

INVESTIGACIONES NACIONALES

La cuestión social en las plataformas digitales: a propósito de una huelga de streamers en Twitch

The class struggle on digital platforms: about a streamers' strike on Twitch

Luis Alberto Quintana García

Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú

<https://orcid.org/0000-0002-2808-6892>

luisalberto.quintana@unmsm.edu.pe

Presentado: 25/03/2024 - Aceptado: 02/12/2024 - Publicación: 31/12/2024

Resumen

En el presente artículo se analiza críticamente la cuestión social y la huelga a la luz de los conflictos surgidos en las plataformas, teniendo en cuenta la huelga desarrollada por los *streamers* en la plataforma *Twitch*. Para ello, se empieza conceptualizando el contenido de la cuestión social y el papel de la huelga como acción de la clase trabajadora para cambiar sus condiciones materiales de existencia con miras a explicarlos en los conflictos en las plataformas digitales. Posteriormente, se examina la huelga de los *streamers* suscitada en *Twitch* explicando: 1) los antecedentes y dimensión, 2) organización, demandas y acción colectiva, 3) finalización de la lucha y 4) el impacto en los espectadores; con dichos elementos, se tiene como objetivo establecer algunas lecciones y coincidencias cíclicas que permitan comprender cómo la cuestión social en nuestra época se virtualiza así como la dimensión de su impacto en las relaciones laborales.

Palabras clave: Cuestión Social, Plataformas digitales, Huelga, Streamers, Twitch.

Abstract

This article critically analyzes the social issue and the strike in light of the conflicts that have arisen on the platforms, taking into account the strike carried out by streamers on the Twitch platform. For this, it begins by conceptualizing the content of the social question and the role of the strike as an action of the working class to change their material conditions of existence with a view to explaining them in the conflicts on digital platforms. Subsequently, the streamers' strike on Twitch is examined, explaining: 1) the background and dimension, 2) organization, lawsuits and collective action, 3) ending the fight and 4) the impact on viewers; With these elements, the objective is to establish some lessons and cyclical coincidences that allow us to understand how the social question in our time is virtualized as well as the dimension of its impact on labor relations.

Keywords: Class struggle, Digital platforms, Strike, Streamers, Twitch.

I. Introducción

La dimensión del conflicto en el ciberespacio se ha venido expresando en los intereses geopolíticos divergentes entre los países que son potencia mundial (EEUU, China y Rusia), lo cual abarca diversas áreas, tales como la tecnología digital, nanotecnología, biotecnología, robótica, inteligencia artificial, entre otros ámbitos; esta situación ha determinado la existencia del conflicto entre el derecho a la privacidad de miles de usuarios y la seguridad nacional (con sus intereses geopolíticos respectivos) impulsada, principalmente, por las multimedias y redes sociales monopólicas de EEUU, lo que trae como perspectiva la necesidad de una soberanía cibernética y la existencia de medios plurales en el marco de un mundo multipolar (Jalife-Rahme, 2019).

Así, existen empresas tecnológicas, como *Google, Amazon, Facebook, Apple y Microsoft*, identificadas con las siglas: GAFAM, de origen estadounidense; también están sus homólogas chinas: *Baidu, Alibaba, Tencent y Xiaomi*, cuyas siglas son: BATX; por otro lado, están en ascenso otras empresas conocidas como *Netflix, Airbnb, Tesla y Uber*, identificadas como NATU (Sebastiá, 13 de octubre del 2020).

De estas compañías, se deben destacar las diversas plataformas y aplicativos que sirven de medios informativos y comunicativos tales como Facebook, Twitter, Twitch, YouTube, WhatsApp, Telegram, entre otros; donde se desenvuelven actividades económicas a través de los creadores de contenidos, la publicidad, los auspicios, etc.

En el ámbito de las relaciones laborales de las plataformas digitales, se han ido expresando una multiplicada de conflictos a partir de la interacción de usuarios, creadores de contenido, empleados y dueños de dichas plataformas; donde, estos últimos son los monopolios tecnológicos

que controlan un tipo de modelo de negocio tercerizado que desarrolla, principalmente, actividades de servicios; mientras que el resto son actores que, conforme a su posición en el modelo de negocios digital, participan en el desenvolvimiento de los servicios que ofrece la plataforma.

