

## **Representaciones sociales de la distribución informal por *streaming*: una exploración en TikTok con métodos digitales**

### ***Social representations of informal streaming distribution: an exploration in TikTok with digital methods***

Enrique Martínez Moreno Correo<sup>1</sup>  
ORCID: 0000-0002-4296-7506  
Universidad Nacional Autónoma de México, México

[Recibido: 23/04/2025 - Aceptado para su publicación: 26/01/2026]  
<http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a16n31.937>

#### **Resumen**

Este artículo explora cómo los usuarios de TikTok, a partir de sus interacciones digitales, construyen representaciones sociales sobre el *streaming* en el contexto de las redes informales de distribución y consumo audiovisual, comúnmente conocidas como *streaming* pirata. Desde el marco teórico de Serge Moscovici y mediante una estrategia metodológica basada en métodos digitales, se analizó una muestra que constó de 1274 publicaciones. A través de técnicas de analítica textual y análisis visual de redes, se indagan tres dimensiones clave: las fuentes de información que nutren estas representaciones, las imágenes mentales que las organizan y las actitudes

que las sustentan. Los hallazgos revelan que el *streaming* pirata es representado no como una práctica ilegal o marginal, sino como una actividad cotidiana y normalizada que participa de dinámicas más amplias de consumo cultural y cultura digital. Lejos de reproducir narrativas institucionales sobre la ilegalidad, los usuarios resignifican la piratería como una vía legítima de acceso, asociada a la gratuidad, la viralidad, la experiencia cinematográfica y la pertenencia comunitaria. El estudio aporta evidencia empírica sobre los procesos cotidianos de construcción de sentido en torno a la piratería digital.

**Palabras clave:** piratería audiovisual; imaginarios sociales, cultura digital; métodos computacionales; redes de intercambio alternativas.

## Abstract

*This article explores how TikTok users, from their digital interactions, construct social representations about streaming in the context of informal networks of audiovisual distribution and consumption, commonly known as pirate streaming. From Serge Moscovici's theoretical framework and through a methodological strategy based on digital methods, a sample consisting of 1274 publications was analyzed. Through textual analytical techniques and visual network analysis, three key dimensions were investigated: the sources of information that nourish these representations, the mental images that organize them and the attitudes*

*that sustain them. The findings reveal that pirate streaming is represented not as an illegal or marginalized practice, but as an everyday and normalized activity that participates in broader dynamics of cultural consumption and digital culture. Far from reproducing institutional narratives about illegality, users redefine piracy as a legitimate means of access, associated with gratuity, virality, cinematic experience and community belonging. The study provides empirical evidence on the everyday processes of construction of meaning around digital piracy.*

**Keywords:** audiovisual piracy; social imaginaries, digital culture; computational methods; alternative sharing networks.

## Introducción

En años recientes, el *streaming* se ha convertido en una tecnología transformadora del ecosistema mediático. Su capacidad para distribuir cualquier contenido audiovisual desafía las estrategias de negocios tradicionales en el ámbito del entretenimiento. Asimismo, motiva el surgimiento de nuevas prácticas en torno al consumo. Sobre estas cuestiones existe una amplia literatura al respecto, pero, en cuanto al uso de esta tecnología para la piratería, la producción académica es todavía modesta.

Algunos trabajos se dedican a mapear, empleando minería de datos y métodos digitales, el ecosistema de plataformas de distribución informal por *streaming*<sup>2</sup>, ya sea porque su finalidad principal es esa (Jakkur Patalappa y Chandramouli, 2021; Zubair Rafique et al., 2016), o porque es un paso indispensable para alcanzar su objetivo de investigación (Aguilar et al., 2018; Aguilar-Paredes et al., 2016; Ibosiola et al., 2018).

Otro grupo de aportaciones analizan, desde metodologías cuantitativas, al *streaming* y la piratería como dos fenómenos separados pero interconectados, convergiendo en una relación unidireccional. Estos buscan investigar cómo la aparición del *streaming* en el ecosistema mediático afecta prácticas piratas y de consumo oficial. Dichos textos abordan variables como la disponibilidad de las películas y series (Frick et al., 2023), el acceso y la asequibilidad (Makin y Bowers, 2020), los méritos y las satisfacciones (Riekkinen, 2018), y las

intenciones (Sardanelli et al., 2019). En tanto, Hoong Loh (2019), desde una aproximación cualitativa, se aboca a indagar en las prácticas de piratería alrededor del intercambio de claves y cuentas de los servicios de *streaming*.

Por otro lado, los acercamientos desde el ámbito jurídico han sido aún más escasos (Souza y Mota, 2022; Tan et al., 2024). Lo mismo ocurre desde la perspectiva etnográfica, donde los trabajos de Soilo (2018, 2019) son los únicos conocidos. En ellos, la autora expone los procesos de apropiación tecnológica por parte de las grandes empresas de entretenimiento y la forma en que los consumidores se adaptan a nuevas tecnologías. Finalmente, existen otras contribuciones, de corte descriptivo, dedicadas a caracterizar y tipificar la experiencia del *streaming* pirata (Khalil y Zayani, 2022; Murolo, 2016; Spilker y Colbjørnsen, 2020; Strangelove, 2015; Wang, 2017).

No obstante, en los trabajos mencionados destaca la ausencia de datos empíricos sobre lo que el *streaming* pirata significa para los usuarios, la forma en que construyen este concepto y el contenido de esta construcción. Hasta donde se tiene conocimiento, no existen aportaciones encaminadas a dilucidar tales cuestiones. Este trabajo, por tanto, representa un primer esfuerzo para ofrecer respuestas a estas interrogantes.

La pregunta central que guía a esta investigación es: ¿cómo construyen los usuarios de TikTok sus representaciones sociales sobre la distribución informal por streaming? Para ello, se busca identificar las fuentes desde las cuales los usuarios obtienen información sobre el tema, examinar los términos asociados con el *streaming* pirata por medio de hashtags, y explorar las actitudes que los usuarios presentan con relación a la piratería.

Para lograrlo, se parte de la teoría de las representaciones sociales, en su vertiente más clásica impulsada por Moscovici (1979), por considerarla una herramienta fundamental para comprender cómo los usuarios construyen, negocian y transforman los significados del *streaming* pirata en sus prácticas cotidianas y en sus interacciones digitales. Asimismo, la metodología consta de métodos digitales, por medio de los cuales se extraen, limpian, procesan y visualizan datos provenientes de las plataformas de forma orgánica, es decir, no controlada.

Respecto a su estructura, el artículo desarrolla los conceptos teóricos, describe tendencias del ecosistema pirata, presenta la metodología, los resultados, su discusión y una conclusión.

## **Sobre las representaciones sociales**

Las representaciones sociales pueden definirse como “modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal” (Jodelet, 1986, p. 474). En otras palabras, hablamos de este tipo de representaciones cuando nos referimos al “conocimiento del sentido común que tiene como objetivos comunicar, estar al día y sentirse dentro del ambiente social, y que se origina en el intercambio de comunicaciones del grupo social. Es una forma de conocimiento a través de la cual quien conoce se coloca dentro de lo que conoce” (Mora, 2002).

En tanto forma de conocimiento, estas representaciones son una herramienta empleada para aprehender la realidad, caracterizada por ser caótica, compleja y desorganizada. A decir de Moscovici (1979), este tipo de representaciones existe porque “nos faltan los criterios necesarios para atestiguar esta existencia material” (p. 35), de forma que nos apropiamos del mundo mediante conocimientos indirectos que se ordenan dentro del universo propio —individual y colectivo— ya existente.

