



**Uso de Twitch como herramienta de comunicación institucional para la socialización de la
Política Pública de Juventud de Antioquia**

Karol Mariana Restrepo Zuluaga

Asesor

Sindy Sirley Valle Castro

Magíster en Educación con componente en profundización

**Corporación Universitaria Lasallista
Facultad - Ciencias Sociales y educación
Programa Comunicación y Periodismo
Caldas, Antioquia**

2026

Dedicatoria

A **Dios**, mi creador, Padre y guía de mi camino, porque a lo largo de este proceso ha sido Su gracia la que me ha sostenido y fortalecido. Como dice Su palabra:

«Para que todos vean y sepan, y consideren y entiendan, que la mano del Señor hace esto.»

Isaías 41:20

A **mis padres**, Diana Zuluaga y Camilo Areiza, por su amor incondicional, su paciencia infinita y su constante compañía en cada etapa de este sueño. Este logro también es de ustedes.

A **mi hermano**, Juan Manuel, por convertirse en mi mayor orgullo, mi estandarte y una fuente inagotable de inspiración.

Agradecimientos

A **Dios**, mi Padre Celestial, a quien le debo toda la honra, la gloria y cada uno de mis pasos. A Él le entrego este trabajo y mi corazón entero, reconociendo que sin Su luz y Su misericordia nada de esto habría sido posible. (Gracias por tu gracia)

A **mis padres**, por ser el pilar fundamental de mi vida, por enseñarme el valor del esfuerzo y por brindarme su apoyo absoluto e incondicional durante todo este proceso académico y personal.

A mi Profe **Clara Vélez**, quien me enseñó con su sabiduría y experiencia la magia que tiene el periodismo y más que un oficio de contar historias es el don de poder conectar con otros, poner nuestro granito de arena y cambiar el mundo.

A la profesora **Sindy Valle**, por su orientación, paciencia y entrega constante como tutora en este proyecto. Gracias por acompañarme y guiarme a lo largo de un camino exigente y desafiante, transformando las dificultades en un proceso de profundo aprendizaje, te admiro profundamente profesora, gracias por sostenerme y guiarme con profesionalismo y amor.

Resumen

La presente investigación analiza el potencial de la plataforma Twitch como una herramienta de comunicación institucional interactiva para la socialización e implementación de la Política Pública de Juventud de la Gobernación de Antioquia (Ley 1622 de 2013). El objetivo principal fue proponer el uso de Twitch como estrategia de comunicación digital de la Secretaría de la Juventud de Antioquia, y así evaluar de qué manera el lenguaje narrativo, la bidireccionalidad y las dinámicas de transmisión en vivo de esta plataforma digital pueden democratizar el acceso institucional y fortalecer la incidencia política en las juventudes del departamento. Metodológicamente, la investigación se estructuró desde un enfoque cualitativo, empleando técnicas de recolección como entrevistas semiestructuradas a actores clave, análisis documental.

De comunidades digitales y el diseño participativo de un modelo de contenido piloto adaptado al ecosistema de *streaming*. Los resultados principales evidencian que las narrativas horizontales y gamificadas de Twitch reducen significativamente la brecha generacional e institucional, transformando la percepción del lenguaje gubernamental estático o líneal hacia formatos accesibles, participativos y transparentes. Se concluye que Twitch constituye un canal estratégico innovador y un puente de mediación pedagógica capaz de modernizar la comunicación pública, siempre que la institucionalidad adapte sus flujos de producción a la cultura digital participativa de los jóvenes de Antioquia.

Palabras clave: comunicación institucional, política pública, Twitch, participación juvenil, narrativas digitales.

Abstract

This research analyzes the potential of Twitch as an interactive institutional communication tool for the socialization and implementation of the Youth Public Policy of the Government of Antioquia (Law 1622 of 2013). The main objective was to propose the use of Twitch as a digital communication strategy for the Secretariat of Youth of Antioquia, thereby evaluating how narrative style, bidirectionality, and live streaming dynamics can democratize access to institutional information and strengthen political engagement among the region's youth. Methodologically, the study adopted a qualitative approach, utilizing data collection techniques such as semi-structured interviews with key stakeholders, documentary analysis of digital communities, and the participatory design of a pilot content model tailored to the streaming ecosystem. The main results indicate that horizontal and gamified narratives on Twitch significantly reduce the generational and institutional divide, transforming the perception of static or linear government communication into accessible, participatory, and transparent formats. The study concludes that Twitch serves as an innovative strategic channel and a pedagogical bridge capable of modernizing public communication, provided that public institutions adapt their production workflows to the participatory digital culture of young people in Antioquia.

Keywords: institutional communication, public policy, Twitch, youth participation, digital narratives.

Tabla de Contenido

Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Resumen.....	4
Abstract	5
Glosario.....	9
Introducción	10
Objetivos de la Investigación.....	13
Objetivo General	13
Objetivos Específicos.....	13
<i>CAPÍTULO I.</i>	15
1.1 Planteamiento descriptivo del problema:.....	15
1.1.2 Pregunta de investigación	20
1.2 Objetivos:.....	20
<i>1.3. Justificación</i>	20
Alcance y limitaciones.....	24
<i>Capítulo II.</i>	26
Marcos Referenciales.....	26
2.1 Marco Histórico	26
2.2 Twitch como herramienta para la Política Pública.....	27
2.3 Comunicación institucional digital	28
2.4 Plataformas de streaming y comunicación interactiva.....	32
<i>CAPÍTULO III.</i>	42
<i>Metodología</i>	42
<i>3.1 Enfoque y Diseño de la Investigación</i>	42
<i>3.2 Técnicas e Instrumentos de Recolección (Propuesta Expandida)</i>	42
<i>3.2.1 Entrevistas Semiestructurados</i>	42
3.3 Población.....	44
<i>3.4 Procedimiento para el Diseño del Programa Piloto (Fase Propositiva)</i>	45

3.5 Aspectos Éticos	45
CAPÍTULO IV.....	46
Conclusiones y recomendaciones	56
Referencias.....	58

Índice de figuras

Ilustración 1. Bitácora de observación.....	43
Ilustración 2. Matriz de hallagazos	47
Ilustración 3	48
Ilustración 4	50
Ilustración 5	51
Ilustración 6. Prototipo programa piloto	52
Ilustración 7	54

Glosario

Twitch: “Twitch es una plataforma de transmisión de vídeo en directo enfocada principalmente en el contenido relacionado con los videojuegos. Permite a los usuarios transmitir y ver transmisiones en vivo de juegos, así como interactuar con los creadores de contenido a través de un chat en vivo”.
 -(Marketing Zone Icesi & Marketing Zone Icesi, 2023b)

"Just Chatting": “(en español, "Solo charlando") es una categoría de Twitch. Los creadores de contenido la usan para hablar directamente con su audiencia. En esta sección, no se juega, no se dibuja ni se cocina. Es solo para conversar y leer el chat en vivo”. - *just chatting*. (s. f.). Twitch.

Política Pública: “La política pública se inscribe como un proceso de planeación que define una visión de largo plazo que sobrepasa los periodos de administración de los gobiernos y orienta el proceso de cambio frente a realidades sociales relevantes”.
 - *¿Qué es? | Política Vendedores*. (s. f.-b).

Comunicación Institucional: “Estrategia que utiliza una organización para transmitir su identidad, valores, misión y visión a todos sus públicos, tanto internos como externos. Su propósito principal es construir y proteger su reputación, generando confianza, sentido de pertenencia y legitimidad social”. -(«La Comunicación Institucional y Su Importancia En Política», 2024)

Introducción

¿Cómo lograr que una generación que consume contenidos en tiempo real y rechaza las estructuras jerárquicas se interese por un documento marco de política pública? En la era actual donde el consumo digital es efímero y cambiante, los canales tradicionales de comunicación gubernamental (boletines oficiales, documentos en PDF o comunicados unidireccionales) enfrentan una profunda crisis en cuanto a efectividad y dinamismo frente al público joven. Mientras que las instituciones públicas como la Gobernación de Antioquia continúan empleando esquemas de difusión verticales, las dinámicas de interacción de las juventudes han migrado hacia plataformas comunitarias, inmersivas y bidireccionales donde la audiencia también aporta, debate y hace parte de la conversación.

En el contexto del departamento de Antioquia, la Política Pública de Juventud (Ley 1622 de 2013) constituye como el instrumento normativo y estratégico fundamental para garantizar el desarrollo integral, los derechos y la incidencia social de los jóvenes en sus nueve subregiones. Sin embargo, existe una desconexión estructural entre la formulación de estas herramientas normativas y su verdadera apropiación por parte de la población beneficiaria. La Secretaría de la Juventud de Antioquia enfrenta el reto constante de democratizar el acceso a esta información y convertir un marco meramente técnico-jurídico en una agenda real, comprensible y participativa.

Contextualización y Planteamiento del Problema

El ecosistema digital contemporáneo ha transformado radicalmente la noción de la ciudadanía. Las redes sociales convencionales (como Facebook o X) han abierto terreno ante plataformas basadas en la transmisión en vivo (*live streaming*) y la creación de comunidades en tiempo real. Entre ellas, Twitch se ha consolidado como un espacio protagónico para las culturas juveniles globales y locales, trascendiendo su origen en los videojuegos (*gaming*) para generar dinámicas de conversación sobre cultura, política, educación y activismo social.

El problema central de esta investigación radica en la **incompatibilidad entre las narrativas institucionales tradicionales de la Gobernación de Antioquia y los hábitos de consumo de los jóvenes antioqueños**. Esta brecha genera apatía, desinformación y baja participación en los espacios institucionales. Mientras los jóvenes exigen inmediatez, lenguaje accesible y horizontalidad. Por lo tanto, surge la necesidad de explorar nuevos escenarios de mediación y conversación que permitan "traducir" la oferta institucional y los derechos juveniles a los lenguajes nativos del entorno digital.

Justificación y Relevancia

La pertinencia de esta investigación se sustenta en tres dimensiones fundamentales: **social, práctica y teórica.**

1. Relevancia Social:

Fortalecer la socialización de la Política Pública de Juventud implica saber que es importante que los jóvenes conozcan los mecanismos de participación, proyectos y derechos que la ley les otorga y es ahí donde crece su capacidad de incidencia en el desarrollo territorial de Antioquia.

2. Relevancia Práctica:

Este estudio aporta una propuesta metodológica aplicable para la Secretaría de la Juventud de Antioquia. La implementación de Twitch no se plantea como un mero canal de entretenimiento, sino como una estrategia pedagógica.

3. Relevancia Teórica y Vacío de Conocimiento:

Aunque existen amplias investigaciones sobre el uso de redes sociales convencionales (Instagram, X, Facebook) en la gestión pública, la literatura sobre el uso de plataformas de *streaming* interactivo como Twitch dentro de la comunicación institucional es aún emergente. Este trabajo busca analizar cómo las dinámicas de chat en vivo, superposiciones gráficas y narrativas gamificadas pueden reconfigurar la relación entre la institucionalidad y la ciudadanía joven.

