



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE COMUNICACIÓN

**“LA CHICHONA” VS “EL PRO”: ROLES DE GÉNERO DE LOS JUGADORES DE
VIDEOJUEGOS EN PLATAFORMAS DE *STREAMING***

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciada en Comunicación

AUTOR: RUTH VALERIA GUTIÉRREZ GUERRERO

TUTOR: YADIS VANESSA VANEGAS TOALA

Quito-Ecuador

2022

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ruth Valeria Gutiérrez Guerrero con documento de identificación N° 1721902110
manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total
o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 4 de octubre del año 2022

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by a horizontal line and a diagonal stroke.

Ruth Valeria Gutiérrez Guerrero

1721902110

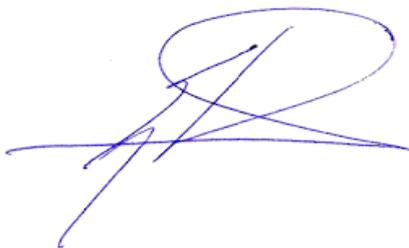
**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Ruth Valeria Gutiérrez Guerrero con documento de identificación No. 1721902110, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Artículo Académico: “LA CHICHONA” VS “EL PRO”: ROLES DE GÉNERO DE LOS JUGADORES DE VIDEOJUEGOS EN PLATAFORMAS DE *STREAMING*”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciada en Comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 04 de octubre del año 2022

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by several horizontal and diagonal strokes.

Ruth Valeria Gutiérrez Guerrero

1721902110

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Yadis Vanessa Vanegas Toala con documento de identificación N° 1710237379 docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “LA CHICHONA” VS “EL PRO”: ROLES DE GÉNERO DE LOS JUGADORES DE VIDEOJUEGOS EN PLATAFORMAS DE *STREAMING*, realizado por Ruth Valeria Gutiérrez Guerrero con documento de identificación N° 1721902110, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de Artículo Académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 04 de octubre del 2022

Atentamente,



Lcda. Yadis Vanessa Vanegas Toala. Msc, PhD

1710237379

DEDICATORIA

A mis papis Isabel y Juan, por su amor, dedicación y esfuerzo, por enseñarme que la perseverancia, la responsabilidad y el amor son virtudes que nos engrandecen, amando lo que soy y lo que hago. Ustedes son mi inspiración y ejemplo.

A mi ñaño José, por ser un amigo, por trasmitirme su alegría e inocencia, por todo lo que juntos hemos compartido, alentándome a seguir siempre adelante. A Patricio, por brindarme su apoyo, cariño, cuidados, ternura y tiempo, por ese ánimo que siempre está presente.

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Politécnica Salesiana, a la carrera de Comunicación cuerpo docente y administrativo, por todos los conocimientos y lecciones aprendidas, mismas que ayudaron a culminar mi carrera universitaria.

A Vanessa Vanegas, por su apoyo, ayuda, por trasmitirme conocimientos, durante la realización de esta investigación.

A mis padres Isabel y Juan, a mi hermano José, que han sido mi guarda, un gran ejemplo de arduo trabajo y lucha, han impulsado mi vida, guiándome y apoyándome, para cumplir todas mis metas.

A mi pareja Patricio, que fue un pilar fundamental en mi trabajo de tesis, gracias a sus gustos por el mundo gamer fue quien me inspiro a realizar este tema y por estar siempre a mi lado incondicionalmente, regalándome su amor y paciencia, estimulándome siempre para seguir adelante.

A mi mascota Leonardo, por su cariño, por ser incondicional, siempre estar a mi lado en cualquier circunstancia, por todo lo que hemos vivido, un pilar fundamental para cumplir esta meta.

A mis sobrinos, primos y tías que, con su sola presencia, me han incentivado a seguir adelante.

A todas las personas que de una y otra manera colaboraron y ayudaron para la realización de esta investigación.

ÍNDICE

| CAPÍTULO | PÁGINAS |
|---|---------|
| 1. RESUMEN | 10 |
| 2. ABSTRACT | 11 |
| 3. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 12 |
| 4. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN | 13 |
| 5. JUSTIFICACIÓN | 13 |
| 6. OBJETIVOS | 13 |
| 7. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL | 14 |
| 7.1 Comunicación y roles de género en los videojuegos | 14 |
| 7.2 Comunicación y violencia de género en los videojuegos | 15 |
| 7.3 Ciberviolencia, Ciberacoso, ciberbullying y tecno violencia machista en los videojuegos | 17 |
| 8. METODOLOGÍA | 19 |
| 9. RESULTADOS | 20 |
| 10. CONCLUSIONES | 37 |
| 11. REFERENCIAS | 38 |
| 12. ANEXOS | 42 |

ÍNDICE DE TABLAS

| TABLA | PÁGINA |
|---|---------------|
| 1. Ficha técnica de las cuentas que se investigaran. | 14 |
| 2. Número de comentarios emitidos por los usuarios hacia los jugadores. | 21 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| FIGURAS | PÁGINA |
|--|---------------|
| 1. Valoración de los comentarios sobre los atributos corporales de los jugadores emitidos por los usuarios. | 22 |
| 2. Valoración de los comentarios sobre los atributos intelectuales de los jugadores emitidos por los usuarios. | 25 |
| 3. Nube de palabras por la frecuencia léxica utilizada en los comentarios de los usuarios que siguieron la transmisión de la cuenta de @AriGameplays. | 27 |
| 4. Nube de palabras por la frecuencia léxica utilizada en los comentarios de los usuarios que siguieron la transmisión de la cuenta de @Juansguarnizo. | 28 |
| 5. Tipos de ciberviolencia ejercida hacia los jugadores en función de los comentarios. | 30 |

RESUMEN

Este artículo presenta el estudio comparado de la recepción de dos populares jugadores de videojuegos en línea en la plataforma Twitch: una mujer (@AriGamplays) y un hombre (@Junsguarnizo). Desde una perspectiva de género, esta investigación recurre al Análisis Crítico de Discurso Tecnocultural para indagar sobre 200 comentarios relevantes, dejados por los usuarios que siguieron una transmisión en vivo de la jugadora y del jugador (100 por cuenta). Los resultados revelan que la cultura de los videojuegos está atravesada por una matriz patriarcal que se expresa a través ciberviolencia, ciberacoso y ciberbullying: principalmente direccionados a la jugadora mujer @AriGamplays. Mientras el 52,9% de comentarios en la cuenta de la jugadora mujer se centran en los atributos físicos, con fuertes insinuaciones sexuales; el jugador hombre recibe un 44,11% de comentarios con elogios que destacan sus atributos intelectuales y sus competencias en su rol de *gamer*. Este artículo da cuenta de cómo existe una desigualdad en la valoración de una mujer versus un hombre en el mundo de los deportes en línea; en la que, pese a que es una destacada jugadora, termina subalternizada de forma reductiva. El estudio, además, presenta una tipificación de la ciberviolencia que recibe la jugadora: que en total contempla un 99 % de comentarios en los que se expresa objetivación sexual, amenazas sexuales, imposición e insulto.

Palabras claves

Cultura *gamer*, *videostreaming* en Twitch, ciberviolencia machista, Análisis Crítico de Discurso Tecnocultural, roles de género.

ABSTRACT

This article presents the comparative study of the reception of two popular online video game players on the Twitch platform: a woman (@AriGamplays) and a man (@Junsguarnizo). From a gender perspective, this research resorts to Critical Technocultural Discourse Analysis to inquire about 200 relevant comments left by users who followed a live stream of the female gamer and the male gamer (100 per account). The results reveal that video game culture is traversed by a patriarchal matrix that is expressed through cyber-violence, cyber-bullying and cyber-harassment: mainly directed at the female gamer @AriGamplays. While 52.9% of comments on the female gamer's account focus on physical attributes, with strong sexual innuendo; the male gamer receives 44.11% of comments with compliments that highlight his intellectual attributes and his skills in his role as a gamer. This article shows how there is an inequality in the valuation of a woman versus a man in the world of e-sports; in which, despite being an outstanding gamer, she ends up being subordinated in a reductive way. The study also presents a typification of the cyber-violence received by the female player: which in total contemplates 99% of comments in which sexual objectification, sexual threats, imposition and insult are expressed.

Key words

Gamer culture, videostreaming on Twitch, macho cyberviolence, Critical Analysis of Technocultural Discourse, gender roles.

INTRODUCCIÓN

Con la popularización de plataformas de videostreaming que son especializadas en videojuegos -por ejemplo, Twitch, Facebook *gaming*, entre otras- se ha detonado una serie de procesos mediáticos caracterizados por ser un “ecosistema complejo”, como propone (Chacón, 2012). Si bien, en el mundo de los videojuegos existen hombres y mujeres *gamers*, esta cultura está atravesada por asimetrías patriarcales que inferiorizan a las jugadoras (Afonso & Aguilera, 2021). Aunque las plataformas de *streaming* han contribuido visibilizar a mujeres *gamers*; la violencia de género también se expresa en este espacio. Por ejemplo, gracias al paradigma de la interactividad muchos usuarios expresan comentarios sexistas en el marco de una matriz sociocultural patriarcal. De ahí, esta investigación presenta a modo de estudio de caso un Análisis Crítico del Discurso Tecnocultural (CTDA por sus siglas en inglés) (Brock, 2018), para identificar la violencia de género, desde una perspectiva comparada, en los comentarios que reciben las cuentas de una jugadora mujer y un jugador hombre: Abril Abdamari Garza Alonso (@AriGameplays); y, Juan Sebastián Guarnizo Algarra (@juansguarnizo).

