



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE EL GIRÓN

CARRERA DE COMUNICACIÓN

**ANÁLISIS DE LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LA COMUNIDAD
GAMER EN LA PLATAFORMA TWITCH Y SU REPERCUSIÓN EN LAS
DINÁMICAS COMUNICACIONALES DE LOS SEGUIDORES: CASO
ARIGAMEPLAYS**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciada en Comunicación

AUTOR: JESSICAYESSENIA ORTEGA MUÑOZ

KATHERINE LIZETH ORTEGA MUÑOZ

TUTOR: GRACE CATALINA BENALCAZAR ZAMBRANO

Quito-Ecuador

2022

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, Jessica Yessenia Ortega Muñoz con documento de identificación N°1718525288 y Katherine Lizeth Ortega Muñoz con documento de identificación N°1718525148; manifestamos que:

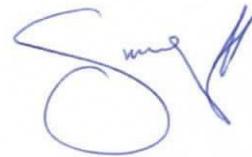
Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 11 de abril del año 2022

Atentamente,



Jessica Yessenia Ortega Muñoz
1718525288



Katherine Lizeth Ortega Muñoz
1718525148

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

Nosotros, Jessica Yessenia Ortega Muñoz con documento de identificación No. 1718525288 y Katherine Lizeth Ortega Muñoz con documento de identificación No. 1718525148, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del artículo académico: “ÁNALIS DE LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LA COMUNIDAD GAMER EN LA PLATAFORMA TWITCH Y SU REPERCUSIÓN EN LAS DINÁMICAS COMUNICACIONALES DE LOS SEGUIDORES: CASO ARIGAMEPLAYS”, 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, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 11 de abril del año 2022

Atentamente,



Jessica Yessenia Ortega Muñoz
1718525288



Katherine Lizeth Ortega Muñoz
1718525148

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Grace Catalina Benalcazar Zambrano con documento de identificación N° <número de cédula del docente>, docente de la Universidad Politécnica Salesiana declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: “ÁNALISIS DE LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER EN LA COMUNIDAD GAMER EN LA PLATAFORMA TWITCH Y SU REPERCUSIÓN EN LAS DINÁMICAS COMUNICACIONALES DE LOS SEGUIDORES: CASO ARIGAMEPLAYS”, realizado por Jessica Yessenia Ortega Muñoz con documento de identificación N°1718525288 y por Katherine Lizeth Ortega Muñoz con documento de identificación N°1718525148, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción artículo académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 11 de abril del año 2022

Atentamente,



Grace Catalina Benalcázar Zambrano
1712890514

DEDICATORIA

Las olas son como los problemas: a veces uno los libra saltando, a veces hay que hundirse en ellos y tomarlos por abajo para salir bien librado y, a veces, es imposible evitarse la revolcada.

– Ángeles Mastretta

Dedicar a mis padres, María Elena Muñoz y Germán Ortega, a pesar de las altas y bajas mostraron que, con sacrificio los resultados llegan en el momento menos inesperado. A mi gatita Caél, que me acompañó noche y día; estuvo presente cuando sentí que las cosas no podían mejor y con su ronroneo me hacía sentir mejor. Por último, pero no menos importante a mi hermana Katherine Ortega, aunque tuvimos problemas por comprendernos, supimos solucionarlo y estoy agradecida de tenerte.

Si siempre intentas ser normal nunca descubrirás lo extraordinario que puedes llegar a ser.

-Maya Angelou

Con todo mi infinito cariño, quiero dedicar a un corazón tan grande al que Dios no la dejó vivir, a mi sobrina Angelina, que nunca le dije gracias por todo, me falta mucho por aprender y soltarme, pero espero que donde estés, te sientas orgullosa de mí. A mis padres, María Elena y German, quienes con su esfuerzo y sacrificio día y noche lucharon para que mi hermana Jessie y yo terminemos una meta más en nuestras vidas. A mis hermanos y mis sobrinos que desde lo más profundo quieren lo mejor para mí.

