

# GUÍA DE ETIQUETADO DE MENSAJES DE TWITCH EN ENTORNO DE VIDEOJUEGOS

Para llevar a cabo el etiquetado de polaridad y emociones de nuestro corpus de mensajes de Twitch procedentes de canales de videojuegos, recomendamos familiarizarse primero con cómo funcionan los chats de la plataforma y manejar un glosario de terminología de videojuegos y Twitch, por si surgen dudas en la interpretación de los mensajes. Adicionalmente, se ofrecen a continuación algunas indicaciones útiles para el etiquetado.

## ETIQUETADO DE POLARIDAD

Para determinar si un mensaje tiene una polaridad POSITIVA o NEGATIVA conviene fijarse en la polaridad predominante del mensaje. Ejemplos de estas polaridades en el contexto de videojuegos y Twitch son:

- “basura esa skin” = NEGATIVA
- “bastante meh la verdad” = NEGATIVA
- “es una gozada” = POSITIVA
- “adiós a mi vida social” = POSITIVA

En la comunicación digital hay que tener en cuenta el uso del humor, el sarcasmo y la hipérbole. En algunos casos, sin el contexto necesario, será difícil determinar una polaridad. En este caso, por tratarse de un contexto de videojuegos, sabemos que en general la renuncia a la vida social implica que un juego gusta o atrapa mucho, por lo que el mensaje presenta una polaridad positiva (no hay verdadera tristeza por perder vida social, sino que la expresión se emplea de forma humorística para indicar que ese usuario anticipa muchas horas de disfrute de un determinado juego).

A continuación, se muestra el siguiente mensaje de Twitch:

- “a mi la cinemática me la pela, parece que va a tener un buen gameplay y eso es lo que me importa jajajjaa” = POSITIVA

Este mensaje presenta polaridad negativa en “me la pela” pero “buen gameplay” y “eso es lo que me importa”, junto con la expresión de risa, hacen que predomine la polaridad positiva.

En los siguientes casos que se exponen a continuación, sin más contexto, es difícil establecer si la sorpresa que parece reflejar este mensaje es positiva o negativa; esto es, si la persona se alegra de que haya un equipo chino o, al contrario, preferiría que no fuese así. En casos como estos es preferible marcar la polaridad como INDETERMINADO.

- “enserio hay un team chino??” = INDETERMINADO

# ETIQUETADO DE EMOCIONES

Las emociones que se van a etiquetar se han determinado según el lenguaje y las interacciones propias en canales de streamers y del lenguaje de los videojuegos dentro del contexto de la plataforma Twitch. En concreto se van a etiquetar las siguientes emociones:

- Aprobación/Empatía/Confianza
- Interés/Anticipación/Hype
- Desaprobación
- Decepción/Tristeza
- Enfado/Ira
- Indeterminado

A continuación, se presenta una descripción más detallada de cada emoción con algunos ejemplos reales que ayudan a categorizar los comentarios.

## APROBACIÓN/EMPATÍA/CONFIANZA

Esta etiqueta se aplica a aquellos mensajes que expresan acuerdo y aprobación, generalmente dirigida a lo que está sucediendo en el stream, al tema tratado en el stream; o bien demuestran gestos de empatía, comprensión, solidaridad, complicidad o confianza con el streamer, con lo que dice o cuenta. Ejemplos:

- “A mi me gusta mucho tu contenido de YT y de tik Tok”
- “buena suerte con tus randoms”
- “eres un crack”

Los mensajes de APROBACIÓN/EMPATÍA/CONFIANZA no tienen por qué ser necesariamente siempre positivos, ya que la confianza o empatía puede expresarse a partir de situaciones negativas hacia las que el hablante muestra su comprensión y apoyo. Ejemplo:

- “ah no joder q unlucky”

## INTERÉS/ANTICIPACIÓN/HYPE

Un sentimiento que debe distinguirse de la APROBACIÓN/EMPATÍA/CONFIANZA es aquel que se refiere en particular a la expresión de aquel sentimiento que provocan las ganas y expectativas por un evento futuro: un juego o la actualización de un juego de próximo estreno, un partido de e-sports que empezará pronto, etc. Solo deberían marcarse con esta etiqueta aquellos mensajes que expresen una emoción de ilusión, anticipación, interés,... proyectado hacia el futuro, o donde se mencione explícitamente la palabra “hype”. Ejemplos de esta categoría se muestran a continuación:

- “emocionado totalmente, siento esa emocion como si soy un niño pequeño esperando la navidad <3”
- “SE VIENEEEEEE”
- “a mi me miras los niveles de hype ahora mismo y estoy en over 9000”

## DESAPROBACIÓN

La contraparte de la etiqueta anterior es la de “desaprobación” que describe mensajes que muestran desagrado y desacuerdo del hablante de una manera moderada (si la expresión de su desaprobación es muy intensa, hablaríamos de ENFADO/IRA). Ejemplos de esta categoría se muestran a continuación:

- “no puede ser más feo loco”
- “se ve muy tosca las animaciones para ser nueva”
- “bastante meh la verdad”
- “cantidades ingentes de texto”
- “zzzzzz”

## DECEPCIÓN/TRISTEZA

De modo semejante a la etiqueta anterior, hablaremos solo de “decepción” cuando se aluda a expectativas que no se han visto cumplidas, y a sentimientos de tristeza que se expresan de manera explícita, bien mediante palabras o emoticonos, si fuera el caso. Ejemplos de esta categoría se muestran a continuación:

- “adiós a la esperanza de un wow fantástico”
- “decepcionados”
- “Dormimos en litera y yo duermo abajo F :(”

## ENFADO/IRA

Cuando una emoción de carácter negativo (desaprobación, desinterés, decepción,...) se expresa de manera intensa y enfática, o cuando se manifiestan en el chat mensajes de indignación, enfado e ira, mensajes que contengan increpaciones, insultos, etc., utilizaremos esta etiqueta. Ejemplos: de esta clase se muestran a continuación:

- “A CALLAR PENDEJOS”
- “das cringe”
- “es una mierda”

## INDETERMINADO

Dado que los mensajes de Twitch ocurren en los chats de manera muy fragmentada, en una dinámica ágil y conversacional que discurre, en ocasiones, a gran velocidad, y muy vinculada a lo que está sucediendo en la pantalla, puede ocurrir que durante el etiquetado algunos mensajes del corpus carezcan de contexto suficiente para ser convenientemente etiquetados. En ese caso, siempre será mejor marcarlos como “indeterminado”. Ejemplos de esta categoría se muestran a continuación:

- “COMO??”
- “dioosss”