Objetivos de la Investigación

Para dar respuesta al problema planteado, se formularon los siguientes objetivos de investigación:

Objetivo General

Proponer el uso de la plataforma Twitch como una estrategia de comunicación digital e institucional interactiva para la socialización de la Política Pública de Juventud de Antioquia (Ley 1622 de 2013) por parte de la Secretaría de la Juventud de Antioquia, evaluando su capacidad para democratizar el acceso a la información y fomentar la participación ciudadana.

Objetivos Específicos

- **1.2.1 Objetivos específicos**

1. **Analizar** los lineamientos de la Política Pública de Juventud de Antioquia y el ecosistema digital actual de la Secretaría de la Juventud.

2. **Caracterizar** las prácticas de consumo y participación de jóvenes entre 14 y 28 años de Antioquia en la plataforma Twitch.

3. **Presentar** a la Gobernación de Antioquia una propuesta de programa piloto en Twitch en la Gobernación de Antioquia. para la socialización de la política pública de juventud entre jóvenes del departamento.

Para alcanzar los objetivos propuestos, la investigación adoptó un enfoque cualitativo orientado al análisis de las dinámicas comunicativas y al diseño de la propuesta estratégica, donde la ruta metodológica combinó técnicas de investigación documental, entrevistas semiestructuradas a actores clave y un análisis documental de comunidades juveniles y programas en Twitch. Lo anterior permitió comprender no solo las limitaciones de los canales institucionales actuales, sino

también las oportunidades narrativas que ofrece el *live streaming* para conectar de manera genuina con los jóvenes antioqueños.

CAPÍTULO I.

Planteamiento del problema

Temática general:

Mediación de narrativas digitales a través del uso de Twitch para la incidencia política juvenil de la Secretaría de la Juventud.

Título:

Uso de Twitch como herramienta de comunicación institucional para la socialización de la Política Pública de Juventud de Antioquia

1.1 Planteamiento descriptivo del problema:

La Secretaría de Juventud de la Gobernación de Antioquia se enfrenta al desafío de gestionar la incidencia de una población de 1.627.105 jóvenes que representan el 23,37 % del total departamental (Gobernación de Antioquia, 2024). Asimismo, la distribución geográfica de este grupo poblacional es importante porque revela una asimetría que condiciona cualquier estrategia comunicativa institucional. El 77,2% de los jóvenes, que son 1.257.445 jóvenes, reside en cabeceras municipales. Y, el 22,7% de los jóvenes, que son 369.660 jóvenes, reside en otras áreas, lo que quiere decir que la capacidad instalada en el departamento ofrece un escenario favorable para la innovación comunicativa.

Según cifras de Impacto TIC, a principios del año 2023, Antioquia alcanzó una densidad de conectividad de aproximadamente 23 conexiones fijas por cada 100 personas. Esta cifra es superior a la media del país, lo que indica que hay una buena cobertura digital en el departamento y que se concentra principalmente en los nodos urbanos y facilita la adopción de plataformas de

alta demanda de datos. Una de estas plataformas es Twitch, que se puede usar para el fortalecimiento de la participación ciudadana.

Twitch es una plataforma de transmisión en vivo enfocado en el gaming. “los usuarios pueden ver videos de partidas en vivo o pregrabados mientras chatean con otros en la transmisión a través del sitio web o Twitch Aplicación. Otros temas disponibles incluyen IRL, Música, Deportes electrónicos y Creativo”. Internet Matters Ltd. (2026, 2 marzo). *¿Qué es Twitch Lo que los padres necesitan saber | Asuntos de Internet*.

Esta plataforma se ha consolidado como un nodo de debate social y político global, acumulando más de 6.000 millones de horas de reproducción anuales (Twitch Interactive, 2024). Fenómeno que representa el paso de una comunicación de "difusión" (unidireccional) a una de "comunidad" (multidireccional), donde la Generación Z y los Millennials, que De acuerdo con Twitch Interactive (2023), el 83% de los usuarios de la plataforma pertenecen a las generaciones Z y Millennial, que según datos de *Twitch Safety Center* “el núcleo demográfico de mayor consumo intensivo se encuentra en la franja de los 18 a 25 años”, dato importante porque según la Política Pública de Juventud de la Secretaria de Juventud de la Gobernación, se considera a alguien joven cuando está en el rango entre los 14 a 28 años, una edad que está dentro de lo que se concentra en la plataforma con su público objetivo.

Según el **Decreto 2025070005050 de la Gobernación de Antioquia (2025)**, la Política Pública de Juventud del departamento se fundamenta en principios de "participación ciudadana, autonomía y el reconocimiento de las juventudes como sujetos de derechos y actores estratégicos del desarrollo" (p. 4). A pesar de este marco normativo, la implementación de estrategias comunicativas sigue anclada a plataformas de consumo pasivo como Facebook e Instagram.

Dentro de la Política Pública, una de las temáticas más relevantes está en "la incidencia real en la vida política, social y económica" (Gobernación de Antioquia, 2025, p. 8). Los jóvenes líderes de programas como *HabitAntioquia* o *Jóvenes Pa'lante* no son meros receptores de oferta

institucional; son agentes territoriales que requieren espacios de "asamblea digital" para debatir la gestión pública en tiempo real

. +

La importancia de las sesiones presenciales y el apoyo logístico para los líderes como los CDJ (Consejeros Departamentales de Juventud) representa un hito en la política departamental, pero requiere de herramientas digitales que amplifiquen su alcance y pasar del recinto físico al escenario digital.

El Artículo 3° del Decreto 2025070005050 establece la obligatoriedad de garantizar dos sesiones presenciales anuales en Medellín para el Consejo Departamental de Juventud (CDJ) y la Plataforma Departamental de Juventud (PDJ). Si bien la Secretaría de Juventud asegura la logística de traslado y alojamiento, estos encuentros corren el riesgo de convertirse en espacios cerrados donde la deliberación queda confinada al espacio físico. Esta dinámica profundiza la desconexión con los jóvenes de las subregiones que, por limitaciones geográficas o económicas, no pueden desplazarse a la capital, la implementación de formatos en Twitch no debe entenderse únicamente como un canal de consumo individual, sino como un puente de transferencia de conocimiento territorial.

La gestión de la Secretaría de Juventud de Antioquia abarca un modelo integral que va desde la asistencia técnica para el diseño de políticas públicas en los 125 municipios, hasta la formación especializada mediante la Escuela de Agentes Locales de Juventud. Este es un esfuerzo institucional que busca el empoderamiento de la población joven a través de la movilización y la gestión del conocimiento, promoviendo "procesos de generación, sistematización, disposición y apropiación del saber en juventud" (Gobernación de Antioquia, s.f., párr. 8). Al ser la **formación** una prioridad que incluye temáticas complejas como Derechos Humanos, sostenibilidad y resolución de conflictos, la entidad reconoce la necesidad de implementar metodologías de transferencia que no solo brindan asesoría técnica a los Consejos Municipales y Plataformas, sino que aseguren la vigencia y actualización de los instrumentos de participación en cada subregión.

Según lo anterior, Twitch permite que la permanencia de los consejeros y líderes juveniles sea compartida en tiempo real con sus territorios de origen, transformando reuniones privadas en ejercicios de transparencia y rendición de cuentas. La plataforma actúa como un repositorio dinámico de información que permite a los **enlaces municipales, coordinadores y líderes** que

participaron del encuentro (tanto física como digitalmente) trasladar contenidos hacia las zonas sin conectividad. De este modo, el *streaming* facilita la traducción de temáticas de difícil abordaje, como los reglamentos internos o los mecanismos de concertación, permitiendo que estos líderes actúen como puentes en sus comunidades.

Además, el uso de esta herramienta busca que el ejercicio político se amplíe y que la Política Pública de Juventud sea aplicada y comprendida en su totalidad, adaptando el conocimiento técnico y forma del decreto a las realidades y lenguajes de cada territorio.

El reto investigativo no consiste en proponer una plataforma como solución definitiva a las fallas de participación, sino en **explorar si el diseño de nuevas formas de comunicación en Twitch puede actuar como un puente de transparencia y pedagogía política** y si a partir del lenguaje del *streaming* se facilita la comprensión de temas que son difíciles de abordar, permitiendo que la información institucional transite de un monólogo unidireccional hacia un espacio de construcción colectiva.

La trascendencia de esta investigación no reside únicamente en la adopción de una tecnología actual o vigente, sino en el cumplimiento efectivo de la **Ley 1622 de 2013**, la cual constituye el pilar fundamental de la Política Pública de Juventud en Colombia. Esta ley no es un simple estatuto normativo; es el espacio donde se albergan los derechos, deberes, procesos y el conocimiento esencial para el ejercicio de la ciudadanía juvenil, es decir, a partir de este se pueda hacer una especie de ABC o diccionario digital que permita acercar los diversos temas, donde la información institucional no sea un monólogo con una audiencia receptora, sino un proceso de construcción colectivo.

Comunicación institucional digital

Para el estudio correcto de la Política Pública de Juventud, es necesario no solo su lectura, sino, la completa apropiación de dicho documento. Esta apropiación implica traducir los lineamientos técnicos en lenguajes cercanos que conecten con las realidades de los jóvenes de Antioquia, que pertenecen al subsistema y son parte vital para la ejecución de dicha Política, en

sentido con lo anterior, “La adaptación de los mensajes institucionales a formatos emergentes requiere una comprensión profunda de la rapidez y capacidad de expansión de las plataformas digitales” (Gómez López, 2020).

Porque la apropiación de la Política Pública no debe ser un ejercicio exclusivo de la “institucionalidad”. Al utilizar herramientas como Twitch y sus redes sociales, la Secretaría de la Juventud logra democratizar el acceso al conocimiento y una mayor expansión de información con un mensaje digerible, compartible y, sobre todo, incidente en la cultura juvenil.

Plataformas de streaming y comunicación interactiva

La evolución de la Secretaría de la Juventud hacia nuevos ecosistemas digitales no representa únicamente un cambio de canal, sino una transformación completa con su público. Se sabe que, **históricamente, la comunicación de masas suele ser predominantemente unidireccional**, la implementación de la Política Pública de Juventud en plataformas como Twitch manifiesta lo que Manuel Castells define como la posibilidad de “usar la comunicación punto-a-punto, estando el alcance de su difusión en función de las características de la práctica comunicativa” (2009, p. 81).

Participación juvenil y políticas públicas

Según Bourdieu la juventud “no sería más que una palabra”: creación social para definir un período etario que debiera cumplir, en nuestra época, con ciertas expectativas, pero que no siempre ha sido tratado como un actor social en sí mismo. La juventud emerge históricamente como un “grupo de agentes” posibles de analizar y tematizar, en el momento en que la mayoría tiene acceso a la enseñanza y se enmarca, de esta forma, en un proceso de “moratoria de responsabilidades” que en épocas anteriores no se daba. El joven vive así un estatuto temporal en que “no es ni niño, ni adulto” (Bourdieu, 1990). Según lo anterior el reconocer a la juventud como un el presente, como un puente de construcción social es muy importante y nada pasiva, pues se puede traducir como la apertura de un espacio estratégico de experimentación y liderazgo al no ser meros beneficiarios o participantes, sino los protagonistas reales capaces de agenciar cambios estructurales y , entendiendo que su rol como agentes de cambio es el motor que garantiza que la política pública sea una realidad tangible y no una simple declaración institucional.

