



GETTY IMAGES

La plaga de la transmisión en directo

Cómo usamos nuestro tiempo determina cómo desarrollamos nuestras mentes.

- Abraham Blondeau
- [10/2/2026](#)

En cualquier momento dado en Norteamérica, un promedio de *2 millones de personas* están viendo algo *en directo* en Twitch. ¿Qué es Twitch? Si nació antes de 1990, puede que no lo sepa. Twitch es una plataforma de transmisión donde los creadores de contenido pueden transmitir video en directo de cualquier cosa. Y quiero decir *literalmente cualquier cosa*. Los espectadores pueden interactuar con los streamers (creadores de contenido) a través de una función de chat en vivo.

Se está volviendo común que la gente reemplace la televisión con Twitch. Cuando la gente llega a casa del trabajo, se sienta con una comida para ver transmisiones en directo. Una persona a menudo ve varias horas de contenido de una sola vez.

PT

Consideré estas estadísticas:

- En noviembre de 2025, se vieron 1,4 billones de horas de contenido en directo en la plataforma de 6,5 millones de creadores de contenido diferentes.
- En promedio, cerca de 52 millones de horas de contenido son consumidas diariamente por 2 millones de espectadores (el número de espectadores concurrentes puede cambiar a lo largo del día).
- Alrededor de 1 millón de streamers transmiten cada día.

Transmitirse jugando videojuegos es uno de los temas más vistos en el sitio: los juegos más populares son Counter Strike, Minecraft, League of Legends y Grand Theft Auto.

Sin embargo, la categoría más popular es "sólo charlando", donde los streamers conversan con el "chat" en vivo y invitan a otras personas. Cientos de miles, a veces millones, verán a otras personas hablar sobre sus vidas, deportes, noticias, cualquier cosa.

La transmisión de Twitch más vista de todos los tiempos en Norteamérica fue el 10 de junio de 2024, cuando Kai Cenat (el principal streamer de Twitch en Norteamérica) tuvo 720.000 espectadores a la vez. Transmitiendo desde el sótano de su casa, Cenat y los comediantes Kevin Hart y Druski se sentaron y conversaron, eventualmente incluyendo una llamada por FaceTime de Lebron James. Fue una transmisión en vivo de "pijamada", que los transmitió durmiendo en el sótano. Este es el futuro del entretenimiento.

El evento más grande de Twitch jamás realizado fue el evento de boxeo amateur llamado La Velada, donde los streamers se enfrentaron en el ring. El evento de 2025 tuvo 9,4 millones de espectadores.

Aquí hay otros ejemplos de contenido popular en Twitch:

- Transmisiones durmiendo: personas (generalmente mujeres) se transmiten durmiendo en su cama, lo que atrae a miles de espectadores.
- Transmisiones de pijamada: grupos de streamers tienen pijamadas y transmiten el contenido.
- Transmisiones en jacuzzi: mujeres con poca ropa transmiten desde un jacuzzi o piscina.
- Reacciones a videos: personas transmiten sus reacciones a otros videos.
- Varios juegos: personas juegan juegos de fiesta o juegos de trivia en línea juntos.
- Transmisiones de vida: personas transmiten en directo su vida mientras viajan, caminan y realizan tareas rutinarias.
- Transmisiones deportivas: los streamers compiten en deportes entre ellos y lo transmiten en directo.

Twitch puede ser una plataforma lucrativa si tiene seguidores o es una celebridad. La mayoría de los creadores ganan pequeñas cantidades de dinero. Los creadores reciben donaciones de los espectadores, pagan por suscripciones, anuncian o son patrocinados para mostrar un nuevo producto. En 2024, Twitch generó 1.800 millones de dólares en ingresos. Kai Cenat ganó más de 8,5 millones de dólares en 2024 solamente.

Un antiguo artista de hip-hop declaró públicamente que gana más dinero jugando videojuegos en Twitch que produciendo música: en promedio, puede ganar entre 50.000 y 60.000 dólares por hora jugando juegos mientras es patrocinado por grandes corporaciones para promocionar productos.

