunicación*, 12(2).
- montenegro, g. e. (2016). el uso del lenguaje, más allá de las normas. *red de revistas científicas de américa latina, el caribe, españa y portugal*, 247-266.
- montesdeoca, z. m. (2020). *el lenguaje y su incidencia en el aprendizaje*. latacunga –ecuador: universidad técnica de cotopaxi.
- neyra, a. (2019). *análisis de las estrategias discursivas utilizadas en la narrativa audiovisual de los canales de youtube la habitación de henry spencer y el diario de curwen*. repositorio académico upc, lima. <http://hdl.handle.net/10757/652179>

- ordóñez, g. (2018). narrativa y narración en el relato audiovisual apuntes para la distinción de forma y contenido. *revista de comunicacion y cultura*.
- ortells , b. (2016). vídeos de producción propia en la prensa digital: buscando el equilibrio entre la calidad y la inmediatez. *revista latina de comunicación social*, 1-14.
- ortiz, d. m. (2018). *narrativa audiovisual aplicada a la publicidad*. españa: universidad de alicante.
- palacios, a. m., pedragosa, m. a., & querejeta, m. (2022). *lenguaje, pensamiento y construcción*. buenos aires, argentina: edulp integra la red de editoriales universitarias nacionales (reun).
- pardo, l., & aranzazu, m. (s.f.). *youtube como canal de comunicación* . universitat jaume i.
- peñalosa, o. m., & lópez, c. d. (2016). la generación de los millennials frente al consumo socialmente responsable. *cuadernos latinoamericanos de administración*, 73-81.
- rodriguez, a. m. (2000). *uso del lenguaje como medio para la enseñanza y el aprendizaje*. chí, cundinamarca: universidad de la sabana facultad de educación departamento de lingüística y literatura.
- romero, r. a. (2015). mediamorfosis y desinformación en la infoesfera:alfabetización mediática, digital e informacional ante los cambios de hábitos de consumo informativo. *sistema de información científica red de revistas científicas de américa latina*, 44-57.
- ruidiaz, s. b. (2011). “*el lenguaje verbal y su incidencia en el proceso comunicativo en los estudiantes del colegio fiscal técnico muey*”. santa elena: universidad estatal península de santa elena.
- sánchez carlessi, h. h., reyes romero, c., & mejía sáenz, k. (2018). *manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. universidad ricardo palma- lima-perú. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- sanchez, m. r., & ramirez, m. d. (2020). *derechos a la comunicacion: etica y competencias del comunicador*. cuenca: serie estudios de la comunicacion.
- sánchez, n. (2021). youtubers ecuatorianos: el uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual en torno a tópicos informativos. *youtubers ecuatorianos: el uso del*

lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual en torno a tópicos informativos.
universidad catolica de santiago de guayaquil, guayaquil.

silva , r. (2020). *la educomunicación como estrategia comunicativa en la recuperación y preservación de los saberes populares y ancestrales en niños del cantón simón bolívar.*
milagro: universidad estatal de milagro.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5236/1/tesis-%20silva%20jurado%20rodolfo%20jaime.pdf>

torres, t. a. (2020). *youtube y la comunicación del siglo xx.* quito: ediciones ciespal.

torres, t. a., & de santis-piras, a. (2020). *youtube y la comunicación del.* quito, ecuador: ediciones ciespal.

valverde, l. (2018). *procesos de comunicación estudiantil y el lenguaje en las redes sociales de las estudiantes de la unidad educativa rodríguez albornoz de la ciudad de ambato.*
repositorio universidad técnica de ambato, ambato.
<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27482>

varela, c. t. (2023). *marketing digital y youtubers: el uso de influencers en estrategias de marketing digital y su efecto en la imagen corporativa de la organización.* . quito: universidad central del ecuad.

villamizar, g., & gainza, c. (2021). del lenguaje audiovisual al lenguaje digital: un análisis comparativo en cuatro autores latinoamericanos a inicios de los siglos xx y xxi. *latin american research review*, 56, 934–945. <https://doi.org/doi:https://doi.org/10.25222/larr.1099>

8. ANEXOS

Anexo 1:

TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN

Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Preguntas
Lenguaje	El lenguaje es un instrumento para guiar la acción e interpretar el mundo. Es el medio que permite a las personas regular su conducta, organizar y planificar sus acciones, construir y expresar su visión de la realidad y acceder al conocimiento acumulado culturalmente (Palacios et al., 2022).	Tipos de lenguaje	Lenguaje conversacional Lenguaje no verbal	¿Utiliza un lenguaje comprensible y evita confusiones o ambigüedades en su discurso? ¿Utiliza gestos, expresiones fáciles y lenguaje corporal para reforzar su

				mensaje y transmitir emociones?
Narrativa audiovisual	Las imágenes visuales y acústicas, asociadas al resto de elementos, portadores de significación (escalas de planos), iluminación, color, etc.) Y a las articulaciones (montaje) que configuran los mensajes audiovisuales, pues permiten la presencia intencionada, controladora y manipuladora del narrador discursor audiovisual (Ordóñez, 2018).	Tipos de narrativa audiovisual.	Narrativa multiplataforma	¿La edición de los videos es fluida, no contiene pausas prolongadas o repeticiones innecesarias?
			Narrativa transmedia.	¿La estructura de sus videos es coherente, tiene un inicio, desarrollo y cierre efectivo?

Anexo 2: Instrumentos

Instrumento - Entrevista

Tabla 4 Ficha de cotejo

Tema: Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual, caso youtubers ecuatoriano: Raptor Gamer.	
Objetivo: Obtener detalles para comprender si el canal de YouTube: Raptor Gamer, hace uso del lenguaje vinculado a la narrativa audiovisual	
Variable independiente: Uso del lenguaje	
Preguntas	Respuesta
Se puede lograr un equilibrio entre el lenguaje entretenido y accesible para la audiencia, sin perder la calidad y esencia del contenido	
¿Qué rol desempeña el vocabulario y las expresiones utilizadas por Youtubers en la creación de una identidad y un estilo de comunicación?	
¿Cuál es la importancia del uso de recursos lingüísticos adicionales como el humor y las metáforas?	
Variable dependiente – Narrativa audiovisual	
Preguntas	Respuestas
¿Cuáles son los nuevos desafíos a los que se enfrentan los youtubers al construir una narrativa audiovisual solida?	
¿Cuál es el impacto en el éxito y crecimiento de un canal de YouTube si tiene una narrativa audiovisual bien desarrollada?	
Considera que los nuevos creadores de contenido hacen buen uso de la narrativa audiovisual ¿Por qué?	

Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt
Juez Experto
C.I: 12061606911

Anexo 3: *Validez de contenido del instrumento de entrevista*

Tabla 5 *Validez de contenido del instrumento de entrevista*

DATOS DEL ESTUDANTE	
Apellidos y Nombres:	Fuertes Perez Kelly Julieta
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN	
Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual, caso youtubers ecuatoriano: Raptor Gamer.	
DATOS DEL INSTRUMENTO	
Nombre del instrumento:	Guía de preguntas – Uso del lenguaje
Objetivo:	Identificar el uso del lenguaje mediante la narrativa audiovisual en la plataforma de YouTube del canal RaptorGamer.
Dirigido a:	
JUEZ EXPERTO	
Apellidos y Nombres:	Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt.
Documento de Identidad:	12061606911
Grado Académico:	Licenciada en Diseño y Producción Audiovisual

Especialidad:	Magister en Post Producción Digital Audiovisual	
Experiencia Profesional (años):	8 AÑOS	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de Corregir	No Aplicable
X		
Sugerencia: Aplicar entrevista		



Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt.

Juez Experto

C.I: 12061606911

Anexo 4: Ficha de evaluación del instrumento 1

Nombre del instrumento: Guía de preguntas

Tabla 6 Ficha de evaluación del instrumento 1

Indicadores	Criterios	D		R		B		M		E		OBSERVACIONES
		eficiente	0	regular	2	buena	4	muy Buena	6	excelente	8	
		- 20		1 - 40		1 - 60		1 - 80		1 - 100		
ASPECTOS DE VALIDACIÓN												
		1	6	1	6	1	6	1	6	1	6	
		0	5	0	5	0	5	0	5	0	5	00
1.Clari dad	Esta formulado con un lenguaje apropiado											

INSTRUCCIONES: Este instrumento, sirve para que el **EXPERTO EVALUADOR** evalúe la pertinencia, eficacia del instrumento que se está validando. Deberá colocar la puntuación que considere pertinente a los diferentes enunciados

PROMEDIO: 100/100

Lcda.: Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt.

C.I: 12061606911

A handwritten signature in blue ink that reads "Sandra Maldonado". The signature is stylized with loops and a horizontal line underneath.

Teléfono: 0990495439

Email: Smaldonado@upse.edu.ec

Anexo 5: Instrumento

Técnica: Ficha de observación

Instrumento: Ficha de cotejo

Tema: Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual, caso youtubers ecuatoriano: Raptor Gamer.