Uno de los conflictos que trae lecciones para el Derecho del Trabajo, fue el ocurrido en la plataforma digital de transmisión de videos denominada *Twitch* (perteneciente a la empresa *Amazon*), donde las personas que realizan aquellas transmisiones en directo o *streamers* ejercieron una medida de presión ante dicha plataforma debido a los mensajes de odio que recibieron, ya que perjudicaba el desarrollo de sus labores.

Esta situación se puede equiparar a aquellas acciones espontáneas que los trabajadores ejecutan contra la empresa por la falta de garantías para ejercer sus actividades; y dado lo novísimo de las plataformas digitales para nuestra época, también resulta similar a las acciones de lucha de los trabajadores que se dieron en los albores del movimiento sindical, donde la lucha de clases o cuestión social se manifestó como el eje central de las primeras huelgas, las cuales tuvieron como objetivo el mejoramiento de las condiciones de trabajo.

Por ello, el presente artículo, en primer lugar, examina la cuestión social y su vinculación con la huelga, desarrollando el marco teórico de las acciones de los trabajadores en un proceso de lucha relacionándolo con los creadores de contenido de las plataformas digitales. Posteriormente se realiza un estudio crítico de la huelga de los *streamers* en Twitch, a través de: 1) la revisión de sus antecedentes y dimensión del conflicto; 2) organización, demandas y acción colectiva, 3) la finalización de la lucha y 4) el impacto en los espectadores; para finalmente, establecer las lecciones y coincidencia que permita comprender el papel de la huelga como una acción común ante la explotación económica y social capitalista a la que se encuentran expuestos todo tipo de trabajador, donde se incluyen los *streamers* con sus particularidades.

De esta forma se busca comprender los fenómenos actuales a la luz de los conceptos que se muestran cíclicos ante la explotación capitalista, la cual adopta particularidades en la acción de los trabajadores, que como los *streamers*, van adquiriendo progresivamente conciencia de su situación precaria para organizarse sindicalmente y exigir mejores condiciones de trabajo.

II. La cuestión social y la huelga

La cuestión social es un término que designa una situación de miseria económica y social de la clase trabajadora, la cual, ha tenido su equiparación con la lucha de clases, ya que a través de esta, el enfrentamiento entre los

dueños del capital y los trabajadores (no sólo por su posición en la producción sino por sus acciones) ha generado la modificación o mantenimiento de la situación de explotación de la fuerza de trabajo.

Según Rendón (2007), la cuestión social tiene el siguiente significado:

Desde inicios del siglo XIX, en Francia se denominaba «cuestión social» a la situación de miseria extremada, desempleo permanente, carencia de protección legal e inferioridad política de la clase obrera y al estado de beligerancia social suscitado por la resistencia de esta clase. Esta expresión se extendió para designar a los problemas sociales cuyos antagonistas son, en general, las clases trabajadoras, que con sus familias constituyen la mayor parte de la población. Su contexto es la estructura económica capitalista (p. 5).

La situación de explotación a la que los trabajadores son sometidos, no es una característica particular de la clase trabajadora de los siglos pasados, sino un aspecto común que subyace a la fuerza de trabajo en la estructura económica capitalista, donde se van generando conflictos a partir de la relación capital-trabajo o Estado-trabajo.

Así, en nuestra época, la explotación económica y social capitalista se expresa, entre otras formas, en los riesgos psicosociales como factores que generan un impacto a la salud de los trabajadores por falta de condiciones de trabajo adecuadas (v.g. contratos laborales precarios), ante lo cual, los creadores de contenidos de las plataformas digitales pueden encontrarse expuestos al tecnoestrés, el burnout, el bullying cibernético, mensajes de odio, entre otros factores y, en consecuencia, verse afectados en el normal desarrollo de sus labores.

Esta situación ha generado, incluso que los empleados de los monopolios tecnológicos como *Google*, en noviembre del 2018 realicen una huelga por el inadecuado manejo de las acusaciones de conductas sexuales, lo que incluso originó que dichos trabajadores se organicen en un sindicato para garantizar –además de sus condiciones laborales–, la igualdad en el trabajo y el cumplimiento de principios éticos en dicha empresa tecnológica (Bhuiyan, 7 de noviembre del 2019; Gispert, 5 de enero del 2021).

En esta dinámica, la acción principal que permite conquistar mejores condiciones de trabajo es la huelga, debido al daño que este puede originar a la rentabilidad del capital, por ello, resulta importante comprenderla tanto es sus aspectos generales como en sus particularidades en relación con los creadores de contenido de las plataformas digitales.