La violencia de género “es un fenómeno de orden estructural, social y político; resultado de la discriminación estructural originado por un sistema sexo-género-patriarcado” (Jaramillo-Bolivar & Canaval-Eraza, 2020, p. 183). Las mujeres *gamers* enfrentan a diario la violencia de género, incluso en las narrativas de los videojuegos. Los videojuegos, que tienen estatus de deportes en línea (e-sports), están atravesados por los roles de género. En efecto, como han demostrado varios estudios, existe sexismo hacia las mujeres que son *gamers* (Gutiérrez, E. J, 2014). La imagen femenina en los videostreaming no es muy aceptada por los usuarios hombres, debido a que proliferan los con comentarios sexistas (Tomkinson, 2019). Además, en los espacios virtuales, se reproducen estereotipos y desigualdad de género, provenientes de esquemas tradicionales de discriminación, sobre lo que se basa la violencia de género (Pinargote et al., 2019).

Las investigaciones sobre la representación de roles de género en la cultura *gamer*, han buscado entender el impacto que tiene las representaciones sexistas de los personajes, sobre los jugadores (Salas, 2018). A medida que avanza la sociedad, es mucho más fácil identificar los tipos de videojuegos machistas, para evitarlos y ser conscientes de las ideas y pensamientos que transmiten (Pibernat, 2017). De acuerdo con la investigación de Moncada (2012), que estudia

el consumo de videojuegos en las mujeres concluye que las jugadoras adolescentes pierden el interés, debido a que perciben que los usuarios de plataformas de videostreaming, ejercen ciberviolencia, ciberacoso y ciberbullying a través de los comentarios sexistas que pretenden interiorizarlas. Este es un buen ejemplo para evidenciar la brecha digital de género, que refiere a la diferencia que hay entre ambos géneros al manejar las nuevas tecnologías (Estévez, A., Jáuregui, P., Aurrekoetxea 2020). Finalmente, Moncada (2012) concluye que pese a que el acceso de hombres y mujeres a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de forma equilibrada; las mujeres desisten de ser jugadoras por las condiciones sexistas desfavorables para ellas.

Si bien es cierto la violencia de género ha sido ampliamente investigada en las narrativas de los videojuegos; todavía existe un campo por explorar, sobre todo, a través del estudio de los comentarios que los usuarios dejan en las plataformas de videostreaming que se han popularizado en los últimos 10 años. En esta línea, esta investigación interdisciplinaria representa un aporte que tanto intercepta los estudios de comunicación de videojuegos desde la perspectiva de género. Además, la metodología de Análisis Crítico del Discurso Tecnocultural (CTDA) desarrollada por Brock (2018) que es innovadora debido a su reciente desarrollo y aplicación en el campo de la cultura digital. Una de sus principales características que la distingue de otras metodologías, es que el CTDA analiza las características propias de los recursos narrativos que permiten las redes sociales digitales a partir de su interfaz; por ejemplo, reacciones, comentarios, emoticones, gifs, likes, hashtags, etiquetados, compartidos, entre otros.

La investigación tiene como objetivo, realizar un análisis comparativo desde los roles de género en la recepción de los comentarios emitidos por los usuarios de la plataforma Twitch en las cuentas de la jugadora @AriGameplays y el jugador @Juansguarnizo. Esto se operativiza a través de los objetivos específicos que son: 1. Identificar los ejes discursivos de caracterización de los jugadores @AriGameplays y @Juansguarnizo, a través de los comentarios de los usuarios emitidos en *streaming* de ambas cuentas; 2.

Clasificar desde categorías de roles de género las distintas funciones semánticas y pragmáticas de los comentarios de los usuarios emitidos en *streaming* emblemáticos.

¿Cómo se manifiesta la ciberviolencia de género en los comentarios de usuarios que siguen los videostreaming de un jugador (hombre) y una jugadora (mujer)?

Este artículo toma como estudio de caso las cuentas de dos populares jugadores en la plataforma Twitch, para analizarlos desde una perspectiva comparada que indaga sobre, cómo reaccionan los usuarios en los comentarios de estos dependiendo de su género. A continuación, se describen las fichas técnicas de las cuentas que se investigan y se define el corpus que toma como objeto de estudio dos transmisiones en vivo, una para cada usuario, sobre los cuales se determinará la muestra de los comentarios que serán sometidos al CTDA en el apartado metodológico:

Tabla 1.- Ficha técnica de las cuentas que se investigaran.

| | AriGameplays | JuansGuarnizo |
|-------------------------------|-------------------------------------|--|
| Nombre | Abril Abdamari Garza Alonso | Juan Sebastián Guarnizo Algarra |
| Edad | 23 | 24 |
| País | México (Monterrey) | Colombia (Ibagué) |
| Situación sentimental | Casada | Casado |
| Cuenta de Twitch | AriGameplays | Juansguarnizo |
| Número de seguidores | 3.2 millones | 6.7 millones |
| Video | ¡Día especial! 🥳 ya tenemos merch 🥳 | Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded |
| Tiempo de transmisión | 3:58:50 seg | 3:45:42 seg |
| Vistas | 174.2 mil | 403.766 mil |
| Comentarios analizados | 100 | 100 |

Marco teórico referencial:

1. Comunicación y roles de género en los videojuegos

El rol de género conforme Luengo (2017) lo define como conjunto de comportamientos y normas determinadas particularmente como femeninas o masculinas frente a un grupo social. Los dos géneros deben ser valorado dando un lugar importante como seres humanos. La cultura de los videojuegos está atravesada por roles de género desde las narrativas hasta la valoración social que tienen los jugadores y las jugadoras (Díaz, 2004). Los roles de género que existen en los videojuegos son varios, solo el 70% representa a los protagonistas masculinos, cabe recalcar, que existen casos donde se han incluido protagonistas de ambos sexos, pero siempre se inclinan más al género masculino, que estos están caracterizados por la competitividad, la violencia, el racismo y el triunfo, a diferencia del personaje femenino que se masculiniza y se exaltan los roles masculinos conocido como sexismo implícito (Sauquillo Mateo et al., 2008).

Si hacemos un rápido recorrido por la historia de los videojuegos, deteniéndonos al azar en algunos de ellos, podemos comprobar como en un gran número se ofrece una imagen más o menos uniformada y reduccionista de los roles de género: una mujer en papeles pasivos, de víctima o seductora, frente a una figura masculina activa, violenta, dominante y resolutiva (Gutiérrez, E. J, 2014, p. 315).

Los roles de género y la imagen asociada que tiene la mujer en los videojuegos concluyeron que el 30% presenta a la mujer como objeto sexual y erótico dentro de la cultura machista, el 10% muestra a la mujer como agresora desempeñando patrones de comportamientos masculinizados y el 60% expone el rol de “mujer pasiva” siempre dependiendo del rol masculino, aquí asumen las mujeres el papel de ser rescatadas, sin dejar a un lado que también son utilizadas como objetos sexuales (Moncada & Chacón, 2012).

La industria de los videojuegos y la comunidad de streamer, es un entorno de batallas constantes cuando a temas de género se refiere. Otros estudios sobre el sexismo en la cultura *gamer*, son la tendencia actual de los videostreaming, en la cual coinciden que existe diferentes características que se les atribuye a las jugadoras y jugadores (Carrillo, 2019). Pese a que mujeres y hombres están a la par, las mujeres siguen siendo discriminadas a través del acoso en esta comunidad.

Las mujeres gamers tenemos que lidiar con que se cuestione continuamente nuestro lugar en este espacio, ya que, pese a que los porcentajes de jugadoras y jugadores están prácticamente a la par, las mujeres seguimos estando “de prestado” dentro del mundo gamer. Se cuestiona no sólo si sabemos jugar, sino también el tipo de juegos a los que jugamos, menospreciando incluso ciertas plataformas que estadísticamente se ha demostrado que son mayoritariamente femeninas (Toro, 2017, p. 41).

El estigma que le han marcado a las mujeres que no soy buenas jugadoras viene de muchos años atrás. Algunas personas consideran esto como algo insignificante, sin embargo, que a las jugadoras se les discrimine y amenace por considerarse *gamers*, desemboca en hechos más graves y que a menudo quedan ocultas tras el anonimato que permiten hoy en día las diferentes plataformas. Toro (2017) comenta que todavía se tiene la visión que si la mujer juega videojuegos es solo para llamar la atención o porque su pareja también lo hace. Pero, si una mujer se dedica a jugar videojuegos, lo más normal es que le cuestionen sus habilidades como jugadora, recibiendo comentarios donde le mandan a cocinar, lavar, acosen sexualmente e insulten su imagen. Al contrario, si un jugador hombre no tiene habilidades y hace *streamer* por diversión, recibe comentarios de admiración, halagos y hasta afectos de cariño sin ser juzgado.