RESUMEN

El objetivo del presente artículo, se centra en analizar la representación de la mujer en la comunidad gamer en la plataforma Twitch, percepción e incidencia en las dinámicas comunicacionales de sus seguidores: Caso Arigameplays. Dado que, en la actualidad la comunidad gamer se ha ido incrementando en el mundo del entretenimiento, sin embargo, los videojuegos se los sigue asociando con el género masculino y esto provoca que las mujeres se cohíban en la comunidad gamer. De aquí surge las siguientes interrogantes principales que responderá este estudio: ¿Cómo se construye la representación y el significado de ser mujer dentro de la comunidad gamer?, ¿Cuál es la percepción de los jóvenes consumidores al mirar el contenido de la streamer Arigameplays?, ¿Cuál es la incidencia de dicha percepción en las dinámicas comunicacionales? La metodología es de enfoque cualitativo y su diseño es etnográfico digital, se recolectó información a través de una encuesta que fue enviada a diferentes grupos Gamers en la plataforma Twitch, Discord, Telegram, WhatsApp y Facebook para conocer la percepción que tienen de la streamer Arigameplays. La investigación concluyó que la construcción de la representación y el significado de ser mujer dentro de la comunidad gamer se forma a partir de habilidades, destrezas y experiencias al jugar un videojuego, por medio de las transmisiones en directo en la plataforma Twitch. También, la streamer Arigameplays representa mujer gamer en la comunidad de videojuegos.

Palabras clave: Representación, dinámicas comunicacionales, mujer gamer, comunidad gamer, Arigameplays

ABSTRACT

The objective of this article focuses on analyzing the representation of women in the gamer community on the Twitch platform, perception and impact on the communication dynamics of their followers: Arigameplays Case. Since, at present, the gamer community has been increasing in the world of entertainment, however, video games are still associated with the male gender and this causes women to become self-conscious in the gamer community. From here arises the following main questions that this study will answer: How is the representation and meaning of being a woman constructed within the gamer community? What is the perception of young consumers when watching the content of the streamer Arigameplays? What is the incidence of this perception in communication dynamics? The methodology is of a qualitative approach and its design is digital ethnographic, information was collected through a survey that was sent to different Gamer groups on the Twitch, Discord, Telegram, WhatsApp and Facebook platforms to know the perception they have of the streamer Arigameplays . The research concluded that the construction of the representation and meaning of being a woman within the gamer community is formed from abilities, skills and experiences when playing a video game, through live broadcasts on the Twitch platform. Also, the streamer Arigameplays represents a female gamer in the video game community.

Keywords: Representation, communication dynamics, woman gamer, gamer community, Arigameplays.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	4
APROXIMACIÓN TEÓRICA.....	4
Mujer Gamer.....	4
La representación y percepción de la mujer gamer.....	7
Dinámicas Comunicacionales en la comunidad gamer	9
La plataforma Twitch y los seguidores	12
Arigameplays.....	14
METODOLOGÍA.....	16
Encuesta	19
RESULTADOS	23
Gráfica 1.....	23
Gráfica 2.....	24
Gráfica 3.....	25
Gráfica 4.....	26
Gráfica 5.....	26
Gráfica 6.....	27
Gráfica 7.....	28
Gráfica 8.....	29
Gráfica 9.....	29
Gráfica 10.....	30
Gráfica 11.....	31
Gráfica 12.....	32
Gráfica 13.....	33
Gráfica 14.....	34
Gráfica 15.....	35
Gráfica 16.....	36
Gráfica 17.....	37
18. ¿Qué opinas de la streamer Arigameplays?	37
CONCLUSIONES	40

INTRODUCCIÓN

El presente artículo busca analizar la representación de la mujer en la comunidad gamer en la plataforma Twitch y su repercusión en las dinámicas comunicacionales de los seguidores: Caso Arigameplays. Enfocado en la streamer mexicana Abril Abdamari Garza Alonso conocida como “Arigameplays”, *nickname* (apodo) que utiliza en sus redes sociales, inició en *Youtube* y a partir del incremento de seguidores migra a varias plataformas como *Twitch*.

Abril Garza estudió Ciencias de la Comunicación, pero no concluyó su carrera universitaria porque se dedicó a las redes sociales, ya que alcanzó popularidad y a su vez obtenía ingresos. Su gran habilidad por los videojuegos como: *Minecraft*, *Fortnite*, *Planet Coaster*, entre otros; la llevó a tener éxito y ser reconocida a nivel mundial. En varias ocasiones, la joven ha concursado en torneos que ha organizado el reconocido *gamer* “Rubius”.

Sin embargo, en el año 2019 la *streamer* fue baneada (expulsada) de la plataforma Twitch por quebrantar una de las directrices de la comunidad: “Compartir o participar en contenido o actividades sexualmente sugerentes”. Por ello, no podía colaborar con sus amigos y esposo, quienes también son creadores de contenido. Decide continuar con sus directos en la plataforma de *Facebook Gaming*, siendo la creadora más seguida con 12 millones de seguidores según su cuenta de Facebook (2021).