En ese sentido, se define la huelga como la paralización colectiva del trabajo o proceso productivo, con el objetivo de ejercer presión al empleador (sea este capitalista o el Estado) para restituir, mejorar o crear un derecho y/o beneficio social, con o sin ausencia del lugar de trabajo (Rendón, 2014, 279-281; Romero, 2022, 240-243).

Esto último es necesario resaltarlo ya que la huelga no puede ser limitada a un mero retiro del centro de labores, pues su dimensión práctica desborda su regulación, que muchas veces parte del prejuicio antisindical para limitarla a un tipo de huelga¹.

En las plataformas digitales, la huelga también resulta factible, en la medida de que existe una relación de necesidad económica entre los creadores de contenido y las empresas tecnológicas, pues, estas últimas requieren desplegar sus anuncios publicitarios a las comunidades de usuarios, seguidores, espectadores, etc.; inclusive, dado que fijan metas en relación con las reproducciones y visualizaciones (base de referencia del pago a los creadores de contenido), no podrían generar obstáculos al desarrollo de las actividades de los creadores de contenido, ya que estas son la fuente de rentabilidad de su capital tecnológico.

Por ello, el desarrollo normal de las actividades de los creadores de contenido es una condición fundamental para el inicio de la rentabilidad del capital tecnológico; ante lo cual, una acción colectiva que paralice las actividades de dichos creadores puede tener un efecto económico negativo en el modelo de negocios de la plataforma digital; así como también, consecuencias sociales que se expresan en denuncias masivas y reemplazo por el uso de otras empresas tecnológicas, similar al desprestigio originado a causa de un producto defectuoso y cuya denuncia ha sido viralizada por redes.

Es así que, la cuestión social no es ajena a los creadores de contenido, expresándose en el impacto sobre sus condiciones de trabajo, de tal forma que, la reacción a dicho estado de precariedad se expresa mediante acciones colectivas que –como la huelga–, permiten afectar económica y socialmente a los dueños del capital tecnológico y conquistar mejores condiciones laborales.

III. Huelga de *streamers* en Twitch

Twitch es una plataforma que permite a cualquier persona, previo registro, realizar transmisiones en vivo relacionadas, fundamentalmente, con el entretenimiento, por ejemplo, la transmisión de videojuegos de cualquier tipo, charlas con los usuarios sobre diversos temas, etc.; cumpliendo una función social de recreación o diversión a través de la cual, cualquier persona que acceda a dicha plataforma y elija un canal, puede

visualizar (o consumir) el contenido generado por los transmisores de video en directo o *streamers*.

En dicha plataforma existen diversos actores, los cuales son: los *streamers*, usuarios, espectadores, suscriptores, seguidores, moderadores, el dueño de la plataforma, entre otros; a partir de lo cual interactúan unos en relación con otros, donde puede surgir un conflicto que debe ser resuelto por los dueños de la empresa tecnológica.

Teniendo en cuenta dichos elementos, ahora se analizará la huelga ejercida por los *streamers* en Twitch.

3.1. Antecedentes y dimensión del conflicto

La huelga se realizó por los *streamers* de Twitch duró 1 día y se ejecutó el 1 de septiembre del 2021. Tuvo como antecedentes la ausencia de acciones por parte de *Twitch* ante la proliferación de mensajes de odio contra los *streamers*.

Ante la nula acción de *Twitch*, los *streamers* buscaron difundir dicha problemática en *Twitter* a través del *hashtag*: #TwitchDoBetter, que traducido –desde el punto de vista de un reclamo laboral–, significa: #¡Twitchhagaalgomásefectivo!. En efecto, el mensaje era claro: ante las medidas de ataque en el ciberespacio a los *streamers* con mensajes denigrantes que los discriminaban, humillaban y amenazaban de muerte a razón de aspectos raciales, sexuales, etc., se exigía que *Twitch* adoptara alguna medida que permitiera tener un ambiente laboral adecuado.

Dichos mensajes alteraban y ejercían presión psicológica contra los *streamers*, pues, se veían obligados a destinar tiempo adicional para eliminar dichos mensajes masivos, ya que estos generaban interacciones falsas y un aumento artificial de las visualizaciones y/o reproducciones del canal (base de pago de los *streamers*); caso contrario recibían por parte de *Twitch* una sanción de suspensión temporal o definitiva de su cuenta.