2. Comunicación y violencia de género en los videojuegos

a. Estereotipos de género en los videojuegos

Se define que los estereotipos de género son un prejuicio y opinión muy general acerca de los atributos o diferentes características de hombres como de mujeres y estas poseen funciones sociales que ambos sexos desempeñan o deberían desempeñar (Sánchez, 2019). Los estereotipos de género desempeñan la función de violencia simbólica, pues favorecen la naturalización de las diferencias entre hombres y mujeres (Micó Luengo, 2017).

Sanford (2006) recalca las características que tiene las comunidades de jugadores conocidos como: desafiantes, consientes e independientes de lo que están jugando. Consideran también, que los estereotipos de género son dañinos para ambos, porque tanto a los hombres se les clasifica como varoniles, indiferentes y predominantemente fuertes a su entorno, a las mujeres se les conoce como generosas, afectivas y sensibles al momento de jugar.

También existe la construcción de un mundo virtual basado en lo que denominamos cultura macho:

Esta cultura exalta unos determinados valores, si es que así los podemos denominar, ligados a una visión del mundo como una especie de gran juego en el que dominar se convierte en el objetivo primordial. Es en este contexto, con la mirada vuelta hacia lo instintivo, lo salvaje, lo primitivo, donde se exaltan actitudes como la agresividad, el desprecio a los sentimientos, la impulsividad instantánea, el riesgo desmedido, la competitividad, etc., que esos valores se convierten en virtudes... Se valora la competencia, el ansia por sobresalir y destacar por encima de los y las demás, la necesidad de demostrar la fuerza y el valor, el sentimiento de superioridad, la necesidad de poseer, la acción, el coraje, la insensibilidad, el deseo constante de enfrentarse a otras personas y buscar situaciones de peligro. Todo ello dirigido a cubrir una necesidad egocéntrica de dominar y vencer, ya se trate de guerras, mujeres o estatus social (Gutiérrez, 2004, p. 358).

Estos valores lo fomentan la sociedad, que se les ve como algo normal, de ahí que no se observe los estereotipos que existe al representar los personajes bajo la competición e individualismo es diverso. A diferencia, es que, si queremos presentar el personaje femenino como protagonista o jugable utilizan estos mismos valores “masculinos” para su creación.

Los estereotipos de género más utilizados en el mundo *gamer* son: la presentación de la imagen, los roles que son desempeñados por hombres y mujeres, el modelo tanto del hombre y de la mujer, las relaciones entre los personajes, las acciones que desempeñan los personajes (Gutiérrez, 2004).

Los estereotipos de género presentes en la cultura *gamer*, afectan a las emociones y roles del jugador, considerar que una jugadora es menos inteligente, menos talentosa y que debería vestirse de manera más sensual y hablar de manera específica que el jugador masculino, es un estereotipo que se ha marcado en la evolución de la industria de los videojuegos (Cote, 2016). La sociedad ya se dedica a marcar las diferencias entre hombre y mujer, ya que, desde niños señalan la diferencia de ciertas actividades como exclusivas de un género (Nira Santana Rodríguez, 2020), donde las culturas sociales expresan su opinión más allá de la aceptación social.

Los y las *gamers* salieron de su caparazón, y hoy en día es bastante normal ver personas expresando su amor hacia los videojuegos, pero en un principio dentro de esos mismos grupos existían estereotipos y prejuicios justamente vinculados hacia la mujer (Pineda, 2019). En el mundo de los hombres se tiene entendido que las chicas *gamers* son solo chicas de cara bonita que utilizan su cuerpo para obtener, donaciones, seguidores y buenos comentarios (Martínez, 2005). Pero comenta Márquez (2014) que esto no es verdad, porque las mujeres se pueden vestir como ellas deseen, el problema es que elogian de forma inapropiada sus atributos

sexuales, más que sus habilidades como jugadoras. Esto manifiesta que las jugadoras son por naturaleza una comunidad abierta en constante cambio que ha tolerado a los estigmas sociales.

3. Ciberviolencia, Ciberacoso, ciberbullying y tecno violencia machista en los videojuegos

Para Inés Crosas y Pilar Medina (2018), la ciberviolencia machista en la red, se practica como un control que tiene poder de sobre la mujer. Esta se introduce en el espacio virtual mediante la divulgación de imágenes, videos o comentarios denigrantes que atentan contra la dignidad de la persona.

Cada comentario es catalogado como ciberviolento cuando aplica al menos una de las estrategias de ciberviolencia categorizadas anteriormente; así que, dependiendo de su naturaleza, cada comentario puede incluirse en una o más categorías de análisis. Por ejemplo, un comentario podría formar parte de la categoría del insulto y, al mismo tiempo, de la del sarcasmo o de la objetivación sexual (Crosas & Medina, 2018, p. 60).

Existen diferentes categorías de análisis de estrategias de ciberviolencia empleadas en los comentarios. Crosas y Pilar (2018), comentan que los comentarios son catalogados como ciberviolento, cuando se aplica al menos uno de los siguientes tipos de las estrategias de ciberviolencia: insulto, sarcasmo, imposición, deseo de dañar, objetivación sexual, criminalización y difamación, amenaza a nivel general y amenaza sexual.

El ciberacoso “se entiende como el daño repetido e intencionado ocasionado a través de medios electrónicos como teléfonos móvil o internet” (Patchin & Hinduja, 2006). A menudo, en el mundo de los videojuegos es progresivo el *mainstream gaming* (tendencia dominante de videojuegos). Las jóvenes y las *streamer* son las principales víctimas del ciberacoso o *grooming* (acoso y abuso sexual online), ellas reciben mensajes intimidantes y amenazantes a diario en las plataformas de videostreaming. (Panizo Galence, 2011). En este sentido, se indica que ser víctima, ya sea de mensajes sexosos, maltratos y acoso en el ámbito offline que es el tradicional, o en el ámbito online donde existe el ciberbullying (González García, 2015), y se configuran como uno de los aspectos más fundamentales a la hora de predecir las conductas del ciberacoso. Las TIC, son los principales espacios que hay presión y control sobre la comunidad *gamer* en donde el acoso es primordial a mujeres (Barrenango et al., 2019).

El *ciberbullying* es una realidad en los videojuegos desde hace mucho tiempo, donde se ha visto la infinidad de casos donde el resultado de una partida culmina con una confrontación porque la ganadora es una jugadora mujer.

El anonimato de los usuarios, cuentas falsas y el uso de avatar en sus cuentas permiten que estos expresen ciberacoso a la comunidad *gamer* especialmente a las mujeres, bombardeando de comentarios sobre sus aspectos físicos y emocionales. Esto ha conllevado que los usuarios acosen, molesten y hostiguen a los streamers (Jagayat & Choma1, 2021). Algunos de estos usuarios anónimos utilizan las transmisiones en vivo para ofender al jugador y obtener información personal. Otro recurso que suelen utilizar son las páginas de comunidades de videojuegos y las redes sociales de las jugadoras para crear memes burlándose de ellas, las streamer, son las principales víctimas del mal uso de estas tecnologías. El género masculino mediante comentarios pide a la streamer un movimiento sensual, bailes o se retire prendas de vestir para lograr tener entretenidos a sus usuarios (Micó Luengo, 2017).

En la actualidad, se ha registrado un incremento de casos sobre la violencia y tecnoviencia a mujeres contra su confidencialidad y su intimidad tanto en redes sociales como en plataformas de videostreaming, siendo gran parte de los casos perpetrados a través de las TIC. Sextorsión “chantaje por parte de un ciberdelincuente para que la víctima realice una determinada acción o entregue una cantidad de dinero bajo amenaza de publicar o compartir imágenes íntimas” (Lagua, 2018, p. 7).

METODOLOGÍA

El trabajo de investigación es de carácter descriptivo- interpretativo de acuerdo con el paradigma sociocrítico, este se apega a la línea de investigación de roles de género mediante el eje temático de Contextos Socioculturales. Se utilizó el enfoque de investigación mixta. El enfoque mixto entre otros aspectos, “logra una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno, ayuda a formular el planteamiento del problema con mayor claridad, produce datos más “ricos” y variados, potencia la creatividad teórica, apoya con mayor solidez las inferencias científicas y permite una mejor exploración de los datos” (Fernández, 2003, p. 580). Señala Fernández et al. (2003) que para realizar el análisis de datos de un enfoque mixto sugiere introducir una sección donde se exponga el método, la recolección de datos y el análisis tanto cualitativos como cuantitativos para responder al planteamiento del problema.

Para el procesamiento metodológico de la investigación, la primera fase fue la extracción de datos para conformar el corpus de análisis. Por lo tanto, de las 4 horas aproximadamente que dura cada videostreaming se escogió 25 comentarios por cada hora lo cual dio un resultado de 100 comentarios para cada una de las cuentas. En total, el corpus de esta investigación es un total de 200 comentarios, que representan una muestra significativa de la interacción de los usuarios de videostreaming.