Después de dos años, la joven mexicana vuelve, el 10 de septiembre a la red social *Twitch*, siendo así, una de las *streamers* más seguidas en poco tiempo, alcanza en el mes de septiembre del 2021, los 2.5 millones como indica Bedoya (2021).

“Las cosas *gamer* dan cuenta de una objetivación de una cultura asociada a la práctica de jugar videojuegos” (Muriel, 2018, p. 20). Es así como, la comunidad *gamer* parte de una nueva cultura digital. Esta industria permite que exista interacción entre los *streamers* y los consumidores al tener un significado en común, pasar tiempo de manera agradable o adquirir habilidades, símbolos o costumbres de la comunidad.

Sin embargo, a los videojuegos no se los ha vinculado con lo femenino. “No fue hasta décadas más tarde con la expansión de las consolas de uso privado y personal, que las mujeres se fueron introduciendo de un modo mucho más significativo en el ámbito de los videojuegos” (Martinez, 2017, p. 547). La mujer se siente atraída con la comunidad *gamer*, permite entretener al público por medio de un ordenador mientras juega. Las autoras Alfonso y Aguilera (2020), explican la experiencia de las mujeres jugando videojuegos:

Las jugadoras se han sentido cómodas en el 41% de las ocasiones, juzgadas en el 20,2% de los casos, inseguras en el 19,7% de las veces, motivadas los 12,7%, incómodas el 4,6% de las veces y valoradas el 1,7%. Probablemente, tener estos sentimientos al jugar ha hecho que las jugadoras oculten su sexo en el 42,4% de las ocasiones mientras que ellos no lo han hecho en el 99,4% de las veces (ellas no lo ocultan el 53,7% de las veces y no recuerdan si lo han hecho o no en el 4%). (p. 684)

Twitch, es una de las redes sociales que se enfoca únicamente en los videojuegos. “Actualmente Twitch.tv alberga millones de personas, realizando streaming de videojuegos diarios, alrededor del mundo” (Santamaría, 2018, p. 7). Este medio es popular porque “Los usuarios de la plataforma pueden hacer parte de los canales como audiencia y visualizar a los streamers de su preferencia, entendiendo a estos como creadores de contenidos dentro de la plataforma” (Santamaría, 2018, p. 7).

En la plataforma Twitch hay seguidores como *haters*, esto crea que exista comentarios ofensivos como el término “manca/o”. “En el mundo de los videojuegos, decir que alguien es un manco significa que se trata de un jugador realmente malo, ya sea por carencia de habilidades o por falta de experiencia” (Cervera, 2019, p. 2).

La *streamer* “Arigameplays” pasa mucho tiempo en su ordenador y crea su contenido audiovisual a través de su personaje y su escenario; es decir, produce su temática para entretener a los espectadores que la miran y consumen sus directos. “La comunicación entre la audiencia y el streamer hacen del espectáculo un evento distintivo entre las demás plataformas de contenido audiovisual con temática en los videojuegos” (Santamaría, 2018, p. 44).

La representación y su vinculación con las dinámicas comunicacionales crea comunidades que provienen de diversas partes del mundo. “Las representaciones sociales aparecen además conectadas con otras representaciones en sistemas complejos que responden a las historias individuales y colectivas de los sujetos y también a las interacciones de éstos con los objetos de conocimiento” (García y Martínez, 2018, p. 33). Por lo cual, los individuos forman colectividades, esto permite que exista interacción y diversas formas de comunicación.

“Todos estos códigos trabajan en la fotografía para construir una representación de la realidad. Representación que ya no es entendida como un reflejo fiel sino como una construcción, que se vale de imágenes y signos que son generados culturalmente” (Marín y Ganzabal, 2011, p. 53). La mujer *gamer* construye una identidad al encontrarse dentro de un grupo social. La fotografía es la imagen de su participación como mujer *gamer*. Adopta posturas, rasgos, de una similitud colectiva y esto a su vez implanta los elementos de una identidad cultural como la comunidad *gamer*.