Esta situación debe homologarse a las consecuencias surgidas por el *acoso* y *moobing* laboral, los que representan una situación de vulnerabilidad en el que cualquier trabajador resulta gravemente afectado en su dignidad y que puede forzarlo a renunciar.

A ello se debe añadir que dichos mensajes son de carácter anónimo y, en consecuencia, con un alto grado de dificultad para identificar y realizar acciones penales contra dichos individuos que crean, inducen y controlan programas informáticos que efectúan automáticamente determinadas tareas (*bots*), usuarios anónimos que publican mensajes ofensivos (*troles*) o cuentas que usurpan el nombre del canal del creador de contenido y le remiten mensajes de odio (*raids* de odio).

La afectación a los *streamers* se agrava cuando se advierte que su labor tiene como eje principal la interacción virtual, pues, este representa el *único medio* por el cual se llega a los consumidores, seguidores, usuarios, etc. y estos pueden interrelacionarse con aquellos. Entonces, los mensajes de odio tienen un impacto devastador en el ambiente en el que se desenvuelve la actividad de los *streamers*.

3.2. Organización, demandas y acción colectiva

A consecuencia de todos estos antecedentes y ante la falta de adopción de medidas por Twitch, se buscó difundir por Twitter el *hashtag*: #ADayOffTwitch, lo cual significa: #UndíadeapagóndelTwitch; así, el sentido del llamado a la acción colectiva era claro: que los *streamers* cesen por un día sus actividades de entretenimiento, con lo cual, se daba un preaviso a la empresa Twitch a fin de que atienda sus demandas.

Sus reclamos estaban ligados, principalmente, a la protección efectiva ante las acciones que realizaran grupos de odio contra los *streamers* a fin de obtener un ambiente de trabajo seguro y saludable. Esto, desde un punto de vista de la lucha de los trabajadores, representa, un pliego de reclamos ante la empresa a fin de que solucione los conflictos en el centro de trabajo.

El conflicto colectivo expresaba así, una relación de subordinación muy particular, donde los *streamers* reconocen, implícitamente, como dueño de la empresa tecnológica a Twitch y el único capaz –por su control de los medios tecnológicos–, de resolver el conflicto suscitado en el ciberespacio.

Figura 1

#ADayOffTwitch: huelga contra los raids de odio y la falta de control en la plataforma



01 septiembre 2021

Este canal se une a **#ADayOffTwitch** para posicionarse contra las raids de odio y su falta de control por parte de Twitch

Para que la plataforma

- Lleve a cabo un debate público con los creadores afectados para desarrollar e implementar nuevas (y más proactivas) herramientas que permitan combatir el abuso en la plataforma.
- Implemente inmediatamente opciones de protección, permitiendo a los creadores limitar la actividad de cuentas su edad o permitir/denegar raids entrantes.
- Elimine la posibilidad de enlazar más de tres cuentas de Twitch a una sola cuenta de mail. Actualmente, cualquiera puede usar un sólo mail para registrar un número de cuentas ilimitado.
- Sea más transparente en las acciones llevadas a cabo para proteger a los creadores, el tiempo de implementación de estas herramientas y su implicación en el Twitch Safety Advisory Council

#TwitchDoBetter | #ADayOffTwitch | #SubOffTwitch

Traducido desde Reddit

Fuente: Twitter a partir del *hashtag*: #ADayOffTwitch

Estas demandas no fueron óbice para que, desde el punto de vista de otros *streamers*, se reivindicara demandas adicionales tales como: i) apoyo a los canales con pocos suscriptores, ii) endurecer la penalización a los canales cuyo contenido sea sexual, iii) distribución justa en el pago por suscripción, entre otros. (ElRichMC, 1 de septiembre del 2021); las cuales, representan algunos atisbos de la conciencia de ciertos *streamers* sobre diversos temas relacionados a sus condiciones de trabajo.

Por otro lado, también existió una actuación anti-DayOffTwitch, por ejemplo, el caso del conocido *streamer* llamado Rubius, quien, en su transmisión en vivo, recibió la crítica de los usuarios y espectadores, quienes le cuestionaron, su accionar individualista de no sumarse a la huelga; también se destacó la participación, entre otros, de Auronplay, Ibai, etc.; en otros casos, algunos *streamers* reconocidos de Twitch como DrLupo y TimTheTatman se retiraron de dicha plataforma para ser parte de YouTube (Días, 2 de septiembre del 2021).