La segunda fase fue la elaboración de la matriz de análisis, esta se operativizó en función a los objetivos específicos. Para indagar sobre la función semántica que dota de sentido al discurso, se tomó como base la unidad lingüística de adjetivos que califican los jugadores. A su vez, para explorar la función pragmática, se indagó sobre la base de los verbos que dan acción a los jugadores. En paralelo, la matriz también contempló un mapeo de los tipos de ciberviolencia, de conformidad a las categorías de análisis que se presentaron en el apartado teórico.

Matriz 2.- En la matriz de Excel, se generaron las siguientes etiquetas:

| | | | | |
|-----------|----------------------------------|--|---|--|
| ADJETIVOS | VERBOS QUE DAN LA ACCION USUARIO | VERBOS QUE DAN ACCIÓN JUGADOR/JUGADORA | ATRIBUTOS O REFERENCIA FÍSICO A LA QUE SE ALUDE | ATRIBUTOS O REFERENCIA INTELECTUAL A LA QUE SE ALUDE |
|-----------|----------------------------------|--|---|--|

| | | | | |
|----------------|---------------------------------|------------------|-------------------|------------------------|
| EJE DISCURSIVO | CLASIFICACIÓN DE CIBERVIOLENCIA | COMENTARIO MUJER | COMENTARIO HOMBRE | COMENTARIO COMPARATIVO |
|----------------|---------------------------------|------------------|-------------------|------------------------|

Se ejecutó la matriz tanto para atributos corporales, intelectuales y tipos de ciberviolencia, que utilizó las autoras Crosas & Medina (2018), luego de realizar el análisis a partir de aplicación de la matriz cada comentario se fue distribuyendo por partes en cada una de las etiquetas. Para evidenciar la matriz de análisis se debe mirar en el Anexo N.º 1. Para elaboración de la matriz se tomó en cuenta el Análisis Crítico del Discurso Tecnocultural de Brock (2018) que “combina el análisis del material de la tecnología de la información y el diseño virtual con una investigación de la producción de la tecnología sobre la producción de significados a través de la práctica y las articulaciones de los usuarios” (Brock, 2018, p. 1013). Este análisis parte de la teoría crítica, en este caso de género y toma en cuenta los elementos narrativos del entorno digital en la plataforma de videostreaming Twitch, como, por ejemplo: los comentarios y emoticones y *gifs*. A partir de estos resultados se generó tablas, figuras, gráficos de pasteles, nubes de palabras de frecuencia léxica y se tomaron casos ejemplificadores tanto en atributos corporales, intelectuales, comparación y tipos de violencia, basada en esta recolección de datos se procederá al respectivo análisis.

RESULTADOS

1. Roles de género en los comentarios de los videostreaming

Los roles de género son percibidos como un entorno perceptivo estructurado por el género, donde se establece el varón fuerte y la mujer marginada (Carrillo, 2019). El género implica aceptar reglas que obliga a las personas obedecer diferentes expectativas de comportamientos en las narrativas de los videojuegos. De acuerdo con las perspectivas de los roles de género propuestas por Toro (2017), en la investigación se determinó que, la tónica general de los comentarios emitidos hacia la jugadora son negativos, donde también resaltan sus atributos físicos con fuertes connotaciones sexuales, dejando a un lado sus destrezas como jugadora. Mientras que, en el caso del jugador se encontró que destacan más sus atributos intelectuales y físicos, pero sin un contexto sexual, al contrario, comentarios alabando sus destrezas como jugador.

La violencia que es ejercida en la cultura *gamer*, no queda reflejado solo en lo virtual, sino esto llega a los jóvenes, donde se marcan los roles de género y distintos estereotipos de acuerdo con la sociedad patriarcal (Micó Luengo, 2017). Estos entretenimientos son los que aportas más con la desigualdad y discriminación de género en las jugadoras.

Es interesante mirar que la mayoría de los usuarios que realizan comentarios hacia la jugadora @AriGameplays, en un porcentaje del 90% son hombres y 10% mujeres.

Como se aprecia en la siguiente tabla:

Tabla 3.- Número de comentarios emitidos por los usuarios hacia los jugadores.

| Comentarios de los usuarios hacia la jugadora @AriGameplays | N.º Comentarios | Comentarios de los usuarios hacia el jugador @Juansguarnizo | N.º Comentarios |
|--|------------------------|--|------------------------|
| Mujer | 10 | Mujer | 52 |
| Hombre | 90 | Hombre | 48 |

Se observa en la tabla, que los comentarios de sexualización que recibe la jugadora vienen directamente de usuarios hombres, sin dejar de lado que el 10% de comentarios de mujeres, también la atacan como *gamer*. El jugador recibe más comentarios hechos por mujeres donde alagan sus habilidades y atributos, evidentemente esto reproduce los roles de género.

A continuación, se presenta una figura sobre los comentarios realizados por los usuarios de la plataforma de videostreaming Twitch, donde se compara las cuentas de los jugadores @AriGameplays y @Juansguarnizo sobre sus atributos corporales.

CUADRO COMPARATIVO DE ATRIBUTOS CORPORALES DE LAS CUENTAS DE LOS JUGADORES



Figura 4.- Valoración de los comentarios sobre los atributos corporales de los jugadores emitidos por los usuarios.

El 52,9% de los comentarios realizados hacia la jugadora destacan sus atributos físicos, como se observa en la figura destaca con el porcentaje de 5,71% «buenota», seguido con el 4,29% «perrísima», «fea» y «muestra tus teticas». En comparación al jugador que apenas el 17.16% de los comentarios hacen alusión a su parte física.

Sin embargo, se observa una diferencia, que en el caso del jugador no existe sexualización, por lo tanto, esto reproduce los roles de género presentes en la cultura *gamer*, que a la mujer le ven como objeto sexual (Cote, 2016). El anonimato de los usuarios permite que exista comentarios sexistas donde el acoso es primordial hacia las streamer y se dedican a marcar las diferencias que existe tanto en mujeres como en hombres.

Como menciona Panizo Galence (2011), las streamer son las principales víctimas del abuso sexual online en las plataformas de videostreaming, esto es la nueva realidad que perciben las mujeres a diferencia de los jugadores que son elogiados por sus usuarios. Esto es evidente a través de los siguientes casos ejemplificadores, que se destacan como muestra a nivel cualitativo para ilustrar la sexualización y discriminación de la jugadora @AriGameplays y el jugador @Juansguarnizo.

hector_gamer777

te vez perrisimal mu estran os una a teta 

• 20:07

ElGatoSloth

:QUE GUAPOOOO QUE ERES MIL RESPETOS

• 9:56

Comentario izquierdo: (obtenido del videostreaming ¡Día especial!  ya tenemos merch  de @AriGameplays, 2021). Comentario derecho: (obtenido del videostreaming Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded de @Juansguarnizo, 2021).

Se toma como caso, el comentario emitido el usuario hergarmath con fecha de 10 de diciembre del 2021 a los 20 minutos con 07 seg. Como se ve en este comentario es evidente como insultan a la jugadora y aparte la objetivizan sexualmente pidiendo que muestre una parte de su cuerpo. Comenta Luengo (2017), las jugadoras son juzgadas por ser mujeres y el hombre espera que las jugadoras cumplan con los estereotipos que ha implantado en esta cultura, esperan que todas las *gamer* tengan un buen cuerpo. Los hombres consideran que por ser *gamer*, las mujeres deben ser chicas lindas y con atributos exaltantes, es ahí donde aprovechan bajo el anonimato realizar comentarios machistas con imposición pidiendo que las jugadoras hagan caso a sus comentarios. Al lado derecho, el comentario hacia el jugador es emitido por el usuario ElGatoSloth con fecha de 10 de diciembre del 2021 en la hora 12 pm a los 9 minutos con 56 seg, donde primero destacan su físico y luego lo veneran como persona.

A su vez se encontró, comentarios sobre atributos intelectuales, que van directamente hacia el jugador @Juansguarnizo, alabando y admirando su técnica en los videojuegos.