1.1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo puede el uso de Twitch como herramienta de comunicación institucional contribuir a la socialización de la Política Pública de Juventud de Antioquia?

1.2 Objetivos:

Objetivo general: Proponer el uso de Twitch como estrategia de comunicación digital de la Secretaría de la Juventud de Antioquia.

- **1.2.1 Objetivos específicos**

- 1. **Analizar** los lineamientos de la Política Pública de Juventud de Antioquia y el ecosistema digital actual de la Secretaría de la Juventud.
- 2. **Caracterizar** las prácticas de consumo y participación de jóvenes entre 14 y 28 años de Antioquia en la plataforma Twitch.
- 3. **Presentar** a la Gobernación de Antioquia una propuesta de programa piloto en Twitch en la Gobernación de Antioquia. para la socialización de la política pública de juventud entre jóvenes del departamento.

1.3. Justificación

La transformación de los ecosistemas digitales ha modificado la manera en que las juventudes configuran su opinión pública y ejercen su ciudadanía. Actualmente, el consumo informativo de las nuevas generaciones no se limita a la recepción pasiva de datos o de información, sino que se fundamenta en la co-creación de narrativas y la interacción en tiempo real. En este contexto, las instituciones públicas, y específicamente la Secretaría de Juventud de

Antioquia, enfrentan el reto estructural de adaptar sus estrategias de comunicación a lenguajes que favorezcan la horizontalidad y la construcción colectiva de conocimiento.

La convergencia digital ha desplazado el eje de la comunicación institucional desde modelos de difusión unidireccional hacia modelos de comunidad multidireccional. Plataformas de *live streaming* como Twitch representan la vigencia de esta evolución, permitiendo transformar informes técnicos y eventos gubernamentales en experiencias. Por ello el investigar estos formatos permite cerrar la brecha de literatura local sobre el uso del *streaming* en el periodismo institucional dejando de verlo como una plataforma de juego o entretenimiento a más una herramienta pertinente para abordar la Política Pública, ofreciendo un marco de referencia para que la Secretaría de Juventud migre de una presencia digital estática hacia una "asamblea digital" basada en el diálogo.

Esta investigación es socialmente relevante porque busca determinar si la mediación a través de nuevos lenguajes periodísticos puede democratizar el acceso al conocimiento de los derechos juveniles y diferentes temáticas. Al centrarse en los líderes territoriales de las subregiones de Antioquia, el estudio propone el uso de la tecnología no como un fin en sí mismo, sino como un puente que reduce las barreras de lenguaje técnico, permitiendo que la normativa juvenil sea habitada, discutida y defendida por sus sujetos de derecho.

Esta investigación podría mostrar y definir la viabilidad de una propuesta que traduzca el Plan de Formación y Asistencia Técnica —vinculado **al Artículo 4° del Decreto 2025070005050**— en formatos comunicacionales digeribles y participativos. Al establecer temáticas y dinámicas específicas para entornos de *streaming*, se pretende entregar a la Secretaría de Juventud una guía metodológica que potencie la incidencia política de los jóvenes líderes, garantizando que la comunicación pública actúe como una herramienta efectiva para la construcción de ciudadanía en la era digital.

La transformación de los ecosistemas digitales ha modificado la manera en que las juventudes configuran su opinión pública y ejercen su ciudadanía. Actualmente, el consumo

informativo de las nuevas generaciones no se limita a la recepción pasiva de datos o de información, sino en ser parte de la creación de narrativas y la interacción en tiempo real. En este contexto, las instituciones públicas, y específicamente la Secretaría de Juventud de Antioquia, enfrentan el reto estructural de adaptar sus estrategias de comunicación a lenguajes que favorezcan la horizontalidad y la construcción colectiva de conocimiento.

Sus orígenes se remontan a la figura del **prosumidor** (Toffler, 1980), donde los sujetos ejercen simultáneamente la labor de consumidor y productor, interviniendo directamente en la producción de significados y cumpliendo una función activa dentro de la mediatización de la sociedad (Herrero-Diz et al., 2016). en esta misma línea, los líderes juveniles de Antioquia no deben ser considerados meros receptores de la oferta institucional, sino prosumidores capaces de interpretar, transformar y redistribuir la información pública. La investigación busca potenciar este rol, permitiendo que el joven líder actúe como un nodo activo que otorga sentido a la política pública desde su propia realidad territorial.

La convergencia digital ha desplazado el eje de la comunicación institucional desde modelos de difusión unidireccional hacia modelos de comunidad multidireccional. Plataformas de *live streaming* como Twitch representan la vigencia de esta evolución, al transformar informes técnicos y eventos gubernamentales en experiencias digitales. Investigar estos formatos permite cerrar la brecha de literatura local sobre el uso del *streaming* en el periodismo institucional, dejando de percibir exclusivamente como una plataforma de entretenimiento para validarlo como una herramienta pertinente para abordar la Política Pública. Esto ofrece un marco de referencia para que la Secretaría de Juventud pase de una presencia digital estática hacia unas nuevas formas de narrativas digitales.

Asimismo, esta investigación, busca determinar si la mediación a través de nuevos lenguajes periodísticos puede democratizar el acceso al conocimiento de los derechos juveniles. Al centrarse en los líderes territoriales de las subregiones de Antioquia, el estudio propone el uso de la tecnología no como un fin en sí mismo, sino como un puente que reduce las barreras del lenguaje técnico, permitiendo que la normativa juvenil sea habitada, discutida y defendida por sus

sujetos de derecho. Se pretende que el conocimiento de la Ley 1622 de 2013 deje de ser un privilegio de quienes acceden a la academia o a escenarios administrativos cerrados, para convertirse en un saber compartido.

Finalmente, el estudio define la viabilidad de una propuesta que traduzca el Plan de Formación vinculado al Artículo 4° del Decreto 2025070005050— en formatos comunicacionales digeribles y participativos. Al establecer temáticas y dinámicas específicas para entornos de *streaming*, se pretende entregar a la Secretaría de Juventud una guía metodológica que potencie la incidencia política de los jóvenes líderes. Esto garantiza que la comunicación pública actúe como una herramienta efectiva para la construcción de ciudadanía en la era digital y que la gestión del conocimiento institucional responda a las dinámicas de participación proactiva que demandan los jóvenes en la actualidad.

Alcance y limitaciones

Esta investigación busca analizar cómo a través de la plataforma de streaming “Twitch” acerca los contenidos y aspectos relevantes tratados en la Política Pública de Juventud y cómo a través de esos espacios interactivos es posible ayudar a mejorar la comunicación institucional, el liderazgo juvenil y la participación de los jóvenes en la Secretaría de Juventud de Antioquia.

El estudio se centra en entender cómo estas plataformas pueden cambiar la forma en que se comunica la información, pasando de una difusión tradicional a modelos más interactivos que permitan a los jóvenes debatir, participar y construir conocimiento juntos en tiempo real.

En términos temáticos, la investigación analiza cómo se comunica la información a los jóvenes y el papel que juegan los jóvenes líderes e influenciadores en la difusión de información y la generación de debates en sus comunidades. También explora cómo los formatos periodísticos en vivo, como entrevistas y charlas, pueden fortalecer la participación juvenil en asuntos públicos abordados en la Ley 1622 de 2013.

La investigación se enfoca en el departamento de Antioquia, específicamente en los procesos de comunicación y participación de la Secretaría de Juventud. Se centra en jóvenes, participantes de programas juveniles y agentes locales dentro de este contexto institucional.

Además, la investigación busca proponer una guía de contenidos que puedan ser aplicados en la plataforma de streaming para fomentar la participación juvenil y mejorar las estrategias de comunicación digital dirigidas a este público.

Es importante mencionar que esta investigación tiene algunas limitaciones. Una de ellas es el tiempo disponible para realizar el estudio, lo que puede limitar la cantidad de entrevistas o experiencias analizadas, el acceso a participantes, no todos los jóvenes posiblemente puedan estar disponibles para compartir sus experiencias.

También hay una limitación en cuanto a la literatura académica disponible sobre el uso de plataformas de streaming en el contexto del periodismo juvenil y la comunicación institucional en

Colombia, específicamente Antioquia. Los resultados de esta investigación se enfocarán en el contexto juvenil de Antioquia y no necesariamente podrán generalizarse a otros contextos.

Finalmente, la naturaleza cambiante de las plataformas digitales puede influir en la aplicación futura de las propuestas planteadas en el estudio. A pesar de estas limitaciones, se espera que la investigación aporte elementos valiosos para comprender el uso de Twitch en la participación juvenil y para fortalecer las estrategias de comunicación dirigidas a las juventudes de Antioquia.

Capítulo II.

Marcos Referenciales

2.1 Marco Histórico

Twitch irrumpió en el mundo del entretenimiento “en el año 2011, el sitio, lanzado por Justin Kan como una plataforma de transmisión en vivo 24 horas al día”. En sus inicios, la plataforma se consolidó bajo una propuesta de nicho enfocada estrictamente en el *gaming*, permitiendo a los usuarios visualizar partidas en tiempo real o pregrabadas mientras interactúan mediante un chat integrado (Twitch, 2011). No obstante, tras su adquisición por Amazon en 2014, la herramienta inició una expansión sin precedentes, trascendiendo el entretenimiento digital para posicionarse como una red social de alto impacto generacional. Informes de **Lab Spain** señalan que para el año 2021, la plataforma ya registraba un crecimiento sostenido del 6% en su uso mensual, consolidando un ecosistema donde la interacción constante entre creadores y audiencias comenzó a relegar a plataformas tradicionales de video bajo demanda a un segundo plano.

Wulf y sus colegas (2018) definieron a Twitch como una herramienta de ocio y entretenimiento. De hecho, es la plataforma de streaming que prefieren los jóvenes: 34% de los usuarios tiene entre 25 y 34 años y 29%, entre 18 y 24 y, según Statista (2021), es la primera plataforma de streaming en España, con una cuota de 56%, por delante de YouTube Gaming, Facebook Gaming o SteamTV. Este soporte, que permite participar en retransmisiones en directo de partidas de videojuegos en línea, registra, según Statista (2023), 88 minutos de uso diario en España.

Según plantean **Roca-Trenchs et al. (2024)**, el uso de Twitch representa una evolución en las dinámicas de comunicación, permitiendo una interacción más directa y fluida con las audiencias jóvenes a través del streaming.

La digitalización del periodismo y las nuevas formas de comunicar ha permitido que en Twitch se dé un espacio de experimentación diferente. Según **Chae y Lee (2022)**, esta plataforma genera canales de contenido donde convergen de manera orgánica "el entretenimiento, la información y la emoción", algo que cobró un verdadero significado durante los periodos de confinamiento por la COVID-19. Este fenómeno permitió que Twitch dejara de ser percibida

exclusivamente como un espacio para jugadores, diversificándose hacia categorías como *IRL* (In Real Life), Música, Deportes y, de manera más reciente, el periodismo de análisis político. Referentes internacionales como el periodista español **Pablo Simón** han demostrado la viabilidad de este formato al integrar el debate político de alto nivel con dinámicas propias de la cultura digital como el juego, logrando que medios de comunicación de trayectoria como *Eldiario.es*, *Newtral* y *As* migren sus redacciones hacia el *streaming* para conectar con audiencias a los medios tradicionales.