Lista de cotejo sobre el uso del lenguaje con la narrativa audiovisual del canal de YouTube: Raptor Gamer				
N.	Criterio	Excelente	Satisfactorio	No satisfactorio
1	Utiliza un lenguaje comprensible y evita confusiones o ambigüedades en su discurso			
2	Tiene un estilo de comunicación único y distintivo que se adapta a su audiencia			
3	Mantiene un hilo conductor en la narrativa audiovisual de sus videos			
4	Aprovecha los recursos visuales como gráficos o imágenes con edición creativa			
5	Utiliza gestos, expresiones fáciles y lenguaje corporal para reforzar su mensaje y transmitir emociones			
6	Utiliza un tono informal, su estilo de comunicación es propio y distintivo			
7	Sus ideas son frescas y creativas, su canal destaca por la originalidad de presentar los contenidos			
8	La estructura de sus videos es coherente, tiene un inicio, desarrollo y cierre efectivo			

9	La edición de los videos es fluida, no contiene pausas prolongadas o repeticiones innecesarias			
10	Su contenido tiene una continuidad temática, respeta el tema principal de sus videos			

Objetivo: Obtener detalles para comprender si el canal de YouTube: Raptor Gamer,

Tabla 7 Ficha de observación

Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt.

Juez Experto

C.I: 12061606911



Anexo 6: *Validez de contenido del instrumento de observación*

Tabla 8 *Validez de contenido del instrumento de observación*

DATOS DEL ESTUDANTE		
Apellidos y Nombres:	Fuertes Perez Kelly Juliett	
TÍTULO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN		
Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual, caso youtubers ecuatoriano: Raptor Gamer.		
DATOS DEL INSTRUMENTO		
Nombre del instrumento:	Lista de cotejo	
Objetivo:	Obtener detalles para comprender si el canal de YouTube: Raptor Gamer, hace uso del lenguaje vinculado a la narrativa audiovisual	
Dirigido a:		
JUEZ EXPERTO		
Apellidos y Nombres:	Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt.	
Documento de Identidad:	12061606911	
Grado Académico:	Licenciada en Diseño y Producción Audiovisual	
Especialidad:	Magister en Post Producción Digital Audiovisual	
Experiencia Profesional (años):	8 AÑOS	
JUICIO DE APLICABILIDAD		
Aplicable	Aplicable después de Corregir	No Aplicable

X		
Sugerencia: Aplicar observación		



Lcda. Sandra Betzabeth Maldonado López, Mgt.

Anexo 8: Entrevistas

Tabla 10 Ficha de entrevistas elaboradas 1

Tema: Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual. Caso Youtubers Ecuatorianoa: Raptor Gamer.	
Objetivo: Obtener detalles para comprender si el canal de YouTube: Raptor Gamer, hace uso del lenguaje vinculado a la narrativa audiovisual	
Entrevistado: Lcdo. Gonzalo Andrés Rodríguez Tomalá	
Variable independiente: Uso del lenguaje	
Preguntas	Respuesta
Se puede lograr un equilibrio entre el lenguaje entretenido y accesible para la audiencia, sin perder la calidad y esencia del contenido	Si, utilizando la ética profesional y los principios periodísticos para no caer en el irrespeto
¿Qué rol desempeña el vocabulario y las expresiones utilizadas por Youtubers en la creación de una identidad y un estilo de comunicación?	El rol más importante al momento de implementar un estilo de comunicación. Sin embargo, depende del estilo, este influirá de forma positivo o negativo en la audiencia.
¿Cuál es la importancia del uso de recursos lingüísticos adicionales como el humor y las metáforas?	Depende del contenido que el emisor emita, este tendrá su mayor relevancia. Este será de mucha importancia para la interacción y comprensión del mensaje que se emita.
Variable dependiente – Narrativa audiovisual	
Preguntas	Respuestas
¿Cuáles son los nuevos desafíos a los que se enfrentan los youtubers al construir una narrativa audiovisual solida?	Evolucion y cambio de las audiencias y plataformas como Youtube. Reglas al emitir el contenido provoca que no emitan palabras y contenidos que pueden ser prohibidos colocar. Por otro lado, la audiencia evoluciona y es más exigente con el pasar de los años.
¿Cuál es el impacto en el éxito y crecimiento de un canal de YouTube si tiene una narrativa audiovisual bien desarrollada?	Positivo y exitoso si emplea una buena narrativa solida y atractiva, para conectar con la audiencia, retenerla y fidelizar, siendo esta última, la más importante.