Esto expone algunas tendencias perturbadoras. Cómo gastamos nuestro tiempo determina cómo moldeamos nuestras mentes. Es otra señal de cuán alejados estamos del camino de vida de Dios descrito en la Biblia.

Vivimos en una sociedad de aislamiento. Relaciones importantes como familias, matrimonios y amistades se han deteriorado en los últimos 20 años. Un estudio de Salud y Servicios Humanos de 2023 midió cómo el tiempo pasado con otros disminuyó significativamente de 2003 a 2020: "Las redes sociales se están haciendo más pequeñas, y los niveles de participación social están disminuyendo".

independientemente de si los individuos reportan que están solos". Hallazgos clave del estudio incluyen:

- El tiempo promedio pasado solo aumentó de 285 minutos al día en 2003 a 333 minutos al día en 2020.
- El tiempo pasado en persona con amigos disminuyó de 60 minutos al día en 2003 a 20 minutos al día en 2020.
- Para las edades de 15 a 24 años, el tiempo pasado en persona con amigos disminuyó en un 70% en el mismo período.

En muchos aspectos, el tiempo en Twitch ha reemplazado las interacciones cara a cara con amigos y familiares. Los canales de Twitch a menudo se autodenominan "comunidades" donde las personas interactúan virtualmente. Las personas anhelan un sentido de comunidad y pertenencia, un sentido de camaradería con individuos que comparten los mismos intereses. Twitch parece llenar un vacío en sus vidas: es una puerta de entrada a la indulgencia sin obstáculos de intereses o pecados sin restricción.

Las redes o comunidades virtuales *pueden* ser productivas y utilizadas para una causa noble. Pero Twitch no es noble. No sólo le roba el tiempo, está lleno de contenido que frena el desarrollo mental y es una puerta de entrada a la violencia y la pornografía. Le priva de relaciones reales e interacciones cara a cara.

Estamos llenando el vacío del aislamiento con mundanalidad. Twitch es un enemigo de su tiempo. Fomenta un estilo de vida que es la antítesis del camino de vida de Dios explicado en la Biblia.

Dios nos advirtió que en estos últimos días amariamos los placeres: "También debes saber esto: que en los posteros días vendrán tiempos peligrosos. Porque habrá hombres amadores de sí mismos, avaros, vanagloriosos, soberbios, blasfemos, desobedientes a los padres, ingratos, impíos, sin afecto natural, implacables, calumniadores, intemperantes, crueles, aborrecedores de lo bueno, traidores, impetuosos, infatuosos, amadores de los deleites más que de Dios" (2 Timoteo 3:1-4).

La Biblia nos enseña a amar a Dios con toda nuestra mente: "Jesús le dijo: Amarás al Señor tu Dios con todo tu corazón, y con toda tu alma, y con toda tu mente. Este es el primero y grande mandamiento" (Mateo 22:37-38). Para guardar este primero y grande mandamiento, debemos poner a Dios primero en cómo gastamos nuestro tiempo. Debemos permitir que la ley de amor de Dios guíe nuestras decisiones sobre lo que permitimos en nuestra mente.

Twitch es una amenaza para el estudio bíblico y la meditación, embotando la mente hasta el punto donde la concentración profunda en temas profundos es casi imposible.

¿Cómo debemos gastar nuestro tiempo? ¿Qué podemos ver al final de un largo día? Muchas personas están aisladas y solas. ¿Qué vale la pena poner en su mente?

El presentador del *Trumpet Daily*, Stephen Flurry, ha lanzado un nuevo programa, *La vida y enseñanzas de Jesucristo*[pronto disponible en español]. Explora lo que la Biblia dice sobre Jesucristo, cómo era y qué enseñó. Es una excelente manera de comenzar a recuperar nuestro pensamiento de las formas de este mundo.

Dios quiere que redimamos el tiempo, que cada segundo cuente para construir un pensamiento y carácter divino. "Mirad, pues, con diligencia cómo andéis, no como necios sino como sabios, aprovechando bien el tiempo, porque los días son malos" (Efesios 5:15-16).

Cuando quiera ver algo, apague Twitch y vea *La vida y enseñanzas de Jesucristo*

[Suscríbase](#) a nuestro boletín para mantenerse informado cuando el programa esté disponible en español.