Su función no es producir una imagen, sino comprender, explicar y dominar los hechos de la vida diaria, así como asegurar la adaptación de la sociedad a nuevos conjuntos de informaciones, integrando lo extraño y volviéndolo familiar (Villarreal, 2007), haciendo que un grupo esté al corriente de los hechos del entorno social o llenando las lagunas o las casillas vacías del saber (Moscovici, 1979). En ese sentido, dirá Farr (1986), “lo que es desconocido o insólito conlleva una amenaza, ya que no tenemos una categoría en la cual clasificarla” (p. 503). De forma que la representación social “no es una simple reproducción, sino una construcción y conlleva en la comunicación una parte de autonomía y de creación individual y colectiva” (Jodelet, 1986, p. 476).

El adjetivo de social obedece a varias razones. Primeramente, las representaciones son producidas y compartidas colectivamente; en segundo lugar, tienen la función de diferenciar a los grupos sociales entre sí; y, por último, contribuyen a formar conductas y orientar las comunicaciones sociales (Moscovici, 1979). Es decir, preparan a los grupos sociales para la acción, produciendo comportamientos y relaciones. Específicamente para Jodelet (1986), lo social incide en la representación a través del contexto, la comunicación entre grupos, el bagaje cultural y los códigos, valores e ideologías ligados a las posiciones sociales.

Por otro lado, el concepto de representaciones sociales puede denotar tanto un proceso como un contenido (Herzlich, 1975). El primero implica un poder creador que permite construir y reconstruir, integrar y desintegrar saberes en contextos específicos, haciendo circular las experiencias, los vocabularios y

los conceptos de un determinado grupo (Moscovici, 1979). El segundo denota la conformación y delimitación de los saberes en sí. Si bien puede ser interesante estudiar su dimensión de proceso, en este artículo es de interés su dimensión de contenido, pues se considera el primer paso para el estudio de cualquier representación, así como para cualquier estudio que se estime exploratorio.

Tres esferas son las que conforman el contenido de una representación social. La primera de ellas es la información, que consiste en “la organización de los conocimientos que posee un grupo respecto a un objeto social” (Moscovici, 1979, p. 45), ya sea material o abstracto. Es menester enfatizar que los conocimientos pueden denotar incluso estereotipos o trivialidades (Herzlich, 1975), así como prejuicios, visiones cerradas o prenociones. La segunda corresponde al campo de la representación, es decir, “la idea de imagen, de modelo social, al contenido concreto y limitado de las preposiciones que se refieren a un aspecto preciso del objeto de la representación [...], una imagen, allí donde existe una unidad jerarquizada” (Moscovici, 1979, p. 46). Se trata, quizá, de la dimensión más ambigua, sin embargo, en el apartado metodológico se ahondará con mayor claridad el sentido que específicamente se le otorga en este trabajo. Por último, la actitud, referida a “la orientación global en relación con el objeto de representación social” (Moscovici, 1979, p. 47). Comúnmente esto se interpreta como la percepción aprobatoria o negativa de los individuos respecto a un objeto social, pero más bien hace referencia valoraciones y opiniones.

Ahora bien, para que una representación social emerja, son indispensables tres condiciones enunciadas por Mora (2002). En primer lugar, que en la sociedad la información se encuentre dispersa y desorganizada, además de ser insuficiente para conocer en su totalidad —si es que algo así es posible— aquella cosa a representar. En segundo lugar, que en el proceso de interacción social los individuos hayan encontrado algún hecho, fenómeno u objeto de interés; condición que recibe el nombre de focalización. Finalmente, la presión a la inferencia, es decir, la imperiosa necesidad que existe, en cualquier interacción social, de emitir juicios, opiniones y posturas respecto a un determinado objeto de interés para los individuos.

### **Nuevas experiencias, nuevas representaciones**

Cuando Moscovici (1979) habla del cambio en el ámbito de las representaciones sociales, menciona que “o bien un grupo conserva su visión y su práctica de lo real anteriores a la aparición de nuevos conceptos y se le escapan tanto el control del conjunto como la relación con un fragmento de la sociedad, o bien, sino quiere separarse de diversos sectores de la realidad, debe renunciar parcial

o totalmente a lo que constituía su identidad” (p. 74). Es decir, ante la aparición de lo nuevo, es el conflicto entre el miedo y la necesidad de conocer lo que motiva o canaliza el cambio en la representación.

En el campo de la distribución informal, las nuevas tecnologías están transformando la experiencia de lo que se conoce como piratear.; primero con la aparición de Napster, seguida por el BitTorrent, los cyberlockers, el *streaming* y el IPTV, todo en un lapso de veinticinco años. El rápido suceder de estos formatos no ha brindado el tiempo necesario a los grupos sociales para asimilar los cambios, lo cual vuelve a la piratería algo extraño e incomprensible desde las estructuras de pensamiento prevías, cuya concepción se acercaba a las nociones de robo o hurto, interpretándola como algo moralmente incorrecto, en parte por la injerencia de los conglomerados de entretenimiento y la defensa de sus intereses en la esfera pública. Por ello, en este apartado se pretende enunciar dichas transformaciones, en el entendido de que las representaciones sociales no son estáticas, por el contrario, nuevas experiencias generan nuevas representaciones.

Entre los cambios referidos es posible identificar cinco tendencias que han marcado a las redes de distribución informal desde el surgimiento del contexto digital, intensificándose al pasar de los años. La primera se caracteriza por el incremento continuo en la velocidad de los procesos de copia y distribución. Según documentan Ballano (2016) y John (2014), actividades que antes requerían una mayor inversión de tiempo, como asistir físicamente a un mercado para obtener una copia, grabar canciones o videos en un CD, descargar contenido, o buscar y transferir archivos, ahora se completan en cuestión de segundos. Además, el tamaño del archivo ha dejado de ser un factor clave en la velocidad de transferencia. La inmediatez se consolida como un rasgo distintivo de la piratería actual, siendo el *streaming* la modalidad que mejor representa este rasgo (Soilo, 2019; Spilker y Colbjørnsen, 2020; Wang, 2017). Asimismo, esta rapidez ya no se consigue sacrificando la calidad de los archivos, dado que actualmente las copias no autorizadas suelen ser cercanamente similares o idénticas al original.

La segunda tendencia se manifiesta en la simplificación de las habilidades necesarias para involucrarse en la distribución informal. Históricamente, sus protagonistas han impulsado una constante transformación tecnológica, enfocada en reducir las barreras de acceso y generar experiencias más intuitivas para el uso de las herramientas de intercambio de archivos. Antes de la llegada de Napster, acceder a contenido pirata implicaba saber programar. Los usuarios siguieron enfrentando retos técnicos incluso después de la aparición de esta plataforma y sus sucesoras. Además de buscar y descargar archivos, también era imprescindible identificar los adecuados, esquivar los virus alojados en estas

redes y compartir contenidos propios para participar en el sistema. Por el contrario, las nuevas formas de distribución informal, más inmediatas y accesibles, permiten acceder a contenido con pocos clicks, sin requerir software especializado ni habilidades técnicas (Makin y Bowers, 2020).