La crítica realizada por los usuarios y espectadores a los *streamers* que no acataron la medida de lucha, se asemeja a la de los piquetes de huelga, quienes se movilizan para hacer efectiva la huelga; asimismo, el actuar contra la paralización convocada por algunos de los *streamers*, fue idéntica a la de un trabajador amarillo que con su no acatamiento, resta de eficacia a la medida.

Además, determinados usuarios, espectadores, suscriptores y seguidores compartieron las publicaciones (*post*) del llamamiento de las huelga e increparon a la plataforma digital por su falta de solución; en este ámbito también existió una base de apoyo similar a la que se manifiesta en las luchas sociales cuando tiene un alcance neurálgico para la economía de un país.

3.3. Finalización de la lucha

Ante todos estos conflictos y reivindicaciones –según informaron diversos *streamers* en diversos *post* (publicación) de Twitter–, Twitch notificó a los *streamers* mediante un mensaje electrónico personal, reconociendo la situación conflictiva generada por los “*bots*, los *raids* hostiles y el acoso a creadores marginados”, comprometiéndose a la adopción de medidas e implementación de herramientas para frenar “el odio, el acoso y los ataques dirigidos” (Nõõrm, 9 de septiembre del 2021; Javiphobic, 9 de septiembre del 2021).

De esta manera, Twitch manejó la solución de los conflictos a través de mecanismos individualistas que buscaron evitar la formación de representantes u organizaciones articuladas de *streamers*.

Este conflicto sirvió de estímulo para que, posteriormente, existieran iniciativas de organización de los trabajadores digitales de YouTube, Instagram, TikTok y otras plataformas, como ha sido el caso de la propuesta de la Unión General de Trabajadoras y Trabajadores (UGT), que impulsó la Red de Creadores de contenido en España (UGT, 22 de noviembre del 2021).

3.4. Impacto en los espectadores

El contenido que generan los *streamers* es consumido por los espectadores o *viewers*, quienes, con sus visualizaciones o reproducciones, permiten crear una red de interacciones a partir de las relaciones formadas por usuarios, suscriptores, anunciantes, auspiciadores, donadores, etc.; lo cual representa el aspecto principal de rentabilidad del modelo de negocios de las plataformas digitales. Por ello, la evaluación de los espectadores permite tener un indicador válido para evaluar el impacto de la huelga.

Ahora bien, el día de la huelga, 1 de septiembre del 2021, a las 23:01 horas, el número de espectadores en habla hispana bajó en -47%, a diferencia de los espectadores en habla inglesa, cuya audiencia bajó en -24%, donde se supone se dio el origen del movimiento #ADayOffTwitch (Ginyin, 1 de septiembre del 2021).

De esto se observa que la unidad en la lucha, fundamentalmente, estuvo representada por los *streamers* de habla hispana, a diferencia de los de habla inglesa, donde tuvo origen el conflicto.

A la finalización del día, al observar *twitch tracker*², que es una página de datos y estadísticas de Twitch, se pudo verificar los efectos de la huelga. Así, se tuvo que, globalmente, para el 31 de septiembre del 2021, el máximo de espectadores en Twitch fue 4 517 023 y al día siguiente (día de la huelga) fue de 3 530 067, lo que representó una disminución de casi 22% de la audiencia, impactando en la cantidad de consumidores del contenido de dichas plataformas y afectando el proceso de rentabilidad generada a través de la compra y venta de mercancías, publicidad, monetización, donaciones, etc. que se desenvuelve en torno al contenido elaborado por los *streamers*.

IV. Lecciones y coincidencias cíclicas en la lucha

De manera general, una de las lecciones que nos deja este proceso es que la lucha de clases se ha virtualizado pero adopta nuevas formas, en los que, los trabajadores, retornan a sus formas clásicas para luchar: establecer demandas, solidaridad de clase, el llamamiento a la lucha, realizar acciones conjuntas, paralizar colectivamente, lucha interna entre trabajadores amarillos vs consecuentes, bases de apoyo social, etc. todo lo cual viene adoptando las formas que las plataformas digitales imponen.