CUADRO COMPARATIVO DE ATRIBUTOS CORPORALES DE LOS JUGADORES DE LAS CUENTAS DE

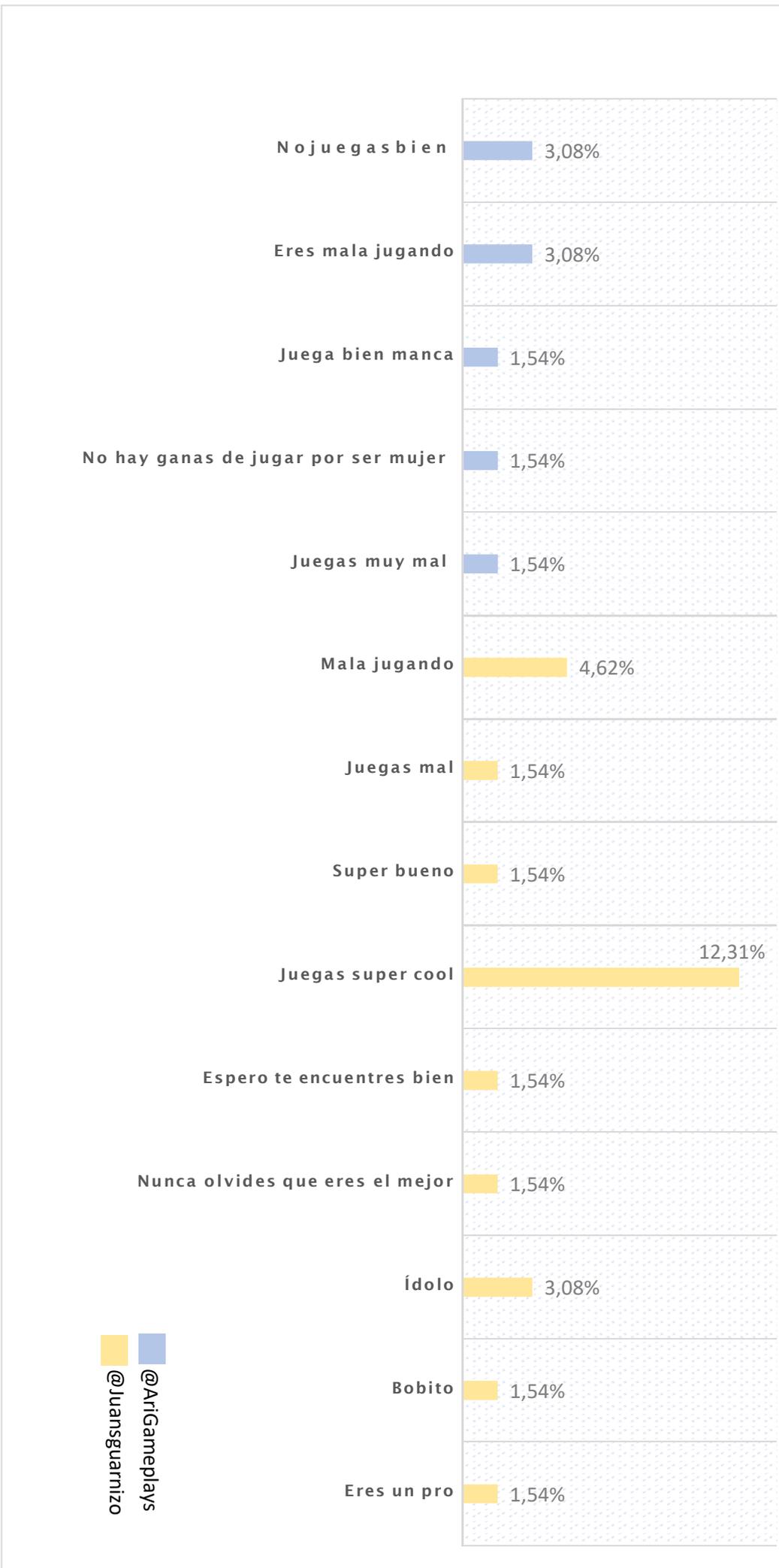


Figura 5.- Valoración de los comentarios sobre los atributos intelectuales de los jugadores emitidos por los usuarios.

Como se observa en la figura 5, con un porcentaje del 28.8% de comentarios, idolatran al jugador como *streaming*. Con un 12.31% le dicen que «juega super cool», siguiendo con un 3% que lo nombran «ídolo». Al contrario, en el caso de la jugadora, subalternan sus atributos intelectuales, por lo tanto, como señala el estudio de Márquez (2014), las jugadoras son una comunidad abierta en constante cambio que ha sobrellevado los estigmas sociales. Uno de los problemas que existe en el mundo *gamer*, es que los hombres no aceptan que las mujeres jueguen videojuegos y peor que participen en los e-sports. Se nota que existe una inferiorización de la mujer como jugadora, que no alcanza a tener una aceptación profesional en los usuarios, claramente se visualiza que existe roles de género y la violencia patriarcal alcanza y se expande en las plataformas de videostreaming. Tanto mujeres como hombres piensan que existe pocas gamers profesionales, esto se piensa por el poco apoyo que reciben las jugadoras, subestimado y propulsado a la mujer considerando que el juego solo es para hombres.

Se observó la comparación de ambos jugadores, tanto en sus atributos corporales e intelectuales, se visualizó que la jugadora obtiene más comentarios de tipo sexuales, ofensivos y negativos, que su destreza en los videojuegos. Y el jugador obtuvo comentarios con relación a su habilidad en los videojuegos, sin menospreciar sus atributos físicos.

Es evidente que la cultura *gamer* no acepta a la mujer jugadora, porque consideran a la mujer débil, descalificando sus habilidades. A través de los casos ejemplificadores que se destacan como muestra a nivel cualitativo se exhibirá la exclusión de género de los jugadores @AriGameplays y @Juansguarnizo.

JotataDL
nunca podrás competir con con juan

• 2:30:33

xaimiro

: Que? No digas eso tu eres mejor que ari eres mas humilde:0

• 1:55:07

Comentario izquierdo: (obtenido del videostreaming ¡Día especial! 🍀 ya tenemos merch 🍀 de @AriGameplays, 2021). Comentario derecho: (obtenido del videostreaming Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded de @Juansguarnizo, 2021).

Se toma como caso, el comentario emitido del usuario JotataDL con fecha de 10 de diciembre del 2021 a las 2 horas con 30 min y 33seg. Como se observa el comentario de la derecha realizado por un hombre, afirman que ella no se encuentra en el mismo nivel que un *gamer*

2. Ciberviolencia, ciberacoso y cyberbullying ejercido en los comentarios de usuario

La ciberviolencia en la red ejercida en contra la mujer, surge como un problema social. De acuerdo, con las categorías de análisis de ciberviolencia hay; «objetivación sexual», «insulto», «sarcasmo», «imposición», «amenaza sexual», «amenaza a nivel general», «criminalización y difamación» y «deseo de dañar» (Crosas & Medina, 2018), estos constituyen mecanismos de coacción sistemáticamente para amordazar a la mujer. El ciberacoso se introduce como una forma de manifestarse la violencia de género. Los modelos de masculinidad hegemónica, se encuentra detrás de estas violencias (Barrenengoa et al., 2019).

El *ciberbullying* resalta en varias características de *bullying* tradicional. Esta deriva del anonimato, donde los usuarios tienen la facilidad de orquestar campañas de acoso y viralización para quedar bien con el grupo entero, pero desvalorizando a la mujer (González García, 2015). En los comentarios de los usuarios se demostró, que la agresión impartida hacia la jugadora es alta, en el análisis se determinó que los tipos de ciberviolencia más utilizados para @AriGameplays son; objetivación sexual, insulto, imposición y amenaza sexual. También, existe la posibilidad que en los comentarios se incluye unas o más categorías de análisis, las violencias siempre se interconectan. De acuerdo con la tipología de la ciberviolencia de género propuesto por Crosas y Molina (2018). En efecto, a partir de estas dimensiones se constató que las principales violencias que están presentes se hacen en torno a la jugadora @AriGameplays con el 99% de ciberviolencia, mientras que en el caso del jugador @Juansguarnizo no presenta más que el 1% de ciberviolencia, en un comentario no muy agresivo en su contra de los 100 que se analizaron.