Para la **Secretaría de Juventud de Antioquia**, este recorrido histórico de Twitch ofrece un precedente real y social de gran valor. La evolución de la plataforma demuestra que es posible transitar desde contenidos orientados a la comunidad de jugadores hacia herramientas de construcción de comunidad alrededor de temas de interés público. En el marco de la **Política Pública de Juventud**, Twitch no se presenta como una novedad aislada digital, sino como un modelo de comunicación que favorece el intercambio permanente y la participación. Al estar disponible en múltiples dispositivos y contar con una arquitectura diseñada para la inmediatez, la plataforma se alinea con los objetivos de democratización de la información, permitiendo que el conocimiento sobre derechos, deberes, debates y actividades juveniles se transmitan y se logre aplicar esta vez a la incidencia política y social en el territorio antioqueño.

2.2 Twitch como herramienta para la Política Pública

En cuanto al entorno digital, si bien el ecosistema de la comunicación política ha sido ampliamente analizado a través del uso de redes como Facebook, Instagram y Twitter (Campos-Domínguez, 2017; Larsson, 2021; Medina Serrano et al., 2020), **Twitch se presenta como un canal innovador para mostrar, exponer e implementar en este caso la política pública de Juventud** que a la final podría convertirse en una herramienta de comunicación estratégica que facilite la transmisión de mensajes políticos (como lo es el de la Política Pública) de una forma mucho más cercana. En definitiva, se trata de un espacio clave para **aportar a la política pública**,

permitiendo que la incidencia juvenil no sea solo un ideal, sino una práctica real basada en el diálogo y la conexión directa con los intereses actuales de las juventudes antioqueñas.

La Comunicación en la política actual no puede limitarse a la difusión tradicional de información o a encuentros con posibles vacíos físicos; hoy, el reto es habitar los ecosistemas digitales donde los jóvenes logren implementar **Twitch** como una herramienta estratégica para tender un puente directo entre la institucionalidad y la Política Pública. Para los líderes y coordinadores de juventud, esta plataforma no es solo un canal de transmisión, sino un espacio de escucha activa ideal para transformar temas complejos como el empleo, la educación y las oportunidades en conversaciones cercanas, dinámicas y, sobre todo, transparentes.

La pertinencia de esta herramienta se alinea con los mandatos de la **Ley 1622 de 2013 (Estatuto de Ciudadanía Juvenil)**, la cual insta a las administraciones a garantizar el derecho a la información y la participación efectiva de la juventud. En este sentido, mientras autores como **Campos-Domínguez (2017)** y **Larsson (2021)** han analizado el impacto de redes sociales maduras, Twitch emerge como un terreno innovador para la comunicación estratégica. Según **Yang & Kang (2021)**, el *livestreaming* es una vía idónea para aumentar la participación, permitiendo que la socialización de la política pública no sea un acto unilateral, sino un proceso de interacción en tiempo real que combate la desinformación y acerca la gestión pública a los intereses reales del público joven.

2.3 Comunicación institucional digital

Estrategias de comunicación gubernamental

Para que el cumplimiento de la Política Pública de Juventud tenga un impacto real en la población joven, el lenguaje institucional y la forma de aplicarse no puede expresarse netamente de forma tradicional. Como bien señalan Mario Riorda y Luciano Elizalde, el entorno actual exige una transformación profunda, entendiendo que el espacio público *"es centro de visibilidad, pero es centro irradiador al mismo tiempo. Y es ahí en donde la política -y por ende la comunicación- ya*

no puede darse el lujo de permanecer estática frente a demandas dinámicas... Agilidad, flexibilidad, comunicación directa... son algunos de los conceptos que marcan tendencia". La gestión pública actual se enfrenta al reto de conectar con usuarios o ciudadanos hiperconectados que buscan respuestas y estímulos casi que inmediatos y espacios de diálogos cero rígidos sino completamente horizontales. Es aquí donde Twitch se puede observar como un escenario de convergencia y participación.

La transición hacia canales más interactivos no corresponden a una tendencia sino que surge como una forma de crecimiento en la gestión pública, una forma de romper el estancamiento o estatismo. Belén Amadeo sostiene que la comunicación gubernamental hoy es una disciplina estratégica que *"debe conducirse de manera profesional"* y que *"ya no depende exclusivamente de la capacidad de oratoria de quien esté a cargo del Poder Ejecutivo ni de las sugerencias del partido en el poder"*. Para la autora, la clave radica en una comunicación clara, planificada y coherente, lo que obliga a los gobiernos a preguntarse qué papel juegan las redes sociales en este nuevo ecosistema y qué herramientas específicas se requieren para el futuro. Entendiendo que la comunicación hoy en día es un eje estratégico que debe transitarse de manera profesional al preguntarse o ponerse interrogantes clave sobre el papel de las redes sociales y las herramientas de información como el uso del *streaming* como una herramienta pública, que despliega una gestión que no solo busca informar, sino comprender y adaptarse a las lógicas horizontales de los jóvenes, respondiendo con coherencia a lo que Amadeo define como el gran desafío que tenemos por delante en este terreno.

Comunicación pública en entornos digitales

La transición del gobierno hacia entornos digitales demuestra que es necesario un cambio de mentalidad corporativa e institucional. En su obra *Relaciones Públicas 2.0*, Cristina Aced introduce a un nuevo contexto comunicativo recordando una verdad incómoda para las instituciones tradicionales: *"los mercados son conversaciones"*, lo que significa un cambio de imagen para los usuarios, que ellos no son meros espectadores sino agentes locales. Al adoptar el formato del *streaming*, la comunicación política actual y como es transmitida debe ser flexible,

ágil y, sobre todo, conversacional. No se trata simplemente de digitalizar la información, sino de humanizar la institución para interactuar con los jóvenes en el escenario donde ellos ejercen su liderazgo de una forma digital.

Lenguaje institucional para públicos juveniles

La efectividad de una política pública para las juventudes en la Secretaría de la Juventud de Antioquia, radica en la pertinencia de sus canales tanto de información como de diálogo, pues como sustenta Aura Marina Guzmán Petro desde la perspectiva de la administración pública, la gestión de la información gubernamental debe revisar con atención *"las formas que conllevan la comunicación humana y las posibilidades que le da cada medio o canal de comunicación en específico"*. Para la autora, el diseño de estrategias comunicativas conlleva a compartir y recibir mensajes, y así mismo, comprender los mensajes de su público, en este caso, con respecto al lenguaje de los jóvenes. Twitch: es una plataforma que se configura como ese "escenario de interlocución" específico que las nuevas generaciones validan como propio, es decir, Twitch podría convertirse en esa plataforma que no solo convoque a los jóvenes, sino que ellos sean quienes puedan incidir activamente en la agenda pública de su territorio.

Transparencia y acceso a la información pública

Garantizar el acceso a la información pública, necesita romper con las barreras existentes en cuanto al lenguaje técnico y a documentos meramente institucionales que por lo general lo que hacen es alejar a los jóvenes, quienes al final son el público objetivo, los protagonistas y la razón de ser de la Política Pública de Juventud. Como bien señala David E. Gutiérrez, el derecho de acceso a la información funciona como un catalizador que *"posibilita la participación ciudadana en el proceso de toma de decisiones públicas, garantiza el ejercicio de otros derechos y constituye uno de los pilares de un gobierno abierto a sus ciudadanos"*. Bajo esta mirada, la transparencia es un mecanismo de control democrático que hace legítima y democratiza la información pública al ponerla a disposición de los jóvenes en sus propios entornos de confianza.

Interacción entre instituciones y ciudadanía

El autor Jesús Alberto Benítez Amado argumenta que la participación democrática tradicional ha perdido vigencia porque ya no es percibida como un **deber social**, al ceder terreno

ante prioridades individuales como el éxito profesional o el esparcimiento, lo que divide lo colectivo y consolida una *'sociedad íntima' conformada por individuos y no por ciudadanos*. En el contexto de la Políticas Públicas de Juventud, este diagnóstico obliga a repensar radicalmente las metodologías de interlocución. Implementar una estrategia institucional en Twitch es una respuesta profesional a la fragmentación social que expone el autor. Al transformar el monólogo estático en una dinámica comunitaria, el canal se convierte en un puente que resignifica lo público. De este modo, la plataforma ayuda a transitar de esa individualidad aislada hacia una construcción colectiva, demostrando que la incidencia juvenil es posible cuando se reduce el "esfuerzo" formal de la participación y rediseña la interacción ciudadana bajo códigos más atractivos, horizontales y más cercanos.

Innovación en comunicación digital pública

La innovación en la comunicación digital y más en el ámbito público para los autores López-Golán, Rodríguez-Castro y Campos Freire sostienen que el impacto de las nuevas tecnologías es incuestionable, describiendo un mercado audiovisual estancado donde la radiotelevisión pública en Europa, que a propósito evidenció un crecimiento marginal de apenas el 0,8% entre 2011 y 2016 (pasando de 24.728 millones a 25.729 millones de euros) debido a la competencia de los nuevos operadores de Internet. Si este estancamiento ocurre en las grandes industrias del norte global, en contextos regionales como el de Antioquia el reto es aún mayor. Las dinámicas digitales del ecosistema juvenil antioqueño se mueven a una velocidad que la televisión o la radio pública tradicional no pueden alcanzar. Los jóvenes en Antioquia configuran sus agendas, debates e identidades en entornos vivos e interactivos; por ello, la institucionalidad no puede seguir apostando por fórmulas que los datos globales ya confirman que son obsoletas. El diseño de este proyecto en Twitch representa un hito de innovación digital para lo público en el territorio, pues rompe la inercia del modelo estancado del que hablan los autores.

2.4 Plataformas de streaming y comunicación interactiva

Uso de Twitch como medio de comunicación

Actualmente, llegar a las juventudes implica habitar los escenarios y espacios de los que ellos son parte, esto incluye los ecosistemas digitales, es por ello que las instituciones necesitan buscar nuevas herramientas que permitan entorno saturado de contenidos y noticias falsas por uno más seguro, cercano y formativo. Roca-Trenchs, López-Borrull y Lalueza argumentan que las plataformas digitales se han transformado en un campo de batalla esencial para la comunicación pública, obligando a las instituciones a adaptarse para alcanzar a un público que, *"no sería accesible"*. Al analizar el fenómeno del *streaming*, estos investigadores destacan que Twitch ofrece ese espacio para romper la distancia entre el Estado y los ciudadanos jóvenes, quienes suelen alejarse de los discursos oficiales porque no ven reflejadas sus prioridades reales.