Mueller (2019), por ejemplo, destaca que Napster simplificó el proceso de piratería en término de habilidades, marcando el paso de una práctica limitada a un fenómeno masivo. Por ello, para él, la piratería de audio marcó el momento en que la piratería digital dejó de ser una práctica limitada a ciertos grupos y se transformó en un fenómeno de alcance masivo (Mueller, 2019). Posteriormente BitTorrente y el *streaming* representarían otro salto en su masividad al permitir la transferencia de archivos de video de forma rápida y sencilla (Allen-Robertson, 2013).

La tercera tendencia a destacar se basa en la transición de un ecosistema centralizado con una oferta limitada hacia otro caracterizado por la fragmentación y la diversidad. Cuando surge Napster a finales de los 90's, éste constituía la única opción de distribución informal en internet, no sólo porque era la única plataforma de transferencia de archivos mediante el sistema P2P sino también porque no existían otras modalidades de piratería más allá de compartir directamente archivos entre amistades. Actualmente, los sistemas P2P, los torrent, los cyberlockers, el *streaming*, el IPTV y la piratería en físico conviven en un mismo ecosistema, cada una de ellas ofreciendo un espectro amplio de opciones para consumir.

Este cambio ocurre a medida que se desarrollan más tecnologías, las cuales no solo están disponibles para los usuarios, sino que a su vez se integran entre sí, creando una interdependencia significativa (Allen-Robertson, 2013; Lobato, 2020). En el ecosistema actual confluyen y se superponen entonces un conjunto diverso de manifestaciones pirata, dependiendo unas de otras, de manera tal que con cada nueva tecnología no se superan los usos anteriores ni quedan obsoletas las viejas formas de distribución no oficial, por el contrario, permanecen y se adaptan. Dos ejemplos emblemáticos de ello son, por un lado, la plataforma PopcornTime, la cual se presenta como un sitio de *streaming* y en realidad funciona como como un sistema P2P (Lobato, 2020), y las páginas de *streaming* pirata que incorporan un botón de descarga (Soilo, 2019).

La cuarta tendencia está relacionada con la configuración del ecosistema mediático, el cual fue tomando forma a partir las respuestas de la industria oficial ante la aparición de formas alternativas de distribución. Así, por ejemplo, iTunes surge como respuesta a Napster y Spotify se funda para combatir la piratería, como muchos otros casos en la historia de la piratería digital.

De tal manera que “la mano de obra pirata y sus luchas han sido la fuerza motriz en la transformación de internet en una plataforma de distribución de medios” (Mueller, 2019, p. 73). Esta idea es apoyada por otros académicos como Strangelove (2015), Soilo (2018), Lobato (2012) y Choi y Perez (2007), quienes estiman que la emergencia de innovaciones tecnológicas desde las industrias legales sólo ha surgido en respuesta a las iniciativas piratas que, a menudo, amenazan el control de las corporaciones sobre el mercado y el consumo. De hecho, de acuerdo con Choi y Perez (2007), históricamente la industria oficial no había mostrado interés por ofrecer sus productos en línea, a pesar del constante crecimiento de los servicios de internet y, cuando lo hacían, no ofrecían una experiencia amigable a los consumidores (Lobato, 2012). En realidad, no es sino hasta la llegada del *streaming* oficial que la industria se encontró en condiciones de ofrecer una experiencia digital rápida y accesible, a la vez que cómoda para ellos (Arditi, 2021).

La última tendencia se refiere a la coexistencia simultánea de procesos de desintermediación e intermediación. En el ámbito del consumo legal, la piratería ha hecho obsoletos los canales tradicionales de distribución, alcanzando su forma más avanzada en el *streaming* (Wang, 2017). Las cadenas de cine y televisión, las tiendas físicas de alquiler de videos y, más recientemente, sus contrapartes en línea, que antes controlaban el momento, el lugar y la forma en que se proyectaban los contenidos, ya no tienen cabida en los nuevos canales de distribución impulsados por la piratería (Arditi, 2021). De este modo, la figura del distribuidor, que conecta al productor con el consumidor, se encuentra constantemente amenazada por el avance tecnológico.

Por otro lado, dentro del ámbito de la piratería, se está produciendo el fenómeno contrario. Los sistemas P2P y el BitTorrent demostraron el potencial de la piratería para compartir archivos de manera directa, eliminando la necesidad de intermediarios tanto físicos —las distribuidoras— como tecnológicos —los servidores centrales—. Mientras que la eliminación de los primeros han sido una constante, los segundos han comenzado a surgir con mayor frecuencia. La reincorporación de servidores centrales, la interdependencia ya mencionada y la permanencia de las compras físicas indican la presencia de múltiples actores y tecnologías en el proceso de copia y distribución. Esto sugiere que, a medida que el ecosistema pirata se vuelve más complejo, la figura del intermediario tecnológico se vuelve cada vez más indispensable.

Todas estas tendencias apuntan a que las características que diferenciaban el consumo pirata del consumo legal se están diluyendo. Cuando la experiencia de ambas es cercanamente similar, ¿qué sentido tienen las dicotomías que tradicionalmente se han utilizado para separarlas, a saber, legal/ilegal, formal/informal, oficial/no oficial? Y aún más importante para este artículo, ¿cómo

esta difuminación afecta las representaciones sociales sobre la distribución informal? Si el carácter caótico y en permanente cambio del ecosistema informal crea un terreno fértil para la aparición de nuevas representaciones sociales, lo que a continuación se aborda es el contenido de estas.

## **Estudiando lo pirata desde los métodos digitales**

El universo de sitios dedicados al *streaming* pirata es amplia, la mayoría imitan directamente en su diseño y oferta a las plataformas legales como Netflix o Prime Video. Sitios como Cuevana o PopcornTime son emblemáticas en el contexto latinoamericano. Se trata de plataformas con relevancia histórica, mediática y simbólica, pues llevan operando varios años y son mencionadas comúnmente por los medios, además de ser populares entre los usuarios. En menor medida, sobresalen otras plataformas como Pelisplus, Pelisplay, Seriesyonkies, Gnula o Pelispedia. En su conjunto, estas conforman el objeto de estudio del presente artículo.

La metodología bajo la cual se examinaron se basa en métodos digitales, es decir, en una perspectiva metodológica que repiensa los métodos integrados en los dispositivos en línea para estudiar la web desde sus propias herramientas. Esto es, en lugar de emplear los métodos tradicionales para comprender el contexto digital, los métodos digitales buscan reapropiarse de aquellos métodos nativos del medio digital para estudiar objetos nativamente digitales producidos por los usuarios (Rogers, 2013), en este caso, las publicaciones de los usuarios.

Para la recolección de los datos se empleó la técnica del web scrapping, que consiste en la recolección automática de datos ya estructurados en línea que, sin embargo, requieren de una nueva organización (Sued, 2020). Para su procesamiento, se utilizaron tanto técnicas de analítica textual, basadas en el empleo de programas y algoritmos para el descubrimiento automático de nueva información en fuentes escritas (Gandomi & Haider, 2015; Moreno & Redondo, 2016; Sued, 2020), como técnicas de análisis visual de redes, centradas en el análisis de las relaciones entre elementos a partir de su representación en forma de nodos y aristas, ordenados según diferentes consideraciones como su peso, importancia, posición, tamaño o color (Golbeck, 2013; Sued, 2020; Venturini et al., 2015).

Dicho esto, el 5 de marzo del presente año se procedió a la recolección de datos provenientes de TikTok por medio del servicio de web scrapping Apify (Čurn y Balada, 2024). Dentro de su plataforma, el actor utilizado para extraerlos fue el TikTok Data Extractor, el cual permite conocer, mediante una búsqueda que parte de hashtags, metadatos relacionados con los perfiles de los usuarios, el contenido de los videos, la música utilizada en ellos, su alcance a

partir de los me gusta, comentarios y otros indicadores, y los hashtags empleados, así como otros aspectos.