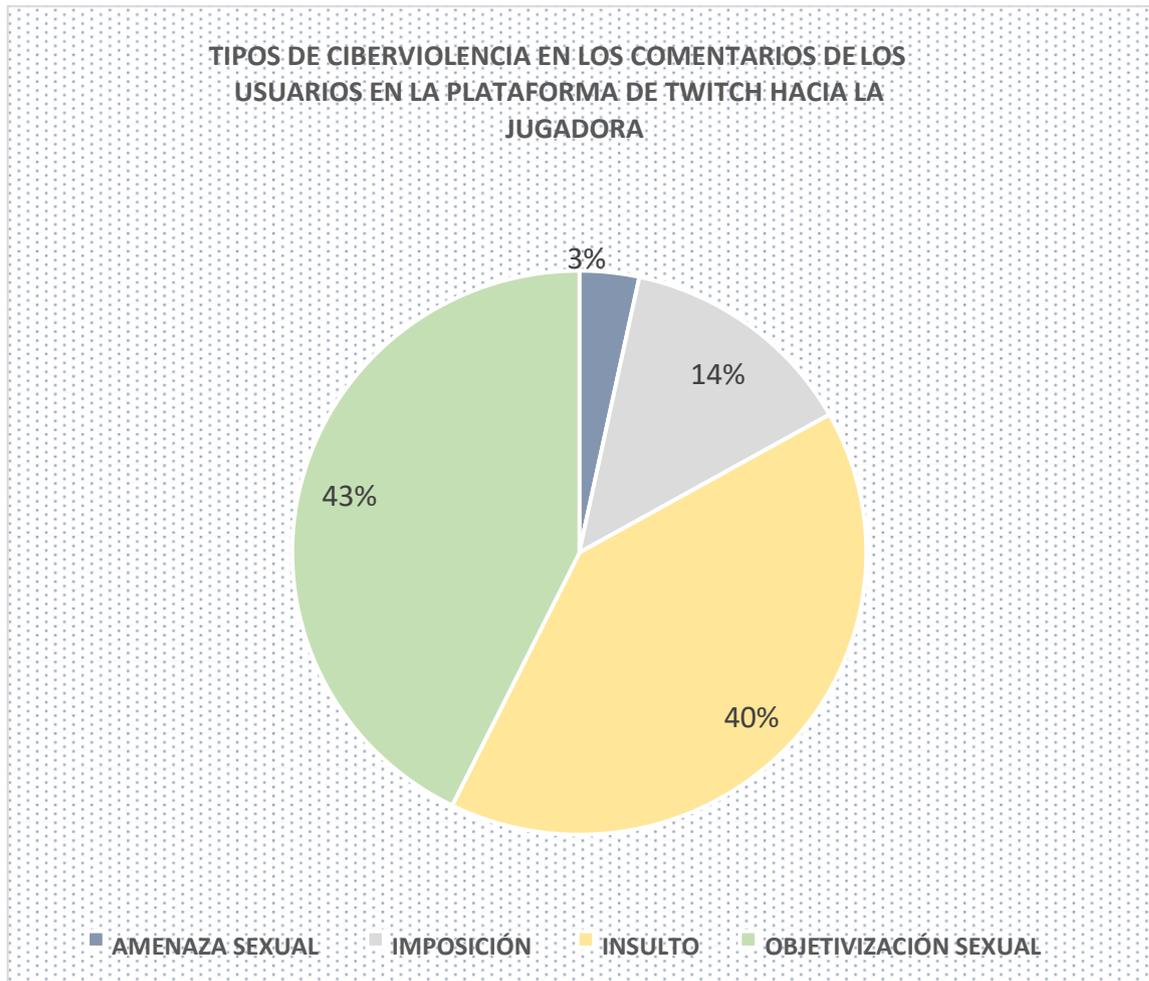
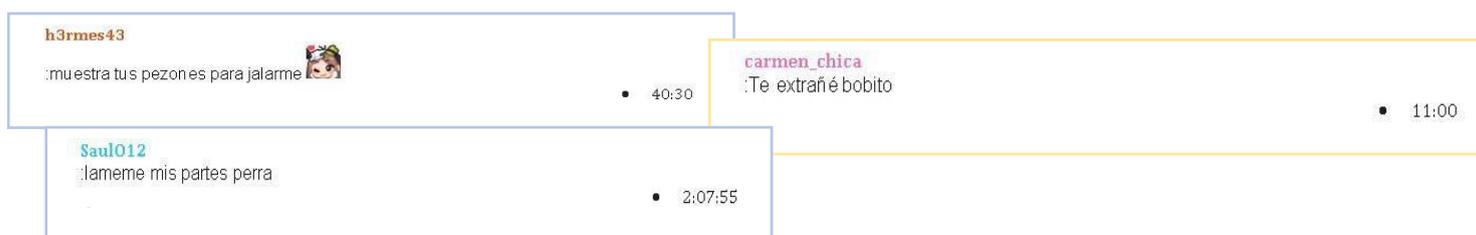


Figura 8.- Tipos de ciberviolencia ejercida hacia los jugadores en función de los comentarios.

Al mismo tiempo esta ciberviolencia puede entrar en diálogo con la noción del autor Panizo Galence (2011) de ciberacoso, indica que ser víctima del acoso sexual, maltrato, comentarios sexosos implica recibir hasta ciberbullying y esto se va configurando con aspectos de las conductas del ciberacoso. Desde estos dos lentes, se observa que el 99% de los comentarios emitidos hacia la cuenta de @AriGameplays caben en la categorización de objetivación sexual, insulto, imposición y amenaza sexual, mientras que en el caso del jugador apenas el 1% con insulto. De ahí, se confirma que los roles de género atravesados por la cultura de violencia machista alcanzan la cultura del mundo *gamer*.

Por ejemplo, «muéstrame la teta», mostrando los atributos físicos con objetivación sexual e imposición.

Se presentará a continuación casos ejemplificadores de tipos de violencia interconectadas en los comentarios hacia los jugadores @AriGameplays y @Juansguarnizo.



Comentario izquierdo: (obtenido del videostreaming ¡Día especial! 🥳 ya tenemos merch 🥳 de @AriGameplays, 2021). Comentario derecho: (obtenido del videostreaming Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded de @Juansguarnizo, 2021).

Los dos comentarios ejemplificadores hacia la jugadora representan el 99% ciberviolencia en contra a @AriGameplays.

«muéstrame tus pezones para jalarme» es el comentario emitido por el usuario h3rmes43 con fecha de 10 de diciembre del 2021 a los 40 min con 30 seg, en donde en el comentario contiene más de dos categorías de análisis: objetivación sexual, imposición e insulto. «lámeme mis partes perras» es el comentario emitido por el usuario SaulO12 con fecha de 10 de diciembre del 2021 a las 2 horas con 07 min y 55seg. El comentario trae dos categorías de ciberviolencia que son: objetivación sexual e imposición.

Estas categorías de análisis de ciberviolencia reflejan como en un comentario la mujer es subalternizada. El ámbito de la comunicación se ha incorporado con gran fuerza la comunicación online, ya sea, el estudio de comentarios, chats, foros, blogs, microblogs, etc. Como define Díaz (2004), el aspecto positivo en tener en cuenta es que hoy día en la sociedad

se da libertad para compartir juicios e ideas. Los discursos son espontáneos. Sin embargo, «Te extraña bobito», en el 1% de ciberviolencia que arremeten contra @Juansguranizo, el comentario lo emitió carne_chica con fecha de 10 de diciembre del 2021 a los 11 min de empezar el videostreaming, el mensaje no es violencia es una forma de expresar su cariño al jugador.

2.1 Objetivación sexual en los comentarios emitidos por los usuarios

La Objetivación sexual busca tratar a las personas únicamente como objetos de deseo sexual, en otras palabras, tratar a la mujer como un objeto o mercancía sin tomar en cuenta su dignidad y su personalidad (Crosas & Medina, 2018). En las plataformas de videostreaming Twitch, el usuario trata y ve a las personas como objetos para su placer sexual. En los comentarios las partes del cuerpo de las jugadoras son el tema central de la mofa.

La objetivación sexual con 38 de 100 comentarios fue la predominante en la tabla con el 42%, donde se miró mensajes de usuarios masculinos hacia la jugadora. En este punto el jugador no recibió ningún tipo de mensaje de objetivación sexual. Sanford (2006), lo primordial que hay narrativa de los videojuegos es el sexo, pero con diferentes perspectivas en cada uno de los juegos. Entonces como se espera que una cultura machista que trata mal y cataloga a la mujer como objeto sexual cambie, si esa perspectiva viene desde la industria de los videojuegos.

La cultura macho rechaza a la mujer en sus atributos intelectuales, pero adoran sexualizar su cuerpo. Se expondrá casos que se destacan la exclusión de género en la jugadora @AriGameplays.

Gustavo_Uchiha31

:k ricas piernas las quiero encima

40:31

Alanc_16

: subete encima de mi para hacerte un hijo

2:29:25

Comentarios: (obtenido del videostreaming ¡Día especial! 🍀 ya tenemos merch 🍀 de @AriGameplays, 2021).

En los dos casos que se tomó como ejemplo, se evidencia tanto la función semántica como la función pragmática.

La función semántica es el estudio de diferentes aspectos del significado, interpretación o sentido de los signos lingüísticos como expresiones, palabras o representaciones. La función semántica es el significado que se le da a ella, lo cual, le anulan como *gamer* y toda la construcción semántica que hacen sobre ella son respecto a sus atributos físicos, por ejemplo: «k ricas piernas las quiero encima».

La función pragmática estudia como el contexto incide en la interpretación del significado de un mensaje, en la investigación, los comentarios que le influyen hacer algo a la *gamer*, como, por ejemplo: «súbete encima de mi para hacerte un hijo».

2.2 Insulto en los comentarios emitidos por los usuarios

El insulto es una acción o expresión con la cual se ofende a otra persona. Este se manifiesta a través de palabras con connotación negativa conocidas como malas palabras, aunque no siempre sean malas palabras, sino palabras con intención de lastimar (Crosas & Medina, 2018). El insulto es la estrategia de ciberviolencia más común en el mundo de las TIC, pero en la investigación toma el segundo lugar con el 40% hacia la jugadora y el 1% al jugador. En el mundo de los “likes” y “seguidores”, es frecuente los ataques hacia las mujeres, la falta de respeto y los insultos vejatorios son fundamentales en la vida diaria de las *streamer* por no hacer lo que su audiencia les pide (Toro, 2017). Incluso, la mayoría de sus seguidores llegan a hackear las cuentas principales de las *gamer*.