Además, los jóvenes han cambiado sus hábitos de consumo y formas de comunicación, ya no se trata solamente del contenido que ellos buscan, sino que también cambiaron los canales y plataformas donde realizan sus búsquedas. Según los datos de la IAB, *"el desinterés de los jóvenes por los medios tradicionales y su sustitución por plataformas de vídeo bajo demanda y redes sociales"*, es decir, redes como TikTok y Twitch, incluso Instagram ahora son sus principales fuentes de información y entretenimiento, lo que demuestra un reto gigante para la institucionalidad, lo que significa que si Twitch es hoy un pilar de su cotidianidad, la información sobre las políticas públicas, las becas o los proyectos de emprendimiento debe también ser compartida en esas plataformas, transformándolos a contenidos más interactivos que se perciban como parte de su entorno digital de entretenimiento e información.

Streaming en vivo como estrategia de socialización

El efecto positivo del *streaming* en vivo como estrategia de socialización pública no depende únicamente de la tecnología, sino del tejido social que se genere en su entorno. En su investigación sobre la transición de la televisión tradicional al *stream*, Mar González Rodríguez afirma una premisa fundamental de José van Dijck, quien sostiene que *"las plataformas digitales no son solo intermediarios tecnológicos, sino arquitecturas sociales que moldean la manera en que las personas se comunican y se perciben unas a otras"*. Este concepto en la realidad de nuestro

país, González Rodríguez expone datos de DataReportal que evidencian una transformación estructural: la expansión del acceso a internet en Colombia pasó del 63% en 2019 al 78% en 2024. Este crecimiento masivo ha consolidado a la comunicación digital como la principal vía de interacción entre los adultos jóvenes, multiplicando la circulación de contenidos multimedia y expandiendo sus dinámicas interactivas. Para la socialización de la política pública de juventud, este panorama es definitivo. Twitch no es una simple herramienta para transmitir información importante de la Secretaría de la Juventud, donde las juventudes antioqueñas ya están habituando sus relaciones y conversaciones al provechar este espacio que permite al gobierno departamental integrarse hablando el lenguaje que el entorno digital y las distintas dinámicas ha moldeado para ellos.

Interactividad y participación en tiempo real

El enfoque de Twitch y su interfaz, permite que sea una herramienta para interactuar con el entorno digital, el streamer y la conversación, además de poder participar en tiempo real, lo que hace que ponga en un segundo plano a Youtube por el mero hecho que en Twitch existe la posibilidad innovadora de hacer “Just chatting” y de interactuar directamente en la transmisión de forma más orgánica y conectada. En este sentido el uso informativo e institucional de la forma de comunicar alcanza su verdadero sentido democrático cuando trasciende la simple emisión de datos y fomenta el compromiso social. De acuerdo con esto, Ainara Larrondo Ureta argumenta que atravesamos un ciclo de madurez digital que exige un uso responsable de los espacios disponibles en la Red, donde la interactividad se consolida como el motor de una *"opinión pública más libre, aunque también más difícil de controlar"*. Lo valioso de la perspectiva de la autora es que no plantea una ruptura con las instituciones vigentes, sino una verdadera evolución a través del uso de plataformas que permitan el logro que los procesos de decisión política se vuelvan colectivos. Abordar la comunicación de la política pública de juventud en Antioquia desde el formato del *stream* es una manera de visibilizar esta evolución. Al propiciar un diálogo en Twitch, se reconoce esa madurez y la capacidad crítica de las nuevas generaciones de las que habla la autora, el proyecto demuestra que la innovación en la gestión pública no busca eliminar el control

institucional, sino democratizar la información para construir y comunicar, de la mano de los jóvenes, una ciudadanía más activa y comprometida.

Construcción de comunidades digitales

Como bien sustentan los investigadores Miriam Diez-Bosch, Josep-Lluís Micó y Alba Sabaté Gauxachs, en la era digital el concepto de comunidad ha adquirido una dimensión mucho más amplia, demostrando que *"los factores de espacio y tiempo ya no influyen en la construcción de grupos de personas reunidas en torno a un interés común"*. El núcleo de su planteamiento nos invita a observar cómo las comunidades gestionan su presencia digital y la compaginan con el mundo real.

Para las juventudes de Antioquia, este enfoque es profundamente pertinente. Donde conectar las subregiones de Urabá, el Bajo Cauca o el Oriente con el centro administrativo suele ser complejo, se necesita de canales institucionales que disminuyan las barreras físicas. Utilizar Twitch para la Política Pública de Juventud responde con precisión a la teoría de los autores:

1. Anula las distancias para cohesionar a las juventudes en torno a un interés compartido (sus derechos, su futuro y sus oportunidades).

2. El *streaming* se convierte en el puente para que la interacción tenga una incidencia real, visible y transformadora en el territorio.

Además, las comunidades en lo físico son sumamente importantes en lo físico para los grupos, pues ellos manejan unas instancias en colectivo que permite no solo liderar sino concretarse como núcleo activo y presente de Antioquia, es por eso, que la participación de las nuevas generaciones en el espacio público no solo se limita al debate formal, sino que se manifiesta a través de lenguajes que se encuentran en la tecnología. Al respecto, temáticas como las experiencias de activismo han integrado la tecnología como herramienta y medio, facilitando su incursión en el escenario digital en paralelo a la masificación de innovaciones en dispositivos móviles, formatos y mediaciones como videos, repositorios, plataformas y redes sociales (Mesías-Lema et al., 2024). Lo que demuestra que como juventud se participa en lo colectivo, como agentes locales, en grupo, en comisiones y concertaciones reales. Por ejemplo, *en el 2021 ocurrió un caso en la Universidad UCLA con una estudiante que no confiaba en la información impartida durante*

unas protestas por parte de los medios tradicionales, entonces ella decidió mostrar lo que pasaba a través de su cuenta personal de Twitch , lo que le permitió no solo tener un buen alcance, sino formar una comunidad que participó a la par con ella, comentaba y también se unía a compartir, debatir y visibilizar lo que estaba ocurriendo, hoy en día esa comunidad sigue creciendo y ahora comparte información política pero también dinámicas actuales de “gaming” y tendencias actuales por su canal. Este es un caso de éxito real en cuanto a la dinámica digital y a la construcción de comunidades digitales.

Consumo de contenidos digitales por jóvenes

El diseño de estrategias innovadoras para las nuevas generaciones exige comprender a fondo los hábitos de consumo que definen a la población joven. En su investigación sobre el consumo de contenidos digitales, los académicos Oscar Jaime Lomelin, Catalina Gutiérrez-Leefmans y Rosa María Nava Rogel demuestran que la pandemia aceleró el entorno digital, obligando a adaptar los contenidos según el segmento de mercado. Al analizar las diferencias entre *millennials* y *centennials*, los resultados revelan que mientras los primeros se inclinan todavía por artículos y noticias tradicionales, las generaciones más jóvenes (los *centennials*) priorizan de manera absoluta el uso de imágenes, tutoriales y, especialmente, videos cortos debido a su amplia popularidad y potencial de interacción.

Al trasladar este diagnóstico al contexto de Antioquia, el público joven del departamento comparte esta misma identidad digital, lo que significa que socializar la política pública de juventud a través de boletines de prensa rígidos genera una desconexión inevitable. Adoptar Twitch como escenario comunicativo responde de forma profesional a los hallazgos de Lomelin y su equipo, lo que implica sustituir formatos planos por una experiencia donde el video y la interacción en tiempo real son los lenguajes capaces de capturar la atención de una población joven que ya transformó por completo sus dinámicas de consumo.

Herramientas audiovisuales y engagement

Ahora bien, habitar los entornos digitales dirigidos a las nuevas generaciones exige adoptar metodologías que superen la tradicionalidad de los discursos tradicionales. Sosteniendo esta premisa, la investigación desarrollada por Vera Vera y España Salvador resalta que el *storytelling* audiovisual se ha consolidado como una de las estrategias esenciales en la era digital debido al cambio estructural en la interacción con el público objetivo. Las autoras destacan que el análisis de estas narrativas digitales permite establecer tácticas claras para la optimización de la comunicación, demostrando que contar historias de forma audiovisual es el motor principal para participación y fidelización a las audiencias hiperconectadas.

Para el apartado de este proyecto enfocado en las herramientas audiovisuales y el *engagement*, este hallazgo científico valida la transición de la Secretaría hacia formatos más inmersivos. Twitch como la plataforma puede ser usada como una herramienta para el *storytelling* gubernamental: lo que permite que la narrativa sea transparente y espontánea. Diseñar los contenidos bajo este marco metodológico asegura que la oferta pública para los jóvenes antioqueños no se perciba como un anuncio o contenido más, sino como una conversación viva que despierte interés, promueva el debate en el chat y consolida una verdadera apropiación ciudadana en el entorno digital.

Participación juvenil y políticas públicas

Socialización de la Política Pública de Juventud

La socialización de los proyectos y las estrategias de la Política Pública de Juventud adquiere su verdadero sentido cuando se conecta con la identidad de los habitantes del territorio. En el caso de nuestro departamento, la Política Pública de Juventud, aprobada mediante la Ordenanza 27 de noviembre de 2023 por la Asamblea de Antioquia, define con claridad el espíritu de esta población al declarar que: *"Ser joven en Antioquia implica ser agente de cambio, vitalidad, libertad, metas, liderazgo e incidencia. A su vez la diversidad del territorio antioqueño nos invita*

a entender que las y los jóvenes habitan en una inmensa diversidad, y que cada uno de ellos, atendiendo a criterios poblacionales y territoriales tiene una forma de ver y entender un mundo diferente".

Bajo esta mirada institucional y humana, el uso de Twitch dentro de este proyecto deja de ser una simple elección de un canal digital y se transforma en un acto de coherencia con la misma política pública. Una juventud tan diversa, dispersa y llena de liderazgo en sus subregiones necesita de un escenario que rompa las barreras de la distancia para encontrarse. El *streaming* interactivo se convierte en ese espacio democrático y flexible capaz de albergar la diversidad antioqueña en su inmensidad y pluralidad, permitiendo que cada joven, desde su realidad territorial y su forma única de ver el mundo, interactúe directamente con el gobierno departamental, sumando su voz como un verdadero agente de cambio e incidencia en las decisiones del territorio.

Participación ciudadana juvenil

El fortalecimiento de la democracia local depende de la capacidad de las instituciones para abrir ventanas reales de transformación con sus ciudadanos más jóvenes. Sosteniendo esta premisa, el análisis de Cifuentes, Díaz, Gil Restrepo y Flórez resalta cómo el liderazgo juvenil ha tomado una importancia crucial en los últimos tiempos, impulsando la creación de escenarios que buscan potenciar el desarrollo y bienestar de esta población a partir de la escucha de todas sus voces. Las investigadoras subrayan que el interés de las esferas públicas radica en dinamizar la participación desde los mismos territorios, buscando un flujo informativo y relacional que permita llegar a acuerdos reales sobre los asuntos que les competen.