En lugar de que la extracción de datos partiera de hashtags como #distribucioninformal o #streamingpirata, se emplearon los hashtags #Cuevana, #PopcornTime, #Pelisplus, #Pelispedia, #Pelisplay, #Gnula y #Seriesyonkies, en el entendido de que explorar las plataformas y no el concepto mismo brindaría un conjunto de datos más orgánico. La reflexividad y las prenociones que implica denominar a algo pirata podría haber interferido o desviado los datos obtenidos, alejándolos de una representación fiel. El foco se centró entonces en lo que los usuarios entienden por la distribución informal mediante *streaming*—aún si no lo nombran así o si prefieren el término *streaming* pirata— y no en lo que les han dicho que debe entenderse por tal término. Asimismo, esta decisión limita los alcances de esta investigación a los usuarios hispanos de TikTok, en tanto las plataformas seleccionadas están entre las más populares de América Latina y están configuradas en español. De este ejercicio, se obtuvieron 1274 registros, detallados en la Tabla 1, siendo que el TikTok más antiguo de la muestra se publicó el 5 de diciembre de 2019 y el más nuevo el 5 de marzo del 2025.

**Tabla 1.** Conformación de la muestra.

| Hashtags buscados | Número de registros |
|-------------------|---------------------|
| #Cuevana          | 197                 |
| #PopcornTime      | 211                 |
| #Pelísplus        | 176                 |
| #Pelispedia       | 175                 |
| #Pelisplay        | 138                 |
| #Gnula            | 161                 |
| #Seriesyonkies    | 216                 |
| <b>Total</b>      | <b>1274</b>         |

Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos de la API de TikTok.

Entre todos los metadatos, se seleccionaron para el estudio 1) las descripciones de los perfiles, 2) los hashtags mencionados en los videos y 3) las descripciones de los tikoks, cada uno en relación con una dimensión de las representaciones sociales. Con el primer grupo, se pretende identificar los espacios de socialización y las comunidades de los usuarios, pues se consideran indicativos de las informaciones de las cuales se apropián. Para ello, se procedió

al análisis de frecuencias de las palabras encontradas en las descripciones, utilizando el software Voyant Tools (Sinclair y Rockwell, 2025).

Con el segundo, se busca distinguir las imágenes mentales bajo las cuales los usuarios representan a la distribución informal, en tanto se piensan a los hashtags desde su noción de etiqueta, es decir, como herramienta que designa, nombra y conceptualiza. El interés en esta categoría no estaba tanto en las repeticiones de los hashtags, sino en las relaciones que guardaban entre ellos, por lo que el análisis de concurrencias se estimó como procedimiento óptimo para revelar patrones y asociaciones. Con ese fin, los softwares utilizados fueron InfraNodus (Paranyushkin, 2019) y Gephi (Bastian et al., 2009).

Por último, con el tercer grupo, se aspira a conocer las valoraciones de los usuarios sobre la distribución informal, esto es, su apreciación y opiniones. De nueva cuenta, se empleó el análisis de frecuencias con las palabras presentes en las descripciones, dado que en ellas los usuarios encuentran un espacio para compartir información al respecto del tema y, por consiguiente, sobre su posible postura.

Así, con estas tres categorías se intentará indagar en tres aspectos básicos para la construcción de una representación social: de qué información se sirven los usuarios para generar sus representaciones sociales, qué imágenes mentales moldean a partir de esas informaciones y qué posiciones toman al respecto.

## **Representaciones sociales de la distribución informal por *streaming***

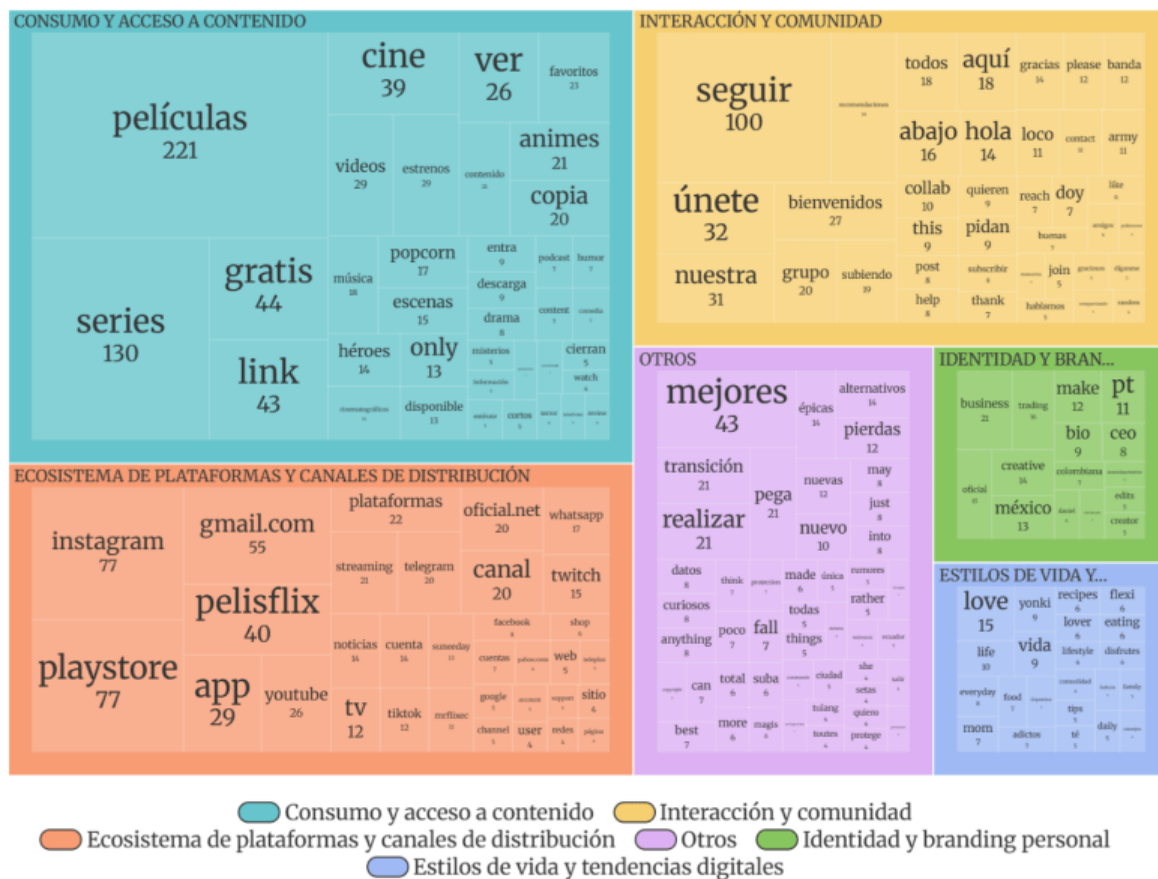
### *Información*

Después de realizar el análisis de frecuencia con las palabras presentes en las descripciones de los perfiles, se recuperaron aquellas con más de 4 repeticiones. Por su afinidad temática, y con el propósito de encontrar patrones, se ordenaron en cinco grupos y, como resultado, se obtuvo la Figura 1, de tipo mapa de árbol, cuyas categorías se explican a continuación.