Lo que se advierte también, es el grado primario del proceso de lucha, que, analizado en su conjunto, nos muestra un sector de la vida económica: entretenimiento, que inicia en la escena de la vida sindical con muchas dificultades, dada su novísima formulación y la concepción ideológica que carga, cuyo trabajador se encuentra en un ambiente altamente atomizado e individualista que lo aleja de los cuestionamientos de la vida política y económica real de la sociedad.

Ello se entiende porque, el sector de entretenimiento, que en algunos casos, expresa la banalización, y en otros, la frivolidad, cumple una función en la sociedad, la cual, tiende, en el contexto actual del capitalismo mundial, a promover e insertar el facilismo, fragmentarismo e inmediatez en la conducta de los *streamers*, usuarios, espectadores, suscriptores, seguidores, moderadores, entre otros.

El límite advertido en todo este proceso de lucha ha sido su falta de centralización y el establecimiento de representantes; lo cual se explica por el grado de espontaneidad de la convocatoria colectiva realizada vía hashtag en Twitter. Esta forma de llamado también nos advierte de la falta de organización y claridad en la lucha sindical, por lo que la huelga tampoco cuestionó la relación de explotación ni la estructura económica capitalista monopolizadora de las plataformas digitales.

Adicional a ello, se advirtió que Twitch manejó la solución del conflicto a través de mecanismos individualistas al remitirlos a los *streamers* una respuesta masiva a sus correos personales, con lo que evitaron instalar una mesa de diálogo o trabajo con los representantes de los *streamers*, manteniéndolos en su esfera inmediatez, atomizada y pasiva de acción.

La actuación de los *streamers* en todo este proceso de lucha, genera un horizonte prometedor si es que se fortalece su accionar organizado, se promueve su articulación y se eleva la conciencia social de su actuar para reivindicar otras demandas necesarias para mejorar sus condiciones de trabajo; todo lo cual, llevaría a una mejora, inevitable, del ambiente en el que interactúan usuarios, espectadores, suscriptores, seguidores, moderadores, entre otros.

V. Conclusiones

La cuestión social expresa una situación de precariedad permanente de la fuerza de trabajo en la estructura económica capitalista, la cual es un aspecto común en la clase trabajadora; sin embargo, dicha generalidad se expresa con matices particulares en la situación de los creadores de contenidos de las plataformas digitales, ya que estos pueden sufrir tecnoestrés, burnout, bullying cibernético, mensajes de odio, entre otros factores.

A partir de dicha situación, los creadores de contenidos pueden exigir mejores condiciones ante los dueños de las plataformas digitales, en el que se destaca la huelga como un mecanismo por excelencia para conquistar derechos sociales que permitan el mejoramiento de sus condiciones de trabajo.

La huelga que se realizó por los *streamers* de Twitch fue de un día y se ejecutó el 1 de septiembre del 2021. Tuvo como antecedentes la ausencia de acciones por Twitch ante la proliferación de mensajes de odio contra determinados *streamers*.

El uso de Twitter para realizar el llamamiento bajo el hashtag: #ADayOffTwitch, permitió que diversos *streamers* se aplegaran a la medida de lucha y se generara una afectación económica y social a Twitch mediante la disminución de los espectadores. Esto también se visualizó en la lucha interna entre los *streamers* así como en los usuarios, espectadores, suscriptores, seguidores y/o moderadores.

La virtualización de la lucha de clases se ha expresado por un lado, en las reivindicaciones exigidas por los *streamers* a Twitch para el mejoramiento de sus condiciones de trabajo y el ambiente en el que interactúan usuarios, espectadores, suscriptores, seguidores, moderadores, entre otros; y por otro, en el manejo del conflicto por Twitter mediante mecanismos individualistas y de atomización para evitar que dicha lucha origine un cuestionamiento a su control económico y social sobre la plataforma digital.

Las lecciones que se obtienen de todo este proceso es que, dado la novísima forma de lucha en las plataformas así como la falta de concientización para comprender la necesidad de la organización, ha originado limitantes en la lucha de los *streamers*.

Por ello surge la necesidad de fortalecer el accionar organizado, su articulación y la elevación de conciencia social de su actuar para reivindicar otras demandas económicas y sociales futuras que permitan el mejoramiento de las condiciones de trabajo así como un ambiente laboral saludable a favor de los *streamers*.