Llevar la socialización de la política pública al entorno de Twitch es una respuesta consciente a esta necesidad de descentralizar y optimizar la comunicación pública. En un departamento tan diverso como Antioquia, donde los liderazgos juveniles son vitales en la ruralidad como en las zonas urbanas, Twitch se configura como un ecosistema social que busca propiciar un formato interactivo, inmediato y horizontal, la estrategia no solo difunde información, sino que valida y potencia el liderazgo de los jóvenes en sus municipios. Lo que significa que la plataforma se transforma en la herramienta aliada para consolidar el diálogo entre la administración y los procesos juveniles, garantizando que su incidencia deje de ser un ideal y se convierta en una práctica cotidiana en la era digital.

Apropiación de políticas públicas por parte de los jóvenes

La apropiación de las políticas públicas por parte de las nuevas generaciones ocurre cuando estas dejan de percibirse como mandatos lejanos y se transforman en herramientas de uso cotidiano para el territorio. En este sentido, la Política Pública de Juventud de Antioquia, institucionalizada mediante la Ordenanza 27 de 2023 por la Asamblea Departamental, establece en sus principios rectores la necesidad de garantizar que los jóvenes no sean solo beneficiarios pasivos, sino actores centrales en la veeduría, ejecución y sostenibilidad de los programas y estrategias diseñadas para ellos.

Llevar este marco normativo a una estrategia digital en Twitch responde de forma directa a ese principio de apropiación. El acceso al documento técnico a través de estrategias implementadas vía streaming, se les podrá hablar a las juventudes en su propio entorno, lo que permite que Twitch traduzca los artículos y metas de la ordenanza en debates abiertos, preguntas en vivo y explicaciones dinámicas; de este modo, el chat se convierte en un espacio participación ciudadana real. Así, la plataforma no solo funciona como un difusor de información, sino como un aula digital interactiva donde los jóvenes antioqueños de las distintas subregiones implementan la política pública, se empoderan de ella y asumen su rol como cocreadores del desarrollo de su departamento.

Juventudes y ciudadanía digital

Ahora la transición de los entornos analógicos hacia los ecosistemas virtuales es un requisito indispensable para fortalecer el vínculo entre el gobierno y los ciudadanos más jóvenes. Al respecto, el análisis de Velásquez Orrego nos recuerda que el derecho a acceder a los documentos públicos es una prerrogativa consagrada en el artículo 74 de la Constitución Política de 1991, diseñada específicamente para que las personas conozcan y fiscalicen las decisiones del Estado. A pesar de su importancia legal, la autora resalta que las dinámicas tradicionales de la administración pública suelen imponer barreras como la burocracia excesiva y la falta de canales inclusivos que faciliten este flujo informativo.

Abordar esto implica observarlo desde una perspectiva que permita justificar la pertinencia metodológica de este proyecto, Y Twitch sea la herramienta ideal para superar esas limitaciones históricas que expone Velásquez Orrego. Al trasladar la socialización de la política pública al formato del *streaming*, la Gobernación de Antioquia no solo adopta una plataforma moderna, sino que descentraliza y transparenta la información, transformando el derecho constitucional al acceso a la información en una experiencia real, ágil y atractiva, acorde con las dinámicas de la sociedad conectada actualmente.

Inclusión y acceso a escenarios de participación

Garantizar el acceso a los escenarios de participación ciudadana implica reformular los métodos de los canales tradicionales, el análisis desarrollado por Cabezas Cerna resalta que el uso de herramientas tecnológicas accesibles no solo beneficia a poblaciones específicas, sino que *"fortalece el compromiso con una educación [y sociedad] inclusiva y equitativa"*. La integración efectiva de estas innovaciones requiere el respaldo de políticas claras y estrategias continuas que preparen las estructuras para integrar plenamente a las personas en los entornos sociales y deliberativos de su tiempo.

Llevar la socialización de la Política Pública de Juventud al ecosistema de Twitch es una muestra de ese compromiso con la inclusión digital y social. Al asumir el *streaming* interactivo como un canal oficial de diálogo y ofrece un formato dinámico, visual y altamente relacional. Esta estrategia se alinea con la recomendación de los investigadores de la Universidad de Quevedo sobre romper barreras de comunicación: se crea un entorno participativo donde la interacción en vivo nivela la participación para las juventudes, asegurando que el acceso a la información del Estado y a los debates colectivos sea un derecho claro, inclusivo y sin exclusiones para todo el territorio.

Relación entre juventudes e instituciones públicas

El desarrollo de políticas públicas efectivas para la población joven requiere canales de comunicación que respondan con claridad a las necesidades específicas de la Política Pública de Juventud y bajo esta mirada, el estudio de Gómez Contreras explica cómo la producción normativa y la generación de conocimiento sobre lo juvenil en Colombia cobraron fuerza a partir de los años noventa, abriendo paso a conceptos analíticos que buscaban reivindicar el papel de los jóvenes frente a un entorno económico, social y político complejo. A pesar de estos avances, la autora recuerda que la relación institucional ha sido históricamente accidentada, enfrentando barreras de exclusión y ejecuciones normativas deficientes que limitaron el impacto real de los proyectos estatales en los territorios.

Para el apartado que evalúa la relación entre juventudes e instituciones públicas, este diagnóstico científico justifica metodológicamente la urgencia de reconfigurar la interacción de la Secretaría en el ecosistema digital. No basta con formular regulaciones o decretos para las juventudes si estos se quedan archivados en lógicas analógicas. Llevar la oferta institucional y el debate de la Política Pública de Juventud a Twitch es una estrategia profesional para combatir esa exclusión histórica. Twitch actúa como una arquitectura de transparencia inmediata que dinamiza la gestión pública; al usar lenguajes audiovisuales y relacionales nativos, la Gobernación de Antioquia rompe el ciclo de las políticas que van "de tumbo en tumbo" y edifica un puente de gobernanza moderna, donde los jóvenes líderes de las subregiones encuentran un Estado accesible, receptivo y dispuesto a incluirlos en las prioridades del departamento.

Incidencia juvenil en espacios digitales

El fortalecimiento institucional en la era de la información exige que los mecanismos de gobernanza reconozcan y validen los nuevos espacios de movilización ciudadana elegidos por la población. Al examinar de nuevo el marco técnico de la Ordenanza 27 de 2023 de la Gobernación de Antioquia, se hace evidente el compromiso por fomentar un ecosistema donde las juventudes

asuman un rol protagónico en la toma de decisiones, promoviendo liderazgos que impacten de manera directa en los criterios poblacionales y territoriales del departamento. Sin embargo, para que esta incidencia sea efectiva en un territorio tan extenso, el Estado debe flexibilizar sus canales de escucha.

Implementar la socialización de la política pública en Twitch es una respuesta consciente a esta realidad. Esta estrategia reconoce que los entornos digitales son hoy los escenarios relevantes por las juventudes antioqueñas para construir opinión pública y agrupar sus causas colectivas. Al abrir una ventana de diálogo horizontal y sin intermediarios en esta plataforma de *streaming*, la Secretaría no solo descentraliza la información, sino que valida la red digital como un territorio legítimo de incidencia política. La propuesta asegura que un joven en el Urabá o en el Bajo Cauca pueda alterar e impactar la agenda pública departamental en igualdad de condiciones, convirtiendo la interactividad tecnológica en una forma de incidencia para una ciudadanía crítica, responsable y activa frente al desarrollo de su territorio.

CAPÍTULO III.

Metodología

Para realizar este estudio, se utilizará un **enfoque cualitativo** que permita entender las percepciones y opiniones de los jóvenes sobre el uso de plataformas digitales para la comunicación y el periodismo juvenil. Se realizarán entrevistas y observaciones para analizar las dinámicas de interacción y las oportunidades que ofrecen las plataformas de streaming para fortalecer el liderazgo juvenil.

3.1 Enfoque y Diseño de la Investigación

Esta investigación contiene un **enfoque cualitativo** de alcance descriptivo. Dado que el fenómeno de estudio es la mediación pedagógica y la incidencia política en un entorno digital emergente, el método cualitativo permite profundizar en las subjetividades, lenguajes y dinámicas de interacción que no son definidas únicamente a través de datos numéricos.

Se emplea un diseño de **Investigación**, orientado a la creación de una propuesta técnica (programa piloto y bitácora de observación) que responda a una necesidad institucional específica de la Secretaría de Juventud.

3.2 Técnicas e Instrumentos de Recolección (Propuesta Expandida)

De acuerdo con los objetivos del proyecto, se proponen tres herramientas:

3.2.1 Entrevistas Semiestructurados

Se realizarán dos entrevistas clave para abordar el **Objetivo Específico 1** (Análisis de lineamientos y ecosistema digital):

1. **Entrevista a líder de Comunicaciones de la Secretaría:** con el fin de identificar las barreras actuales en la socialización de la Ley 1622 y los protocolos de manejo de marca institucional.
2. **Entrevista a Experto en Twitch/Streaming:** para validar las viabilidades técnicas, el lenguaje de la plataforma y las mejores prácticas de moderación de comunidades jóvenes en vivo.

3.2.2 Observación Digital (Netnografía)

Para cumplir con el **Objetivo Específico 2** (Caracterizar prácticas de consumo), se aplicará la técnica de la **Netnografía**. Esta técnica permite estudiar el comportamiento de las comunidades en entornos virtuales.

- **Unidad de análisis:** Transmisiones (streams) de canales que aborden temáticas ciudadanas, periodísticas o de debate en Twitch.
- **Procedimiento:** Se observará sesiones en vivo para identificar patrones de comportamiento en el chat, tipos de participación y el uso de herramientas propias de la plataforma (encuestas, puntos de canal).

3.2.3 Bitácora Digital

Ilustración 1. Bitácora de observación

Como herramienta de consolidación de datos, se propone el diseño de una **Bitácora de Observación**. Lo que ayudará a registrar de manera sistemática los siguientes indicadores durante el análisis de los canales seleccionados

Categoría de Registro	Descripción
Datos de Sesión	Fecha, hora de inicio/fin y nombre del canal observado.
Métricas de Alcance	Número de usuarios conectados (pico máximo y promedio).
Ejes Temáticos	Resumen de los temas tratados durante el stream.
Comportamiento del Chat	Nivel de participación, tono de la conversación (respetuoso, crítico, lúdico) y uso de lenguaje visual, emojis, etc.
Evidencia Gráfica	Capturas de pantalla de momentos clave de interacción o uso de recursos pedagógicos.

3.3 Población

- **Población:** Jóvenes vinculados a la Secretaría de Juventud de la Gobernación de Antioquia (rango de 14 a 28 años).

3.4 Procedimiento para el Diseño del Programa Piloto (Fase Propositiva)

Para alcanzar el **Objetivo Específico 3**, la metodología seguirá estos pasos:

1. **Curaduría de Contenidos:** Selección de artículos e información específica de la Política Pública (Ley 1622 de 2013) que requieren traducción narrativa.
2. **Maquetación del Formato:** Definición de la estructura del stream (ej: Introducción, entrevista con líder territorial, ronda de preguntas vía chat y cierre interactivo).
3. **Uso de la Bitácora:** Aplicación de la bitácora de observación al piloto para medir la recepción e impacto en la socialización de la política.