En primer lugar, el consumo y acceso a contenidos incluye términos que hacen referencia al acto de consumir contenidos audiovisuales de todo tipo (películas, series, estrenos, cine, videos) y a los mecanismos y herramientas para acceder a ellos (link, gratis, copia, descarga), así como a los géneros bajo los que comúnmente se clasifican (drama, animes, terror, etc.). Por medio de esta categoría, se pretende señalar que los usuarios de TikTok obtienen información sobre la distribución informal a través de recomendaciones cinematográficas y televisivas y de estrategias para evitar restricciones. Estas palabras pueden indicar que los usuarios no solo buscan acceder a contenido,

sino compartir estrategias para hacerlo y remarcar su preferencia por cierto tipo de producciones.

**Figura 1.** Procedencia de los usuarios de TikTok.



Fuente: elaboración propia a partir de datos descargados de la API de TikTok.

En segundo lugar, el ecosistema de plataformas y canales de distribución agrupa términos que hacen referencia a espacios digitales donde se aloja el contenido y desde el cual los usuarios pueden compartirlo o consumirlo. Incluye nombres de plataformas, sitios y servicios que facilitan la difusión no oficial (pelisflix, app, streaming, telegram, whatsapp, playstore, canal). A este respecto, las plataformas digitales y las redes sociales funcionan como medios donde circula la información sobre esta cuestión. Esto porque la experiencia que se genera al usarlas para dichos fines se traduce en conocimiento, que luego es compartido en otros espacios digitales, de ahí que varias redes sociodigitales aparezcan (instagram, gmail.com, twitch, tiktok, youtube, facebook)

En tercer lugar, la interacción y la comunidad, cuyos términos reflejan la manera en que los usuarios se comunican, forman comunidades y crean

dinámicas de participación en torno a la distribución informal. Se incluyen palabras que indican peticiones (seguir, únete, díganme, please), colaboración (collab, contact), grupos (grupo, army, banda, amigos) y conversaciones y expresiones comunes (loco, hola, buenas, bienvenidos). A través de este grupo es posible identificar que el *streaming* pirata no gira exclusivamente en torno al consumo, sino que participa de conversaciones en el espacio digital y que las dinámicas ocasionadas por esas interacciones crean comunidades. Así, los comentarios, respuestas y tendencias en lo digital se configuran como canales por donde circula la información.

En cuarto lugar, los estilos de vida y las tendencias digitales incluyen términos que remiten a preferencias y estéticas asociadas al consumo digital (lifestyle, eating, fashion, vida, love, recipes). Esta categoría también incorpora referencias a la experiencia de consumo de contenido (comodidad, consejos, disfrutes). A la luz de las palabras aquí agrupadas es posible argumentar que la piratería se inserta en tendencias digitales. Como tal no constituye una tendencia en sí misma, pero sí se vincula con algunas. De tal forma que acceder a contenido no oficial es parte de una cultura de consumo digital que impulsa el contenido digital más nuevo y con mayor cantidad de interacciones. Por consiguiente, el mundo de lo viral constituye otro espacio desde donde los usuarios obtienen información sobre la piratería.

En quinto lugar, la identidad y el branding personal, que hace referencia a términos que aluden a estrategias de autopromoción dentro del ecosistema digital. Abarca nombres propios (daniel, danidanyto, suneedaycreative) y referencias a creadores de contenido (creator, oficial, bio, trading, business, ceo). Se infiere que algunos usuarios también asumen un rol activo como productores, compartiendo hacks y recomendaciones. Por ende, los mismos se posicionan como fuente de información. En principio, señalarlo puede resultar una obviedad, pues son ellos los que suscitan toda interacción en internet y, por esta razón, son los que transmiten cualquier información. Sin embargo, esto se menciona para hacer notar el papel activo y consciente de algunos usuarios en este proceso.

Por último, la categoría otros reúne palabras que no encajan en ninguna de las categorías anteriores, ya sea porque son ambiguas, demasiado genéricas o no tienen una relación evidente con la piratería.

### *Campo de la representación*

Como resultado del análisis de concurrencia de los hashtags se generó un gráfico de red con aquellos cuya frecuencia fuese igual o mayor a 5. Éste constó de 150

nodos y 888 aristas, representando aquellos tiktoks que se conectan por los mismos hashtags. Las estadísticas de la red revelaron un grado medio de 5.92 conexiones por nodo y una centralidad de grado de 0.6, indicando que cada nodo está conectado en promedio con 0.66% de la red. El diámetro de la red es de 6 y su coeficiente de agrupamiento es de 0.28 que, más que mostrar una tendencia a la dispersión y la débil conexión a la red, refleja que está dominada por dos clusters principales.

Los nodos centrales en el gráfico, es decir, aquellos que simbolizan los hashtags más recurrentes y conectados, pueden interpretarse como las imágenes mentales clave con que los usuarios representan a las plataformas de distribución informal (#películas, #parati, #viral, #popcornetime). En tanto, los nodos periféricos, esto es, los menos conectados, representan temas más específicos o nichos dentro las representaciones sociales. Estos pueden incluir hashtags tan variados e inconexos como #bestmovies, #entretenimiento, #funny, #TikTok, #disney o #español. Con todo, la sola frecuencia no brinda pistas suficientes para realizar inferencias, por el contrario, las relaciones entre hashtags ofrecen mayor potencial interpretativo.

La Figura 2 demuestra el análisis de modularidad, que reveló cuatro principales agrupamientos o clusters con relación al *streaming* pirata. Primero, uno vinculado a las dinámicas de lo viral en TikTok, que aglutina hashtags ligados al contenido humorístico, memes, y videos virales. Algunos representativos son #viral, #parati, #trend, #edit, #fyp y #humor. Ello puede significar que para los usuarios este tipo de *streaming* no solo es una actividad práctica que resuelve un problema de falta de acceso, sino también un fenómeno cultural que se liga a las últimas tendencias en humor y entretenimiento. Su vinculación con memes y videos virales sugieren que los usuarios normalizan esta práctica incorporándola a su cotidianidad de manera lúdica. En el mundo de las representaciones sociales, la distribución informal se convierte en un tema de risa y complicidad.

Segundo, un grupo con recomendaciones mayormente de cine, pero también de televisión. En él, destacan hashtags como #recomendaciones, #películas, #series y #streaming, así como otros alusivos a plataformas digitales, tal es el caso de #amazonprime, #hbomax o #netflix. Igualmente sobresalen géneros cinematográficos, como #acción, #horror y #comedia. Aquí, el *streaming* pirata se asocia con la búsqueda de una experiencia cinematográfica cercana a la legal. Los usuarios no solo buscan contenido gratuito, sino también recomendaciones que les permitan disfrutar de contenido como lo harían en una plataforma oficial. Además, en la mención a dichas plataformas, el gráfico enfatiza la percepción de los usuarios de la distribución informal como una alternativa que conjunta múltiples catálogos en un mismo