En los comentarios examinados, la naturaleza de los insultos es diversa, hay insultos orientados a atacar el estado mental, la capacidad de los jugadores y aspectos físicos, en donde sobre todo las mujeres son comparadas con animales de gran volumen, por ejemplo: ballenas, vacas, cerdos y animales domésticos y salvajes como: perro y zorro.

Se presentará a continuación casos ejemplificadores de insultos plasmados en los comentarios hacia los jugadores @AriGameplays y @Juansguarnizo.

erick_ds00

:pareces chancho

• 59:25

carmen_chica

:Te extrañé bobito

• 11:00

melshiho

:no sirves para jugar mueres rápido

• 2:29:44

Comentario izquierdo: (obtenido del videostreaming ¡Día especial! 🥳 ya tenemos merch 🥳 de @AriGameplays, 2021). Comentario derecho: (obtenido del videostreaming Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded de @Juansguarnizo, 2021).

Como los ejemplos nos demuestran, se observa que el comentario emitido por erick_ds00 con fecha de 10 de diciembre del 2021 a los 59 min con 25 seg. El insulto ataca a su aspecto físico «pareces chancho», interpretando que la parte de su cuerpo esta subida de peso y dirigiéndose directamente a sus senos. Afirma Nira Santana (2020), que los comentarios que llevan insultos traen mensajes de tortura emocional, acosar y manosear, prostitución, tortura y maltrato. El aumento de presencia de las mujeres como videojugadoras, han llevado consigo los estereotipos de género, en su misma representación como objetos sexuales, donde insultan sus capacidades físicas e intelectuales.

«No sirves para jugar», son comentarios que también hay muchos, refiriéndose a sus habilidades como jugadora. El comentario emitido por melshiho con fecha de 10 de diciembre del 2021 a las 2 horas con 29 min y 44 seg, es un ejemplo de cómo la cultura macho que se caracteriza por ser una cultura riesgosa donde no existe la igualdad de género, sino los hombres se consideran superiores a las mujeres. Donde se consideran agresivos e individualista, siempre destacando su actitud de lucha y fuerte (Gutiérrez, 2004). Y esta cultura sigue desvalorizando las capacidades de las mujeres tanto en los videojuegos como en la vida diaria, tachándola de ser muy débil. A diferencia de resaltar a las mujeres por su físico y destreza, los usuarios veneran al jugador @Juansguarnizo donde se considera que bobito es un insulto, pero fue un comentario donde dice «Te extrañé bobito», pero si captamos bien se dirigen al *gamer* como un mensaje de ternura.

2.3 Imposición en los comentarios emitidos por los usuarios

La imposición se establece como algo que se debe cumplir obligatoriamente. Esta incluye recursos lingüísticos similares a oraciones exclamativas como imperativas, o palabras escritas en mayúsculas (Crosas & Medina, 2018). En la sociedad, la imposición predomina, a las

mujeres no solo les atacan en la vida real, sino en las redes sociales, publicidad, cine y las plataformas de videostreaming (Sánchez, 2019). La falta de respeto que reciben en los comentarios es a diario exigiendo que realicen diferentes acciones que los usuarios anónimos les piden, por ejemplo: «sácate la blusa», «ponte en cuatro», «baila y te regalo una suscripción», etc. El usuario ordena a la jugadora que realice o deje de realizar diferentes acciones con el objetivo de, estigmatizar y denigrar. En varias ocasiones el usuario exige que abandone su trabajo en el mundo virtual.

En el estudio de caso, imposición representa la estrategia de ciberviolencia más común con un total de 12 comentarios que representa el 14% hacia la jugadora, esta categoría es relativamente menor en comparación con Objetivación sexual e Insulto. En esta categoría el jugador no recibió ningún mensaje de imposición.

Se presentará a continuación casos que se destacan la imposición en la jugadora @AriGameplays.



Comentarios: (obtenido del videostreaming ¡Día especial! 🤩 ya tenemos merch 🤩 de @AriGameplays, 2021).

La dominación masculina es uno de los problemas que ya existen hace años atrás. Nunca hace falta el comentario diciendo: «te doy monedas, pero quítate la falda», «me suscribo, pero ponte en 4», «te dono por un año, pero haz movimientos placenteros».

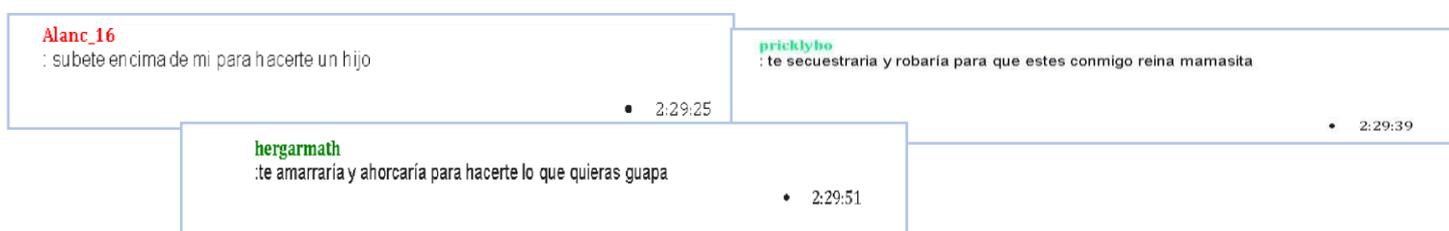
Comentarios así llegan a diario a las streamer. Martínez (2005) nos dice, que para lograr subsistir en el mundo de lo virtual, las mujeres deben pisar fuerte y demostrar sin ninguna amenaza que por ser mujeres deben tratar mal y peor descalificar sus habilidades, si ya se ha demostrado que una mujer llegó a las e-sports ganando a todos los hombres que se consideran “superiores”.

2.4 Amenaza Sexual en los comentarios emitidos por los usuarios

La amenaza sexual se centra en la intención de violentar sexualmente a una persona o un grupo de personas. En la amenaza general el usuario realiza un comentario donde alerta su intención de hacer daño, causar dolor, perjuicio o acciones hostiles a las jugadoras o jugadores (Crosas & Medina, 2018). Las mujeres se abren a nuevos espacios siendo apasionadas y trabajadoras. Sin embargo, las streamer denuncian a diario la amenaza sexual y acoso una vez que descubren su género (Sauquillo Mateo et al., 2008). Si hacemos una búsqueda de chicas gamer sexualizadas o videojuegos en internet, los tres primeros resultados son de contenido de mujeres cosificadas e hipersexualizadas.

En la toma de comentarios, de 100 comentarios se encontró 3 de amenaza sexual. La cultura macho no acepta a la mujer jugadora, la tratan de fácil y frágil, atacando su físico y desmereciendo sus habilidades.

A través de los siguientes casos ejemplificadores exhibirá en el mundo en el que la jugadora @AriGameplays tolera.



Comentarios: (obtenido del videostreaming ¡Día especial! 🐱 ya tenemos merch 🐱 de @AriGameplays, 2021).

Para evidenciar como se da la amenaza sexual, la imposición y la violencia machista, se toma como caso, el comentario emitido el usuario Alanc_16 con fecha de 10 de diciembre del 2021 en la hora 12 pm a las 2 horas con 29 min y 25 seg donde comenta «súbete encima de mi para hacerte un hijo». Como se ve en este comentario es evidente que a diario sufren este tipo de violencias y esto dialoga con la noción de ciberviolencia y ciberacoso. La amenaza sexual se presentó en tres comentarios con el porcentaje del 3%. La vigilancia virtual de actividades en la plataforma web, en este caso Twitch, muestra como las mujeres son percibidas por la cultura *gamer* (Moncada & Chacón, 2012), un comentario sexual es atentar con la imagen y reputación de la mujer, sin tener la mayor culpa, más que aguantar este tipo de situaciones.

«te amarraría y ahorcaría para hacerte lo que tú quieras guapa» y «te secuestraría y te robaría para que estes conmigo reina mamacita», estos comentarios son los más fuertes para explicar la amenaza sexual. Hacia la jugadora estas conductas no causan más que se sienta ofendida, intimidada o humillada, porque atrás de una computadora no se sabe quién esta. Como comenta Barrenengoa (2019), hoy se observa tanto en las redes sociales que no sabemos que las personas que se encuentran tras una pantalla están bien con su mentalidad o simplemente son personas que les gusta satisfacer sus necesidades publicando cosas de amenaza tipo sexual.

CONCLUSIONES

Se concluye que evidentemente, las mujeres *gamer* se encuentran en lado de lo decorativo, sumisión tanto en los videojuegos como en el mundo de streamer.

La jugadora para lograr adaptarse al mundo *gamer* debe asumir los modelos masculinos del éxito y de no perder. Siempre ser la que gana, no dejar derrotarse, y hacer lo que los usuarios le piden para que sea aceptada por sus seguidores.

@AriGameplays es fuertemente criticada en sus redes sociales, el 75% de sus seguidores son los que hacen comentarios sexistas y de burla hacia sus atributos intelectuales. Este tipo de comportamientos no tiene que ver nada con la preferencia en los videojuegos, ideología o preferencia sexual, sino, este factor lo causa personas que se esconden a través del anonimato o creación de perfiles falsos para subestimar a la mujer.