3.5 Aspectos Éticos

La investigación se regirá por los principios de consentimiento informado, asegurando el anonimato de los participantes en las entrevistas y el uso académico de las capturas de pantalla obtenidas durante la observación digital, respetando la privacidad de los usuarios de acuerdo con los términos de servicio de Twitch y las normativas de protección de datos personales.

CAPÍTULO IV

Resultados

El presente apartado expone los hallazgos principales del análisis de casos y las entrevistas semiestructuradas aplicadas a líderes y expertos de la plataforma Twitch. El objetivo fundamental de este análisis es evaluar la viabilidad, retos y proyecciones de Twitch como un canal estratégico de comunicación pública e interactiva para la Secretaría de la Juventud de Antioquia.

Los resultados y hallazgos se han organizado gracias al análisis cualitativo obtenido tras la aplicación de las herramientas de recolección (entrevistas semiestructuradas y el rastreo bibliográfico) y el posterior diseño técnico del programa piloto para la socialización de la Ley 1622 de 2013 en Twitch en cuatro ejes que responden a los objetivos establecidos para esta investigación:

Dimensión Comunicativa y Relacional: El cambio de tono, la ruptura de la barrera institucional y la construcción de comunidades digitales.

Dimensión Metodológica y Operativa: La interactividad y la adaptación de formatos (como el *Just Chatting*) para la socialización de la Política Pública de Juventud (Ley 1622 de 2013).

Dimensión Técnico-Estructural y Desafíos: Las barreras institucionales internas, la brecha digital en las subregiones de Antioquia y la necesidad de una estrategia transmedia.

Síntesis Estratégica (Matriz DAFO): Balance analítico del ecosistema Twitch en el entorno público.

A través de esta estructura, se evidencia cómo la plataforma permite transitar de una comunicación institucional vertical y unidireccional hacia un modelo de comunicación

comunitaria digital y bidireccional, donde las juventudes del departamento asumen un rol protagónico.

1. Matriz de Hallazgos Principales por Ejes Analíticos

Ilustración 2. Matriz de hallazgos

Análisis	Modelo institucional	Propuesta de valor	Impacto
Tono y cercanía	Lenguaje formal, técnico, rígido y de transmisión unidireccional.	Lenguaje informal, directo, uso de códigos juveniles (memes, humor).	Humaniza la institución, democratiza el acceso a temas complejos (política, leyes) y genera confianza.
Relación institución- ciudadano	Percepción de "edificio lejano" y consumo estático de piezas gráficas.	Comunidad digital accesible desde el celular; sensación de acompañamiento en vivo.	Transforma los boletines de prensa en debates interactivos explicados por sus protagonistas.
Nivel de interactividad	El joven es un espectador pasivo de la información pública.	Co-creación mediante chat en vivo, encuestas y reacciones en tiempo real.	Pasa de "explicar" la Ley 1622 de 2013 a construir la política pública colectivamente con el territorio.
Formato	Presentaciones magistrales, discursos leídos o guiones estrictos.	Flexibilidad de formatos (Just Chatting), transmisiones desde el territorio y dinamismo.	Permite abordar la cotidianidad juvenil integrando invitados y rompiendo la rigidez de la oficina.

Nota. Componentes clave extraídos del diagnóstico cualitativo, contrastando el modelo tradicional actual con la propuesta de valor que ofrece la plataforma Twitch.

2. Diagnóstico de Viabilidad Territorial y Desafíos Operativos

El análisis identifica dos grandes variables críticas: la brecha digital subregional y las barreras administrativas internas, con respecto a la implementación de Twitch en la Secretaría de la Juventud:

Antioquia es un departamento marcado por una profunda diversidad geográfica, económica y de infraestructura. Diseñar una estrategia basada exclusivamente en plataformas de alto consumo

de datos como Twitch corre el riesgo de generar exclusión institucional, beneficiando a los jóvenes de las zonas urbanas mientras se desconecta a las ruralidades, sin embargo, se puede optar por un enfoque de Ecosistema Transmedia (Twitch) que actúa como el estudio de grabación y debate en vivo, el material podría editarse inmediatamente en cápsulas ligeras (30 a 60 segundos) optimizadas para distribuir por otros canales o redes, garantizando que el contenido llegue a quien no pudo conectarse al live y para evitar que Twitch centralice la comunicación en zonas urbanas, se propone un ecosistema digital complementario basado en la conectividad del departamento:

Ilustración 3

Región Contexto Territorial	Nivel de Conectividad	Plataforma Predominante	Rol Estratégico en el Ecosistema
Áreas Urbanas (Ej. Valle de Aburrá)	Alto / Estable	Twitch Instagram TikTok	Núcleo de interacción en vivo, debates de fondo y co-creación de políticas públicas.
Zonas Rurales / Municipios Alejados	Limitado Fluctuante	Facebook, WhatsApp	Difusión de fragmentos destacados (clips), convocatorias resumidas y soporte de comunidad asincrónico.

Nota. Elaboración propia basada en las entrevistas en profundidad y el diagnóstico de brecha digital subregional (2026).

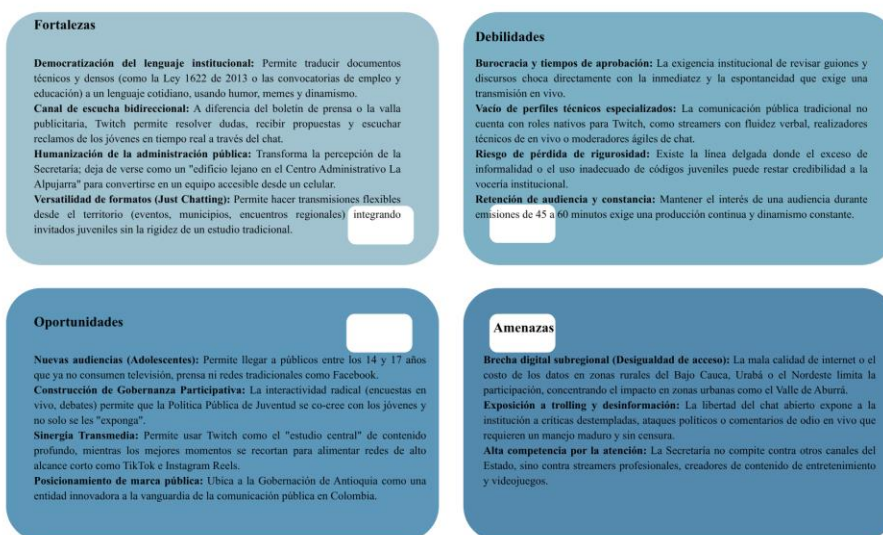
Los manuales de marca estrictos y el control centralizado de redes son los principales inhibidores de la espontaneidad requerida en Twitch.

Barrera	Riesgo	Propuesta
Rigidez de protocolos y manuales de marca	Pérdida de la inmediatez y la capacidad de reacción en las transmisiones en vivo.	Flexibilización de directrices para transmisiones en vivo; delegación de autonomía al equipo ejecutor.
Barreras comunicativas tradicionales	Desconexión juvenil por discursos netamente magistrales.	Capacitación en narrativas digitales; adopción del formato Just Chatting sin guiones rígidos.
Moderación de la interactividad radical	Ataques de odio, desinformación o crisis de reputación institucional en el chat en vivo.	Creación de un equipo de moderación activa en tiempo real con protocolos claros de gestión de crisis.

Nota. Elaboración propia basada en la propuesta del canal Twitch frente a los distintos retos dentro de la Secretaría de la Juventud de Antioquia.

3. Matriz DAFO

Ilustración 4



4.1.1 Diagnóstico de la Comunicación Institucional y Barreras de Socialización

De la entrevista realizada a la entrevistada 1, se identificaron las principales limitaciones en la divulgación de las políticas públicas:

1. **Rigidez del lenguaje:** La Ley 1622 de 2013 suele presentarse en formatos académicos y extensos (PDF y comunicados formales) que resultan lejanos al interés y lenguaje juvenil, por lo que es conveniente una plataforma donde a través del “*Just chatting*” la comunidad juvenil pueda atender y conocer sus procesos en cuanto a su Política Pública.
2. **Unidireccionalidad de los canales actuales:** Redes como Instagram o Facebook han funcionado como vitrinas informativas, pero no generan espacios reales de conversación o debate en tiempo real, es decir, toda la información, divulgación y acceso a temas de interés está únicamente siendo compartido en redes donde la interacción se limita a likes o comentarios que pueden ser demorados en su contestación.

3. **Restricciones de marca:** Existe una marca institucional que debe mantenerse, con códigos, colorimetría y los protocolos de la administración pública que deben mantenerse lo que significa que es importante mantener los lineamientos exigidos, y así mismo, adaptar el tono a la informalidad y agilidad que tienen las nuevas audiencias.

4.2 Caracterización de Prácticas de Consumo y Lenguajes Digitales (Rastreo documental)

A través de la observación digital y análisis directo en transmisiones de Twitch centradas en debate, ciudadanía y periodismo juvenil, se identificaron los patrones de interacción que caracterizan a las audiencias de 14 a 28 años:

Patrones de Interacción en el Chat

Uso de lenguaje moderno e informal: La comunicación no es solo textual; se articula mediante emojis, memes, modismos locales, frases y referencias de la cultura pop digital.

Picos de participación: Las interacciones aumentan considerablemente cuando el streamer formula preguntas abiertas, realiza encuestas en directo o reacciona a contenido audiovisual en tiempo real, un ejemplo claro, es cuando el streamer comenta mientras muestra una noticia en tiempo real e invita a la audiencia a participar mediante stickers o comentarios durante la transmisión.

Tono del espacio: Prevalece un tono coloquial e informal, pero con alta receptividad hacia posturas críticas cuando el tema aborda problemáticas reales (empleo, educación, participación política).

Diseños y Herramientas Propuestas

En respuesta a los hallazgos y en cumplimiento del diseño del programa piloto, se consolidaron dos entregables principales:

4.3.1 Facilidad para explicar la Política Pública

Ilustración 5

Se estructuró una matriz para transformar artículos clave de la Ley 1622 de 2013 en contenidos dinámicos para el espacio en vivo:

Ley 1622	Contenido	Traducción Narrativa para Twitch
Formación para líderes	Participación en Consejos de Juventud (CMJ).	<i>"Chat decide: ¿Qué harías si fueras concejal juvenil por un día?"</i> (Debate con invitados en vivo).
Programas e información	Acceso a oportunidades de empleo, educación y cultura.	Reacción en directo a testimonios o iniciativas locales de jóvenes del territorio.
Ofertas	Oferta institucional y programas de la Gobernación.	<i>"Ruta de Oportunidades"</i> : Sección interactiva donde el chat pregunta y se responde en tiempo real.