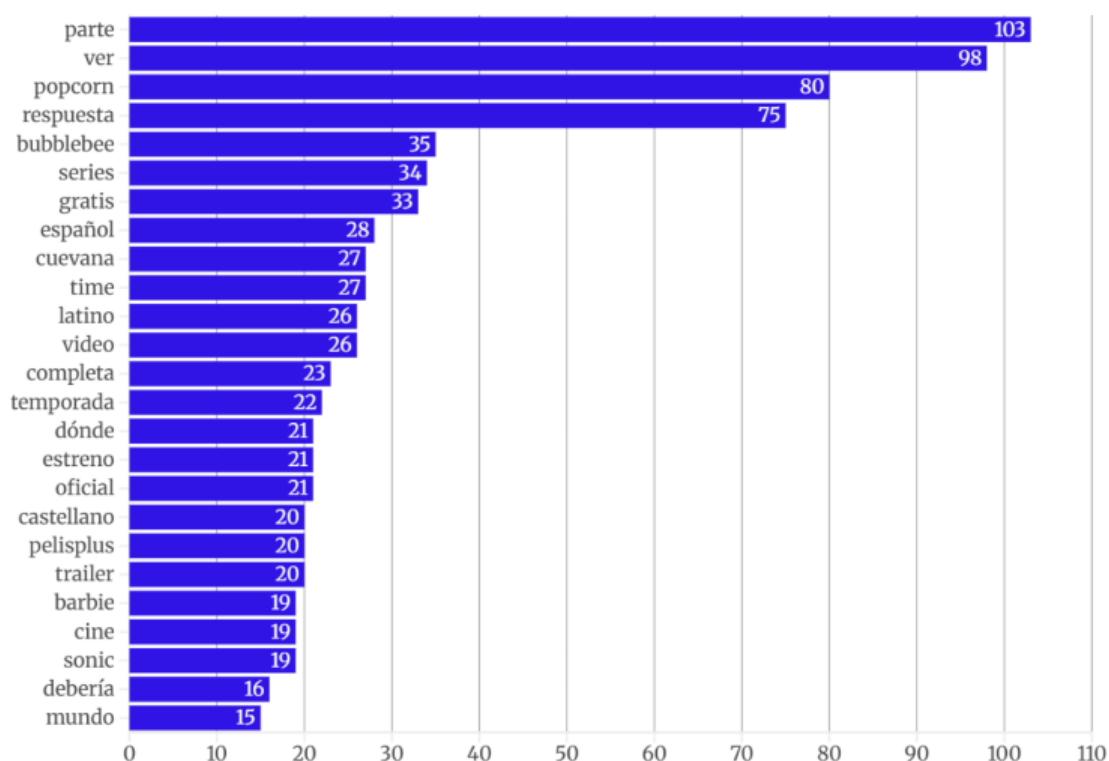
Por último, el clúster más pequeño de todos lo conforman hashtags centrados en la experiencia de ver películas o series en casa. Entre los más representativos, se encuentran #popcorn, #snack, #food, #familytime y #movienight. De tal forma que el *streaming* no oficial se asocia con momentos de ocio y disfrute en el hogar. Los usuarios no solo consumen contenido, sino que también construyen rituales alrededor de esta actividad, como ver películas con amigos, familiares o en solitario con palomitas. También se incluyen otras formas de entretenimiento (#gaming, #music, #youtube), que pueden participar de un uso colectivo y, en el contexto de este clúster, pueden pensarse como otras maneras de crear comunidad. Por tanto, este clúster refleja que la llamada piratería, más allá de representarse como un acto de consumo, es también una forma de crear experiencias memorables y compartidas.

### *Actitud*

Los datos obtenidos del análisis de frecuencias de palabras en las descripciones de los tiktoks se representaron en una gráfica de barras (Figura 3), destacando las 25 palabras más utilizadas. Como es posible observar, la palabra con más repeticiones es parte, y refleja la popular dinámica de TikTok de subir películas y episodios de programas televisivos por partes. En esa misma línea, otra palabra que se relaciona más con las dinámicas de la plataforma que con el fenómeno de la piratería es respuesta, en referencia a la posibilidad de contestar un TikTok con otro. Popcorn, por su parte, parece designar a la plataforma PopcornTime, de ahí que time sea otro de los términos más frecuentes. Por otro lado, barbie, sonic, bubblebee deben su aparición a un grupo de tiktoks que comparten contenido no oficial relacionado a dichas propiedades intelectuales, aunque igualmente pueden evidenciar que los usuarios consumen contenido relacionado con fenómenos culturales populares. Esto indica una actitud aprobatoria y culturalmente conectada, donde se juzga a la distribución informal por su valor para acceder a contenido relevante y de moda.

Fuera de estas palabras, las demás brindan indicios más sólidos sobre la orientación y las valoraciones de los usuarios. Así, gratis es una palabra clave, ya que refleja una de las principales razones por las que los usuarios recurren a medios alternativos: la gratuidad. Esto indica una actitud aprobatoria y justificada, especialmente en contextos donde el acceso a plataformas legales es limitado o costoso. De la misma forma, español, latino y castellano exponen que los usuarios valoran el contenido en su idioma y adaptado a su contexto cultural. Esto refuerza una actitud positiva hacia la distribución informal, de tal suerte que otra faceta de su valor está en su capacidad para satisfacer las necesidades que las plataformas legales no suelen cubrir.

**Figura 3.** Actitudes frente a la distribución informal por *streaming*.



Fuente: elaboración propia a partir de datos descargados de la API de TikTok.

Otras palabras que se observan son cuevana y pelisplus, revelando que los usuarios no solo consumen contenido no oficial, sino que también tienen preferencias por plataformas específicas. Esto sugiere una actitud selectiva, donde los usuarios eligen las plataformas según se adapten a sus necesidades. Al mismo tiempo, series, temporada, estreno y cine parecen indicar que los usuarios están interesados en contenido específico (series, películas, estrenos), lo que refleja una actitud orientada al consumo cultural. La distribución informal se valora entonces en tanto funja como una herramienta para acceder a este contenido de manera rápida y eficiente.

En resumen, las actitudes hacia el *streaming* pirata son predominantemente aprobatorias, con un fuerte enfoque en el acceso gratuito y su velocidad, la adaptación cultural y los estrenos. Por último, resulta interesante hallar la palabra debería, pues refleja en sí misma una valoración y expresa cómo debería ser la distribución, lo que puede sugerir que, aunque la aprueban, reconocen sus limitaciones. Esto encaja con la teoría de Moscovici (1979), donde las representaciones sociales no son homogéneas, sino que contienen tensiones y contradicciones.

## Discusión

En cuanto a la dimensión de la información, los usuarios se informan desde múltiples fuentes, sobre todo de sus interacciones como consumidores y miembros de comunidades virtuales. Esto es, no cuentan con ningún conocimiento legal en torno al tema ni están conscientes de sus repercusiones económicas. Para ellos, estas cuestiones no son determinantes para construir su propia representación de la distribución informal.

En lo concerniente al campo de la representación, lo denominado pirata en el *streaming* es lo viral, las recomendaciones, lo gratuito y el entretenimiento compartido. Lo que contrasta con la narrativa de los gobiernos, los conglomerados de entretenimiento y algunos medios, que empujan la idea de lo pirata como lo ilegal y lo informal por considerarlo moralmente incorrecto. Tampoco hay conexiones con la noción del uso de redes de distribución informal como un acto de riesgo, ello ante la presencia de virus informáticos en los canales pirata. Queda en evidencia entonces que los usuarios son capaces de crear su propia noción de este tipo de distribución más allá de lo pirata, y que la representación sobre un objeto no está dominada por ninguna entidad, por el contrario, la agencia y la cotidianidad forman parte de la construcción de una representación.

Respecto a la actitud, ésta fue favorable hacia el acceso a contenido no oficial, conectada culturalmente y orientada a justificar el acto. Aunque esto no implica ausencia de culpa, el estudio se basó en interacciones orgánicas sin intervención del investigador. Dado que la culpa es cultural y contextual, otras técnicas como entrevistas o encuestas podrían arrojar resultados distintos, influenciados por la posibilidad de ser juzgados.