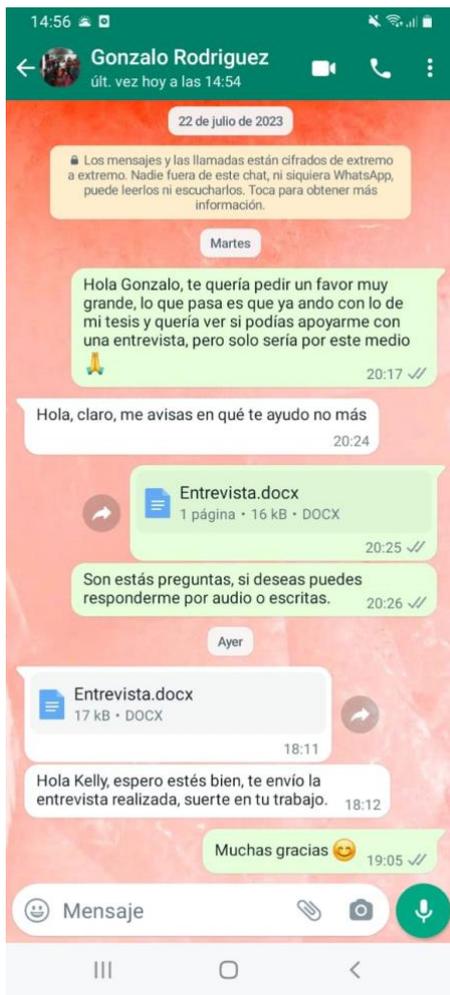
<p>Considera que los nuevos creadores de contenido hacen buen uso de la narrativa audiovisual ¿Por qué?</p>	<p>Hacen lo que está a su alcance en busca de llegar a más audiencias. Esto provoca que caigan en lo vulgar y utilicen un lenguaje informal para ser “atractivos” ante las nuevas audiencias.</p>
---	---

Tabla 11 Ficha de entrevista elaborada 2

<p>Tema: Uso del lenguaje y su vínculo con la narrativa audiovisual. Caso Youtubers Ecuatorianos: Raptor Gamer.</p>	
<p>Objetivo: Obtener detalles para comprender si el canal de YouTube: Raptor Gamer, hace uso del lenguaje vinculado a la narrativa audiovisual</p>	
<p>Entrevistada: Lcda. Martha Yesenia Suntaxi Andrade Mgtr.</p>	
<p>Variable independiente: Uso del lenguaje</p>	
Preguntas	Respuesta
<p>Se puede lograr un equilibrio entre el lenguaje entretenido y accesible para la audiencia, sin perder la calidad y esencia del contenido</p>	<p>Si se puede lograr un equilibrio, pero a partir de la ética y el conocimiento de a quienes va dirigido el programa. Hay que tener claro que estar en la red significa que cualquiera lo puede ver.</p>
<p>¿Qué rol desempeña el vocabulario y las expresiones utilizadas por Youtubers en la creación de una identidad y un estilo de comunicación?</p>	<p>El rol que cumplen es el aumento de audiencia y réditos.</p>
<p>¿Cuál es la importancia del uso de recursos lingüísticos adicionales como el humor y las metáforas?</p>	<p>El humor forma parte del show de los youtubers, sin ese humor no hay audiencia ni seguidores.</p>
<p>Variable dependiente – Narrativa audiovisual</p>	
Preguntas	Respuestas

<p>¿Cuáles son los nuevos desafíos a los que se enfrentan los youtubers al construir una narrativa audiovisual solida?</p>	<p>Los desafíos son las demandas que cada día hace los seguidores para nuevos y entretenidos contenidos.</p> <p>Ahora la audiencia es más exigente porque hay mucho que escoger en la red.</p>
<p>¿Cuál es el impacto en el éxito y crecimiento de un canal de YouTube si tiene una narrativa audiovisual bien desarrollada?</p>	<p>Más seguidores y mejores contenidos con nuevas temáticas. Además las pautas publicitarias forman parte del impacto que generan tanto a la audiencia como a los productos que quieren ser promocionados.</p>
<p>Considera que los nuevos creadores de contenido hacen buen uso de la narrativa audiovisual ¿Por qué?</p>	<p>Cada creador de contenido tiene un objetivo y usan las herramientas tecnológicas apropiadas para el fin.</p> <p>Sus conocimientos tecnológicos los hacen innovadores y sobretodo el marketing publicitario que crean a su alrededor forma parte del negocio.</p>

Anexo 8: Aplicación de entrevistas



Aplicación de entrevista



Ilustración 1