Con la investigación se pretendió entender los tipos de ciberviolencia con actitudes sexistas y agresivas dentro de la comunidad *gamer*. El trabajo trata de explicar las diferentes perspectivas en la industria de los videojuegos y las plataformas como clasifican a los jugadores por su género.

A la jugadora @AriGameplays le critican por salir en sus streamer con escote, short, falda, es una visión sexista y machista de la sociedad. Sus partes del cuerpo destacan en los comentarios. Esto demuestra que claramente existe un sesgo patriarcal machista. Las denigraciones y ataques que presento el apartado de resultados actúan como mecanismo de imposición para silenciar a la mujer *gamer*. En la sección de los comentarios, los seguidores buscan la sumisión de la mujer, burlándose de su participación como streamer y acosando en el entorno sexual.

Los seguidores ejercen su violencia sistemática sobre aquellas *gamers* que se dejan afectar psicológicamente por este tipo de comentarios.

Referencias:

- Afonso Noda, S., & Aguilera Ávila, L. (2021). Desigualdades en el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de los jugadores y las jugadoras. *Investigaciones Feministas*, 12(2), 677–689. <https://doi.org/10.5209/infe.60947>
- Ana Estévez, P. J. y M. A. (2020). *Perfiles de personas jugadoras de videojuegos y co-ocurrencia de abuso de videojuegos, trastorno de juego y consumo de sustancias: análisis por tipo de videojuegos Profiles of video game players and co-occurrence of video game abuse, gambling disorder or.* 45(4), 14–28. [aesed.com/upload/files/v45n4_2-ana_estevez_etal.pdf](https://www.aesed.com/upload/files/v45n4_2-ana_estevez_etal.pdf)
- 16, A. (2021, 10 diciembre). subete encima de mi para hacerte un hijo [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- 43, H. (2021, 10 diciembre). muestra tus pezones para jalarme [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Barrenengoa, G., M^a, A., & Vallejo, P. (2019). Ciberacoso sexualizado y ciberviolencia de género en adolescentes . *Universidad de Almería*, 42–58. <https://drive.google.com/open?id=1g-I1I5FrMY44s8fsix7encq0zloJX0FV>
- Brock, A. (2018). Critical technocultural discourse analysis. *New Media and Society*, 20(3), 1012–1030. <https://doi.org/10.1177/1461444816677532>
- Carrillo Vera, J. A. (2019). *Nuevos escenarios de consumo de videojuegos: Twitch.tv y los esports*.
- Cote, A. C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a FemaleCentered Perspective. *ProQuest Dissertations and Theses*, 294. https://search.proquest.com/docview/1873448788?accountid=8166%0Ahttp://sfx.nelliportaali.fi/nelli04b?url_ver=Z39.88-2004&rft_val_fmt=info:ofi/fmt:kev:mtx:dissertation&genre=dissertations+%26+theses&sid=ProQ:Social+Science+Database&atitle=&title=Changing+t
- Crosas, I. &, & Medina, P. (2018). Ciberviolencia en la red. Nuevas formas de retórica disciplinaria en contra del feminismo. *Papers. Revista de Sociologia*, 104(1), 47. <https://doi.org/10.5565/rev/papers.2390>
- C. (2021a, diciembre 10). baila y te regalo la suscripción de 1 año [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Chica, C. (2021, 10 diciembre). Te extreñé bobito [Comentario sobre el videostreaming “Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/juansguarnizo>

- Díaz, V. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Comunicar*, 115–120. <http://arsenopirita.boumort.cesca.cat/index.php/comunicar/article/viewFile/3344/2691>
- Díez Gutiérrez, E. J., & Terrón Bañuelos, E. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Exedra*, August, 1–12. [https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6526/Sexismo y violencia de género en videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/6526/Sexismo%20y%20violencia%20de%20g%C3%A9nero%20en%20videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- DL, J. (2021, 10 diciembre). Nunca podrás competir con Juan [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- DL, J. (2021, 10 diciembre). ya te done ahora baila perra [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Ds00, E. (2021, 10 diciembre). pareces chancho [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Fernández, C. (2003). *Metodología de la investigación* (3era edici). <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologiade-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Gamer, H. (2021, 10 diciembre). te vez perrisima; muestranos una teta [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- González García, A. (2015). *El cyberbullying o acoso juvenil a través de Internet: un análisis empírico a través del modelo del Triple Riesgo Delictivo (TRD)*.
- Gutiérrez, E. J. D. (2004). Diferencia sexual. En *Conceptos clave en los estudios de género*. [file:///C:/Users/JOSE ANTONIO/Downloads/13091_19.pdf](file:///C:/Users/JOSE%20ANTONIO/Downloads/13091_19.pdf)
- H. (2021b, diciembre 10). te amarraría y ahorcaría para hacerte lo que quieras guapa [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Jagayat, A., & Choma1, B. L. (2021). *Cyber-aggression towards women: Measurement and psychological predictors in gaming communities Arvin*. 47(2), 101–115. <https://doi.org/10.31857/s0131164621020053>
- Jaramillo-Bolivar, C. D., & Canaval-Eraza, G. E. (2020). Violencia de género: Un análisis evolutivo del concepto. *Universidad y Salud*, 22(2), 178–185. <https://doi.org/10.22267/rus.202202.189>

- Lagua, C. A. G. (2018). “Sexting y sexualidad de los jóvenes de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales” T. *Advanced Optical Materials*, 10(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902><http://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856-1><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2>
- Margarita Salas. (2018). Machismo: en busca del “game over”. Representaciones de género en los videojuegos más populares de Costa Rica. *Comunicación y Género*, 1(1), 97–111. <https://doi.org/10.5209/cgen.60250>
- Márquez, I. (2014). Género y videojuegos: roles, estereotipos y usos. *Revista TELOS*.
- Martínez, A. B. (2005). *Violencia y sexismo en los videojuegos*.
- Micó Luengo, M. del C. (2017). *La transmisión de roles de género y estereotipos de la mujer a través de los videojuegos*. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/174321>
- M. (2021c, diciembre 10). no sirves para jugar mueres rápido [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*.
<https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos*, 21, 43–49.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?>
- Nira Santana Rodríguez. (2020). *Género, Gamers Y Videojuegos*. 80.
https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio._genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf
- O12, S. (2021, 10 diciembre). lameme mis partes perra [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*.
<https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Panizo Galence, V. (2011). El ciber-acoso con intención sexual y el child-grooming. *Quadernos de criminología: revista de criminología y ciencias forenses*, 22–33.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies Move Beyond the Schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 4(2), 148–169. <https://doi.org/10.1177/1541204006286288>
- Pibernat Vila, M. (2017). ¿Nuevas socializaciones, viejas cuestiones? Adolescencia y género en la era audiovisual. *Investigaciones Feministas*, 8(2), 529–544.
<https://doi.org/10.5209/infe.54976>
- Pinargote, E., Molina, K., & Robles, J. (2019). Violencia y mujer: un estudio de la realidad. *Universidad, ciencia y tecnología*, 4, 106–115.
- Pineda, G. (2019). *Estereotipos de género: una aproximación a la violencia de género desde la percepción de jóvenes estudiantes*.

- P. (2021d, diciembre 10). te secuestraria y robaria para que estes conmigo reina mamasita [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- Sánchez, N. (2019). *Análisis De Las Conversaciones Internacionales Sobre La Sociedad Digital Dentro Del Proyecto Horizon2020 “Wyred: Networked Youth Research for Empowerment in the Digital Society”*. 1–51. https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1669/1/TFM_Nadia_20190611_def.pdf
- Sanford, K., & Madill, L. (2006). *ResistancethroughVideoGamePlay:It’saBoyThing. 1*, 287–306.
- Sauquillo Mateo, P., Ros Ros, C., & Bellver Moreno, M. C. (2008). EL ROL DE GÉNERO EN LOS VIDEOJUEGOS. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 9(3), 130–149. <https://doi.org/10.14201/eks.16793>
- Sloth, G. (2021, 10 diciembre). Que guapo que eres mil respetos [Comentario sobre el videostreaming “Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/juansguarnizo>
- Tomkinson, S. (2019). *Why #WomenAreTooHardToAnimate: Exploring gender and identity in communities of play* [Western Australia]. <https://doi.org/10.26182/5d8d601400ecb>
- Toro, D. M. (2017). *Sexismo en los videojuegos. Reproducción de un modelo de Desigualdad Socia a través del Entretenimiento*. http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:masterComEdredDmoises/Moises_Toro_Diana_TFM.pdf
- Uchiha31, G. (2021, 10 diciembre). k ricas piernas las quiero encima [Comentario sobre el videostreaming “¡Día especial! ya tenemos merch ”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/arigameplays>
- X. (2021e, diciembre 10). Que? No digas eso tu eres mejor que ari eres más humilde : 0 [Comentario sobre el videostreaming “Tortillaland día 92 y Fortnite con Ded”]. *Twitch*. <https://www.twitch.tv/juansguarnizo>