



GETTY IMAGES

La plaga del Streaming

- Abraham Blondeau
- [16/4/2026](#)

En cualquier momento dado en Norteamérica, un promedio de *2 millones de personas* están viendo algo en vivo en Twitch. Esta plataforma de *streaming* [transmisión continua] permite a los creadores de contenido transmitir videos de cualquier tema en vivo e interactuar por chat en vivo con los espectadores.

Cada vez más personas están sustituyendo la televisión por Twitch. Los que tienen trabajo, cuando regresan a casa después de la jornada laboral, se sientan a comer y ven transmisiones en vivo, a menudo durante varias horas. Considere estas estadísticas:

En noviembre de 2025, un total de 1,4 billones de horas de contenido en vivo creado por 6,5 millones de creadores de contenido fueron vistos en la plataforma.

Cada día, un promedio de 1 millón de creadores realizan transmisiones y 2 millones de espectadores ven cerca de 52 millones de horas de contenido (y a menudo ven varias transmisiones a la vez).

Entre las más populares están las transmisiones en vivo de personas jugando videojuegos, especialmente Counter-Strike, Minecraft, League of Legends y Grand Theft Auto.

Pero la categoría más popular es "solo charlar", en la que los creadores invitan a personas y conversan en vivo. Cientos de miles, a veces millones, ven a otras personas hablar sobre la vida, los deportes, las 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 tuvo 720.000 espectadores simultáneos. Desde su sótano, Cenat se sentó a platicar con los comediantes Kevin Hart y Druski, y mantuvo una conversación por FaceTime con Lebron James. Era una transmisión en vivo de una "fiesta de pijamas", en la que se les veía durmiendo en el sótano. Este es el futuro del entretenimiento.

El evento más grande de Twitch hasta la fecha fue el torneo de boxeo aficionado La Velada, en el que varios creadores de contenido se enfrentaron entre sí. El evento de 2025 tuvo 9,4 millones de espectadores en Twitch.

Otros ejemplos de contenido popular en Twitch incluyen transmisiones de personas durmiendo (lo que atrae a miles de espectadores), transmisiones desde jacuzzis, reacciones a videos (personas que transmiten sus reacciones a otros videos), personas en juegos de mesa o juegos grupales de preguntas y respuestas en línea, y gente que transmite en vivo su vida mientras viajan, pasean y realizan tareas rutinarias.

Twitch puede ser lucrativo. Los creadores reciben donaciones de los espectadores, cobran por suscripciones, obtienen

ingresos por publicidad o reciben patrocinios para mostrar nuevos productos. En 2024, Twitch ganó 1.800 millones de dólares. Kai Cenat recaudó más de 8,5 millones de dólares ese año.

Un antiguo artista de hip-hop dijo que ganaba más dinero jugando a videojuegos en Twitch que produciendo música. Afirma que puede ganar entre 50.000 y 60.000 dólares por hora jugando al tiempo que recibe el patrocinio de grandes empresas para anunciar sus productos.

Se trata de tendencias realmente inquietantes. La forma en que utilizamos nuestro tiempo determina cómo moldeamos nuestras mentes. ¡Esto está muy lejos de la forma de vida que Dios describe en la Biblia!