Si bien las interpretaciones que giran alrededor de las dimensiones de una representación social son interesantes, puede ser igual de significativo exponer algunas de carácter general u holístico sobre los resultados. Las siguientes líneas están dedicadas a esta tarea. En primer lugar, el *streaming* pirata no es percibido como una actividad ilegal o ilegítima, mucho menos marginal. Por el contrario, se encuentra normalizada dentro de la cultura digital, en parte por su relación con el contenido viral, los memes y las tendencias digitales. Lo informal o lo pirata se integra en los usuarios de forma lúdica en la cotidianidad de su vida digital, por lo que la gratuidad y la facilidad de su acceso no son los únicos elementos que le brindan legitimidad a la práctica. Los usuarios no consumen mediante redes informales sólo porque se posicionen como una alternativa para satisfacer las necesidades que las plataformas oficiales no cubren, como en un acto consciente frente a sus limitaciones socioeconómicas, sino porque constituye parte importante de la cotidianidad de internet.

En esta normalización es igualmente influyente el desarrollo de las tecnologías de distribución en los últimos años, que han logrado equiparar tanto la capacidad de distribución de la industria cultural oficial como la experiencia que esta ofrece por medio de sus plataformas, a la vez que logran un consumo masivo y diversificado. De tal suerte que las representaciones sociales sobre la distribución informal por *streaming*, como consecuencia más fluidas y dinámicas, reflejan una creciente difuminación de las fronteras entre lo legal y lo ilegal. Los usuarios no perciben el *streaming* pirata como una actividad radicalmente opuesta al consumo legal, sino como una alternativa funcional que ofrece experiencias similares. Mas específicamente los usuarios no representan a este *streaming* como piratería.

En segundo lugar, la distribución y consumo informal no es una actividad individual, sino una práctica social que fomenta la creación de comunidades y rituales compartidos. Los usuarios integran el consumo de contenido no oficial a sus momentos de ocio y disfrute en el hogar. Además, la interacción y la colaboración entre usuarios sugieren que esta distribución es una actividad colectiva y colaborativa, donde estos no sólo consumen, sino también comparten y discuten contenido. En ese sentido, distribuir y consumir informalmente son concebidas como actividades activas que contribuyen a la formación de identidades individuales y colectivas, volviéndose un fenómeno cultural que trasciende la cuestión del acceso.

Por último, el *streaming* pirata se construye en el imaginario social como una herramienta que democratiza el acceso a la cultura. Los usuarios no solo buscan consumir contenido, sino también participar en la cultura cinematográfica y mantenerse al día con los estrenos y tendencias. Más allá de ser vista como un acto de robo o hurto, este *streaming* se representa como una forma de acceder a contenido relevante y de moda, fragmentado originalmente en varias plataformas, pero unificadas por el *streaming* en un mismo sitio.

## **A manera de conclusión**

Este estudio representa un primer esfuerzo por comprender las representaciones sociales que se tienen sobre la distribución informal por *streaming* desde la perspectiva de los usuarios, utilizando métodos digitales y la propuesta teórica de Moscovici (1979). Los hallazgos muestran que la mal llamada piratería no es solo una actividad económica o tecnológica, sino un fenómeno cultural y social arraigado en las prácticas cotidianas de los usuarios, cuyas relaciones participan de dinámicas más amplias de consumo y cultura digital. Asimismo, es percibida orgánicamente dentro de las interacciones en el ecosistema mediático.

Se estima que las tecnologías más recientes han transformado la experiencia de acceder a contenido no oficial, generando representaciones sociales más fluidas y dinámicas, donde este acceso se normaliza, justifica e integra a la vida cotidiana como una herramienta de acceso, resistencia y comunidad. Todo parece indicar que el *streaming* pirata representa para los usuarios una diversidad de cosas, pero no una actividad asociada a la piratería, lo cual da razones para sugerir que las dicotomías clásicas para pensar dicha categoría, es decir, lo ilegal frente a lo legal, lo informal frente a lo formal y lo pirata frente a lo original se están difuminando.

No obstante, es importante aclarar que los hallazgos, aunque sugerentes para otras manifestaciones de piratería y otras redes sociodigitales, deben interpretarse sólo con relación a la muestra, es decir, aplican sólo para los usuarios hispanohablantes de TikTok. Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra, replicar esta metodología para otras redes sociodigitales o profundizar en cómo las representaciones varían según contextos geográficos, socioeconómicos y culturales específicos, así como detallar los procesos los originan.

## Referencias

- Aguiar, L., Claussen, J., & Peukert, C. (2018). Catch Me If You Can: Effectiveness and Consequences of Online Copyright Enforcement. *Information Systems Research*, 29(3), 656–678. <https://doi.org/10.1287/isre.2018.0778>
- Aguilar-Paredes, C., Pérez-Montoro, M., & Sánchez-Gómez, L. (2016). The ecosystem for accessing TV series and films in Spain: An outline of the situation following the Intellectual property act 2015. *El Profesional de La Información*, 25(6), 870–881. <https://doi.org/10.3145/epi.2016.nov.04>
- Allen-Robertson, J. (2013). Digital Culture Industry. A History of Digital Distribution (1st ed.). Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137033475>
- Arditi, D. (2021). Streaming Culture. Subscription Platforms and the Unending Consumption Culture (1st ed.). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/9781839827686>
- Ballano, V. O. (2016). Sociological Perspectives on Media Piracy in the Philippines and Vietnam (1st ed.). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-287-922-6>
- Bastian, M., Heymann, S., & Jacomy, M. (2009). Gephi: An Open Source Software for Exploring and Manipulating Networks. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 3(1), 361–362. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v3i1.13937>
- Choi, D. Y., & Perez, A. (2007). Online piracy, innovation, and legitimate business models. *Technovation*, 27(4), 168–178. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2006.09.004>
- Čurn, J., & Balada, J. (2024). Apify. Apify Technologies s.r.o.
- Farr, R. M. (1986). Las representaciones sociales. In S. Moscovici (Ed.), *Psicología Social: Vol. II* (1st ed., pp. 495–506). Paidós.