4.3.2 Prototipo del Programa Piloto

Ilustración 6. Prototipo programa piloto

Estructura narrativa del programa piloto:

Inicio	Saludo, lectura inicial del chat, anuncio de la temática y activación de encuesta en vivo.
Tema conversacional o entrevista	Conversación con un líder juvenil o entrevistado. Ejemplo: Entrevista a CDJ sobre la activación de la ruta de la política pública para la juventud del municipio.
Espacio con la audiencia: “Just Chatting”	Preguntas del público en directo, uso de stickers o emojis para priorizar intervenciones y dinamizar la conversación
Cierre y conclusiones	Resumen interactivo de acuerdos, llamados a la acción y despedida

4.3.3 Análisis de la bitácora de observación:

A través del rastreo de canales consolidados en Twitch que captan audiencias jóvenes alrededor de temas de interés público, se identificó que la plataforma es altamente viable para la comunicación institucional y política de la Gobernación de Antioquia.

Los jóvenes no son apáticos a los acontecimientos de su entorno; por el contrario, buscan espacios de debate donde la información se combine con entretenimiento, lenguaje accesible e interacción en directo.

Para sostener la viabilidad del canal institucional, se sistematizó la observación de 3 programas y creadores de contenido que abordan la actualidad política y social:

Ilustración 7

Canal Creador	Contenido y Contexto Observado	Dinámicas de Interacción y Hallazgos
@HasanAbi	Análisis en vivo de una entrevista a Donald Trump en el programa <i>Meet The Press</i> .	Formato periodístico dinámico: La audiencia, predominantemente joven, mantuvo una conversación muy activa en el chat, utilizando <i>emojis</i> como forma principal de expresión crítica y de opinión pública en tiempo real.
@Frogan	Cubrimiento de las protestas estudiantiles en la Universidad de California (UCLA).	Narrativas diferentes: El espacio buscó corregir los encuadres de los medios tradicionales sobre grupos propalestinos, demostrando que la juventud busca en Twitch fuentes informativas más cercanas y de primera mano.
Juanpis González (Programa: "El boletín del gomelo")	Cubrimiento en directo de la jornada electoral en Colombia con invitados jóvenes.	Agenda local e interés ciudadano: Abordó temas de política y actualidad colombiana. El público joven del país respondió masivamente al debate político con sátira e invitados territoriales.

De la observación analizada en la Bitácora sobre estos tres canales, se consolidaron las siguientes categorías de comportamiento:

Lenguaje moderno y simbólico: En temas tan radicales (política, elecciones, protestas), los jóvenes expresan su postura a través de emojis, memes y modismos, lo que significa que es

necesario adoptar un nuevo modelo de comunicación que comprenda y comunique sus mensajes sin perder la institucionalidad.

Consumo de periodismo alternativo: Existe una preferencia clara por el periodismo conversacional o alternativo frente al boletín de prensa tradicional. La audiencia busca entender el "por qué" de las noticias mientras interactúa con el emisor.

Réplica institucional: La experiencia de estos canales demuestra que un espacio producido por la Secretaría de Juventud para la socialización de la Ley 1622 de 2013 encontrará audiencia, siempre que se abandone el monólogo y se adopte el formato de mesa de diálogo interactiva.

El rastreo de estos canales en la plataforma confirma que la propuesta de Twitch para la Secretaría de la Juventud de Gobernación de Antioquia no parte de cero, sino que se amolda a lo que es un hábito de consumo digital consolidado entre los jóvenes de 14 a 28 años y que es una herramienta poderosa para dar voz a la política pública y que esta misma pueda ser aplicada.

Conclusiones y recomendaciones

El propósito central de este estudio fue analizar el potencial del uso de la plataforma Twitch como una herramienta de comunicación institucional para la socialización de la Política Pública de Juventud en la Secretaría de Juventud de la Gobernación de Antioquia (Antioquia Joven). Frente a la pregunta de investigación sobre cómo una plataforma de live streaming puede transformar la relación entre la institucionalidad pública y las poblaciones juveniles, los hallazgos demuestran que Twitch no debe ser concebido simplemente como un canal adicional de difusión, sino como un entorno de mediación comunicativa capaz de redefinir la relación Estado-ciudadanía.

El análisis de casos y las entrevistas en profundidad revelaron que el valor diferencial de Twitch radica en su capacidad para romper la "barrera institucional" y convertir el discurso oficial (históricamente técnico, unidireccional y distante) en una conversación bidireccional, horizontal y con el usuario, es decir, con los jóvenes. El éxito de esta plataforma está en no continuar con la réplica de boletines o comunicados de prensa, sino en la adopción de un lenguaje informal, directo y conversacional alineado con la cultura digital juvenil (el uso del humor, la cotidianidad, los memes y la espontaneidad).

Los resultados evidencian que la socialización de marcos normativos complejos, como la Ley 1622 de 2013, adquiere relevancia para los jóvenes de 14 a 28 años cuando se aborda desde sus dinámicas cotidianas. Así, la plataforma permite que la Secretaría pase de ser percibida como un "edificio lejano" e inaccesible a transformarse en una comunidad digital cercana, accesible desde cualquier dispositivo móvil.

Se logró determinar la viabilidad operativa, narrativa y técnica del uso de Twitch en la comunicación pública de Antioquia Joven, demostrando que la plataforma actúa como un puente estratégico que legitima la presencia gubernamental en espacios habitados orgánicamente por las juventudes además de la identificación de lenguajes y formatos: Se constató que el formato Just Chatting (Charlando) es la estructura más efectiva por su flexibilidad para articular información relevante con entretenimiento.

Evaluación de la interactividad: Se caracterizó la interacción en vivo (chat, encuestas, reacciones) como un mecanismo directo de participación ciudadana.

Diagnóstico de viabilidad institucional: Se sistematizaron las barreras internas (protocolos rígidos, manuales de marca e hiperformalidad) y externas (brecha digital) que condicionan su implementación, además, se planteó que la interacción en tiempo real reduciría la apatía política de los jóvenes. Los hallazgos confirman que la "interactividad radical" de Twitch transforma al usuario de un espectador pasivo a un co-creador del discurso público. El chat en tiempo real permite cuestionar, proponer y visibilizar necesidades territoriales, pasando de la mera transmisión de información a la construcción colectiva de la política pública.

Hipótesis sobre la Narrativa e Identidad Institucional: Se sostenía que la adopción de un lenguaje informal debilitaría la percepción de rigor de la entidad. Los resultados demuestran que la credibilidad institucional no depende de la solemnidad o la rigurosidad técnica, sino del reconocimiento explícito de la voz juvenil y de la escucha activa. No obstante, el análisis advierte sobre el "riesgo de pérdida de formalidad", sugiriendo un equilibrio donde el tono sea fresco, pero mantenga el compromiso ético e informativo de la gestión pública.

Este estudio entrega un diagnóstico cualitativo que previene de la necesidad de migrar formatos analógicos a medios digitales ("trasladar discursos encriptados o presentaciones magistrales a un stream"). Establece que la innovación institucional en la era digital no requiere únicamente inversión en infraestructura tecnológica, sino una flexibilización de los procesos administrativos de validación de contenidos.

Líneas de Investigación Futura: Se sugiere que futuras investigaciones midan si la interacción en Twitch se traduce en una mayor inscripción de jóvenes en las elecciones de los Consejos Municipales de Juventud (CMJ), Plataformas de Juventud o en la postulación a presupuestos participativos.

Análisis de Sentimiento y Métricas Cualitativas de la Interacción: Se propone desarrollar estudios focalizados en el procesamiento de lenguaje natural (NLP) del chat de Twitch durante transmisiones gubernamentales, con el fin de categorizar las demandas, emociones e ideas que la población expresa en tiempo real frente a las políticas públicas.

Referencias

Artículos científicos:

Campos-Domínguez, E. (2017). *Twitter y la comunicación política*. Profesional de la Información, 26(5), 785-794. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.sep.01>

Larsson, A. O. (2021). *The rise of Instagram as a tool for political communication: a longitudinal study of European political parties and their followers*. New Media & Society, 25(10), 2744-2762. <https://doi.org/10.1177/14614448211034158>

Roca-Trenchs, N., López-Borrull, A., & Lalueza, F. (2024a). *Estrategias de comunicación institucional en Twitch: análisis del uso de las administraciones públicas*. Cuadernos.info, (57), 103-125. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-367X2024000100103&script=sci_arttext

Roca-Trenchs, N., López-Borrull, A., & Lalueza, F. (2024b). *Twitch como herramienta de comunicación política: Análisis de potencialidades*. Cuadernos.info, (57). <https://doi.org/10.7764/cdi.57.65342>

Wulf, T., Schneider, F. M., & Beckert, S. (2020). *Watching Players: An Exploration of Media Enjoyment on Twitch*. Games and Culture, 15(3), 328-346. <https://doi.org/10.1177/1555412018788161>

Revistas académicas

Antioquia Cómo Vamos. (2025). Informe de Calidad de Vida de Antioquia.

https://www.antioquiacomovamos.org/wp-content/uploads/2025/08/20240821_ICV-ANTIOQUIA.pdf

Gértrudix, F. G. M. (s. f.). El fenómeno del live-streaming en Twitch. Revista ICONO 14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes.

<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/2195/2465>

Statista. (2021). Video game streaming services: Twitch in Spain 2021. [https://www-](https://www-statistacom.eu1.proxy.openathens.net/study/95367/video-game-streaming-services-twitch-inspain-brand-report/)

[statistacom.eu1.proxy.openathens.net/study/95367/video-game-streaming-services-twitch-inspain-brand-report/](https://www-statistacom.eu1.proxy.openathens.net/study/95367/video-game-streaming-services-twitch-inspain-brand-report/)

Statista. (2023). Most daily used social networks in Spain as of March 2023, by usage time.

<https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/statistics/420834/minutes-a-week-spent-on-visiting-social-networks-in-spain/>

Universidad Internacional de La Rioja. (2020, 10 de septiembre). ¿Qué es la comunicación institucional y cuáles son sus características principales? UNIR Revista.

<https://www.unir.net/revista/marketing-comunicacion/comunicacion-institucional/>

Links

10 Years of Twitch: The 10 most important moments for the streaming platform. (2021, 29 de junio). Nerd Street. <https://nerdstreet.com/news/2021/6/twitch-10-year-anniversary-top-10-moments-streamers-esports>

Admin, S. (s. f.). Jóvenes por la Vida – Antioquia Joven. Gobernación de Antioquia. <https://antioquia.gov.co/informacion/jovenes-por-la-vida-antioquia-joven>

Bernal, L. S. (2025, 30 de octubre). Uso de las TIC en Colombia: el acceso a Internet crece, pero persisten las brechas digitales. Impacto TIC. <https://impactotic.co/tecnologia/uso-de-las-tic-en-colombia/>

Charlando - Twitch. (s. f.). Twitch. <https://www.twitch.tv/directory/category/just-chatting?lang=es>

Marketing Zone Icesi. (2023, 15 de agosto). ¿Qué es Twitch? Domina las estrategias de marketing en la red social favorita de la Generación Z. Marketing Zone Icesi. <https://www.icesi.edu.co/marketingzone/que-es-twitch-domina-las-estrategias-de-marketing-en-la-red-social-favorita-de-la-generacion-z/>

Instituto para la Economía Social [IPES]. (s. f.). ¿Qué es? Política pública de vendedores informales. <https://www.ipes.gov.co/politica-publica/what-is.html>