Referencias

- Bhuiyan, J. (7 de noviembre del 2019), *La huelga en Google: qué exigieron los manifestantes, y qué obtuvieron un año después*. Recuperado de: <https://www.latimes.com/espanol/eeuu/articulo/2019-11-07/la-huelga-en-google-que-exigieron-los-manifestantes-y-que-obtuvieron-un-ano-despues>
- Días, C. (2 de septiembre del 2021), *Así afectó la huelga de Twitch a las audiencias: ¿Un punto de inflexión?*. Recuperado de: https://esports.as.com/industria/afecto-huelga-Twitch-audiencias-inflexion_0_1497750213.html
- ElRichMC (1 de septiembre del 2021), *Esta es mi opinión sobre #ADayOffTwitch* [Tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/ElRichMC/status/1433044890963828739/photo/1>

- Gispert, B. (5 de enero del 2021), *Los empleados de Google crean su primer sindicato*. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/economia/20210105/6166776/empleados-google-crean-primer-sindicato.html>
- Ginyin (1 de septiembre del 2021), -24% en habla inglesa y -47% en habla hispana en el día #ADayOffTwitch [Tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/GGinyin/status/1433173252038438916>
- Grayson, N. (11 de agosto del 2021), Marginalized streamers beg Twitch to 'do better' in wake of hate raids, poor pay. Recuperado de: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/08/11/twitch-do-better-hate-raids/>
- Grayson, N. (25 de agosto del 2021), Twitch hate raids are more than just a Twitch problem, and they're only getting worse. Recuperado de: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/08/25/twitch-hate-raids-streamers-discord-cybersecurity/>
- Jalife-Rahme, A. (2019), *La invisible cárcel cibernética*. Google/Apple/Facebook/Amazon/Twitter (GAFAT). México: Orfila Valentini.
- Javiphobic (9 de septiembre del 2021), *La "huelga #ADayOffTwitch no pretendía cambiar el mundo, si no hacernos oír y parece que ha funcionado, al menos lo suficiente como para que Twitch vea necesario enviar esto* [Tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/javiphobic/status/1435993556188073987/photo/1>
- Nõorm (9 de septiembre del 2021), *"La huelga de #ADayOffTwitch no sirvió de nada" iros a estudiar niños* [Tuit]. Recuperado de: <https://twitter.com/KyroSaysBleh/status/1435902825352019973>
- Rendón Vásquez, J. (2007), *Derecho del trabajo, Teoría General I* (2da. ed.), Perú: Editorial Grijley.
- Rendón Vásquez, J. (2014), *Derecho del Trabajo Colectivo, Relaciones Colectivas en la Actividad Privada* (8va. ed.). Perú: Editorial Grijley.
- Romero Montes, F. J. (2022), *El Derecho Colectivo del Trabajo*. Perú: Editorial Iustitia.
- Sebastiá, I. (13 de octubre del 2020), *¿Qué son las empresas GAFAM?*. Recuperado el 11 de septiembre del 2021 de: <https://elordenmundial.com/que-son-las-empresas-gafam-google-amazon-facebook-apple-microsoft/>
- Twitch (s.f.) *Cómo actuar ante el uso de bots de visualización y las interacciones falsas*. <https://help.twitch.tv/s/article/how-to-handle-view-follow-bots?language=es>
- UGT (22 de noviembre del 2021), *UGT impulsa la primera "Red de creadores de contenido" de redes sociales en España*. Recuperado el 18 de marzo del 2022 de: <https://www.ugt.es/ugt-impulsa-la-primera-red-de-creadores-de-contenido-de-redes-sociales-en-espana>

Notas al final

1 En nuestro país, el art. 72 del Texto Único Ordenado de la Ley de Relaciones Colectivas de Trabajo, aprobado por Decreto Supremo N° 010-2003-TR (5/10/2003) ha definido la huelga como "suspensión colectiva del trabajo acordada mayoritariamente y realizada en forma voluntaria y pacífica por los trabajadores, con abandono del centro de trabajo", asimismo, en su art. 81 señala explícitamente que no están amparadas "las modalidades irregulares, tales como paralización intempestiva, paralización de zonas o secciones neurálgicas de la empresa, trabajo a desgano, a ritmo lento o a reglamento, reducción deliberada del rendimiento o cualquier paralización en la que los trabajadores permanezcan en el centro de trabajo y la obstrucción del ingreso al centro de trabajo"; todo lo cual denota una concepción arcaica y restrictiva del derecho a la huelga, pues lo limita a un mero abandono del centro del trabajo.

2 Disponible en: <https://twitchtracker.com/statistics/viewers>