- Frick, S. J., Fletcher, D., & Smith, A. C. (2023). Pirate and chill: The effect of netflix on illegal streaming. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 209, 334–347. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2023.03.013>
- Gandomi, A., & Haider, M. (2015). Beyond the hype: Big data concepts, methods, and analytics. *International Journal of Information Management*, 35(2), 137–144. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2014.10.007>
- Golbeck, J. (2013). *Analyzing the Social Web* (1st ed.). Morgan Kaufmann. <https://doi.org/10.1016/C2012-0-00171-8>
- Herzlich, C. (1975). La representación social. In S. Moscovici (Ed.), *Introducción a la psicología social* (1st ed., pp. 389–418). Editorial Planeta.
- Hoong Loh, B. Y. (2019). Do you have a link? The effects of piracy and online streaming services on the sharing practices of television content. *SEARCH*, 2(11), 41–55.
- Ibosiola, D., Steer, B., Garcia-Recuero, A., Stringhini, G., Uhlig, S., & Tyson, G. (2018). Movie Pirates of the Caribbean: Exploring Illegal Streaming Cyberlockers. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 12(1), 131–140. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v12i1.15008>
- Jakkur Patalappa, K. K., & Chandramouli, S. M. (2021). Exploring Ecosystem of Free Illegal Live Streaming Services and Its Price on Legitimate Services. 2021 IEEE International Conference on Mobile Networks and Wireless Communications (ICMNBC), 1–8. <https://doi.org/10.1109/ICMNBC52512.2021.9688551>
- Jodelet, D. (1986). La representación social: fenómenos, concepto y teoría. In S. Moscovici (Ed.), *Psicología Social: Vol. II* (1st ed., pp. 469–494). Paidós.
- John, N. A. (2014). File Sharing and the History of Computing: Or, Why File Sharing is Called “File Sharing.” *Critical Studies in Media Communication*, 31(3), 198–211. <https://doi.org/10.1080/15295036.2013.824597>
- Khalil, J. F., & Zayani, M. (2022). Digitality and Debordered Spaces in the Era of Streaming: A Global South Perspective. *Television & New Media*, 23(2), 167–183. <https://doi.org/10.1177/15274764211014584>
- Lobato, R. (2012). *Shadow Economies of Cinema. Mapping Informal Film Distribution* (1st ed.). The British Film Institute.
- Lobato, R. (2020). Evolving Practices of Informal Distribution in Internet Television. In S. Shimpach (Ed.), *The Routledge Companion to Global Television* (1st ed., pp. 479–487). Routledge.
- Makin, D., & Bowers, O. (2020). Netflix as a Piracy Disruptor? A Cross-Sectional Test of Accessibility and Affordability on Interest of Piracy. *International Journal of Cyber Criminology*, 14(2), 417–432. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4769893>
- Mora, M. (2002). La teoría de las representaciones sociales de Serge Moscovici. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 1(2). <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v1n2.55>
- Moreno, A., & Redondo, T. (2016). Text Analytics: the convergence of Big Data and Artificial Intelligence. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 3(6), 57–64. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2016.369>
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público* (1st ed.). Editorial Huemul.
- Mueller, G. (2019). *Media Piracy in the Cultural Economy. Intellectual Property and Labor under Neoliberal Restructuring* (1st ed.). Routledge.
- Murolo, N. L. (2016). La pantalla pirata: usos y apropiaciones del audiovisual en Internet. *Divulgatio*, 1(1). <https://bit.ly/486z0GW>
- Paranyushkin, D. (2019). InfraNodus: Generating Insight Using Text Network Analysis. The World Wide Web Conference, 3584–3589. <https://doi.org/10.1145/3308558.3314123>

- Riekkinen, J. (2018). Piracy versus Netflix: Subscription Video on Demand Dissatisfaction as an Antecedent of Piracy. 51st Hawaii International Conference on System Sciences, 3558–3567.
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods* (1st ed.). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8718.001.0001>
- Sardanelli, D., Vollero, A., Siano, A., & Bottoni, G. (2019). Lowering the pirate flag: a TPB study of the factors influencing the intention to pay for movie streaming services. *Electronic Commerce Research*, 19(3), 549–574. <https://doi.org/10.1007/s10660-019-09346-7>
- Sinclair, S., & Rockwell, G. (2025). Voyant Tools (2.6.18). Voyant Consortium.
- Soilo, A. N. (2018). Produções Legais da Pirataria: O Streaming e a Incorporação das Demandas e Discursos Piratas no Mercado do Entretenimento Digital. *Campos - Revista de Antropologia*, 18(1-2). <https://doi.org/10.5380/cra.v18i1-2.55743>
- Soilo, A. N. (2019). Criatividades e instantes: etnografia das práticas de compartilhamento de plataformas de streaming “piratas” no Reddit. *Mediações - Revista de Ciências Sociais*, 24(1), 355. <https://doi.org/10.5433/2176-6665.2019v24n1p355>
- Souza, L. L. de O., & Mota, K. A. G. (2022). Pirataria e streaming audiovisual: crescimento e os efeitos jurídicos da distribuição ilegal de vídeos online. *Revista Thesis Juris*, 11(1), 4–22. <https://doi.org/10.5585/rtj.v11i1.17625>
- Spilker, H. S., & Colbjørnsen, T. (2020). The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept. *Media, Culture & Society*, 42(7–8), 1210–1225. <https://doi.org/10.1177/0163443720904587>
- Strangelove, M. (2015). *Post-TV. Piracy, Cord-Cutting and the Future of Television* (1st ed.). University of Toronto Press.
- Sued, G. (2020). Repertorio de técnicas digitales para la investigación con contenidos generados en redes sociodigitales. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 10(19), 1–22. <https://doi.org/10.32870/Pk.a10n19.498>
- Tan, W., Situmeang, A., & Bhaskara, K. I. (2024). TV Broadcast Piracy Through Illegal Live Streaming Applications: Challenges and Legal Protection for Copyright Holders. *Al-Adalah: Jurnal Hukum Dan Politik Islam*, 9(1), 66–79. <https://doi.org/10.30863/ajmpi.v9i1.5429>
- Venturini, T., Jacomy, M., & Pereira, D. (2015). Visual Network Analysis. [https://www.tommasoventurini.it/wp/wp-content/uploads/2014/08/Venturini-Jacomy\\_Visual-Network-Analysis\\_WorkingPaper.pdf](https://www.tommasoventurini.it/wp/wp-content/uploads/2014/08/Venturini-Jacomy_Visual-Network-Analysis_WorkingPaper.pdf)
- Villarroel, G. E. (2007). Las representaciones sociales: una nueva relación entre el individuo y la sociedad. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 17(49), 434–454.
- Wang, S. (2017). The cloud, online piracy and global copyright governance. *International Journal of Cultural Studies*, 20(3), 270–286. <https://doi.org/10.1177/1367877916628239>
- Zubair Rafique, M., Van Goethem, T., Joosen, W., Huygens, C., & Nikiforakis, N. (2016). It's Free for a Reason: Exploring the Ecosystem of Free Live Streaming Services. *Proceedings 2016 Network and Distributed System Security Symposium*, 1–15. <https://doi.org/10.14722/ndss.2016.23030>

Este artículo es de acceso abierto. Los usuarios pueden leer, descargar, distribuir, imprimir y enlazar al texto completo, siempre y cuando sea sin fines de lucro y se cite la fuente.

#### CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Martínez Moreno, Enrique. (2026). Representaciones sociales de la distribución informal por *streaming*: una exploración en TikTok con métodos digitales. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 16(31). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a16n31.937>

---

<sup>1</sup> Licenciado en Relaciones Internacionales y maestrante en Comunicación por la UNAM.

<sup>2</sup> En este texto se emplea el término distribución informal por *streaming*, en referencia a la propuesta de Lobato (2012) sobre las economías informales en la distribución audiovisual. El término expone la existencia de canales alternativos de distribución que conforman toda una infraestructura cultural paralela alrededor de la copia no autorizada, una suerte de mercado negro cultural, satisfaciendo la demanda del público allí donde la oferta legal falla. Esta elección obedece a una postura sobre la denominada piratería. Aunque denotan el mismo fenómeno, al abordarlo como distribución informal y no como piratería, se enfatiza su dimensión cultural. A su vez, se trata de evitar, en la medida de lo posible, la utilización de la palabra piratería, por considerarla un término despectivo y hasta criminalizante empujado sobre todo por las grandes comparaciones de entretenimiento. Sin embargo, el lector encontrará más de una vez dicho término en el texto, ante lo cual se precisa que su empleo obedece sólo a cuestiones de redacción, con el fin de evitar una aparición en demasía del término distribución informal que obstaculice la lectura.