Esta investigación está planteada en torno a la representación de la streamer “Arigameplays” en Twitch. Teniendo como eje central la ruptura en su representación en el mundo de la comunidad *gamer*. Evidencia el consumo de sus espectadores y la falta de tolerancia hacia lo diverso/diferente en ella. De aquí surge las siguientes interrogantes principales que responderá este estudio: *¿Cómo se construye la representación y el significado de ser mujer dentro de la comunidad gamer?, ¿Cuál es la percepción de los jóvenes consumidores al mirar el contenido de la streamer Arigameplays? ¿Cuál es la incidencia de dicha percepción en las dinámicas comunicacionales?*

Analizar la representación de la mujer en la comunidad gamer en la plataforma Twitch, percepción e incidencia en las dinámicas comunicacionales de sus seguidores: Caso Arigameplays.

Definir el proceso de construcción de Arigameplays, como representación de la mujer, en la comunidad gamer de la plataforma Twitch.

Identificar el impacto de Arigameplays, como representación de la mujer, en la percepción de los jóvenes consumidores del contenido de la Gamer.

Determinar la incidencia, de Arigameplays como representación de la mujer, en las dinámicas comunicacionales de los jóvenes consumidores de su contenido.

APROXIMACIÓN TEÓRICA

Mujer Gamer

El término de mujer según RAE (2022), es “Persona del sexo femenino” (p. 1). Por lo tanto, femenino es considerado “Perteneiente o relativo a la mujer” (RAE, 2022, pág. 1). También, según Definición y Concepto (2021), “Mujer es la palabra que se utilizan para definir al ser humano del sexo femenino, cuya anatomía genital se define por poseer senos, vagina, vulva, útero, ovarios y trompas de Falopio, su opuesto es el hombre (varón)” (p. 1). Centrado en la imagen de la mujer, dentro de los videojuegos, se utiliza el término *kawaii* (adorable, encantador, bonito) dentro de la comunidad *gamer*, palabra que se usa en la industria japonesa como el anime (anime erótico o conocido como *hentai*) se maneja esta expresión para presentar a la mujer con estándares de belleza.

“Rol de género Femenino, personalidad y características conductuales de una mujer de acuerdo a patrones definidos culturalmente para ser mujer” (Caldera et al., 2005, p. 197). El rol de género, decodifica a la mujer como se debe comportar, vestir, hablar y expresar en la sociedad.

Uno de los problemas esenciales que se plantea a propósito de la mujer, según hemos visto ya, es el de la conciliación de su papel reproductor con su trabajo productivo. La razón profunda que en el origen de la Historia consagra a la mujer a las faenas domésticas y le prohíbe participar en la construcción del mundo, es su sometimiento a la función generadora. (Beauvoir, 1949, p. 45)

Históricamente la mujer era marginada, el único rol de ella era ser ama de casa, perpetuar la procreación de la vida humana y satisfacer el deseo del otro. Sin embargo, “Ellas demuestran deslumbrantemente que no es la inferioridad de las mujeres lo que ha determinado su insignificancia histórica, sino que ha sido su insignificancia histórica lo que las ha destinado a la inferioridad” (Beauvoir, 1949, p. 53). Esto conlleva que en la actualidad la mujer sea capaz de expresarse, ser y hacer lo que desea en la sociedad.

Sin embargo, “Ser mujer en la actualidad no es fácil, muchas de las mujeres actuales han incorporado a su identidad, la independencia económica, la autonomía y su “ambición” personal dentro de su proyecto profesional” (Caldera et al., 2005, p. 198). Las mujeres también tienen ambiciones, metas y anhelos; a veces estas son interrumpidas porque no hay igualdad de género. Es así que, para Isharsa (2017), no es fácil ser mujer en la comunidad gamer ya que:

(...) el acoso está presente aún al jugar, por otro lado muchos hombres dicen aún que los videojuegos están hechos para ellos y no para las mujeres, pero ¿es eso real? ¿No es más bien el menospreciar a las mujeres? Esto se manifiesta con más frecuencia en los juegos en línea donde si juegas SEGÚN ellos mal te insultan diciendo "vete para la cocina que ese es tu lugar" "mejor ponte a barrer que eso te sale mejor" y demás cosas. (p. 6)

“¿Qué es ser una chica gamer? Es ser una persona a la que le gustan los videojuegos y que no solo sabe el nombre sino también su historia. Nos pasamos horas jugando y conocemos la mayoría de sus trucos” (Öettinger, 2015, p. 2). Les apasiona los videojuegos, en muchos casos utilizan esta forma para generar ingresos, para dedicarse y trabajar en lo que les fascina. Según Velasco (2020) las características de los gamers son:

Pasan gran parte del día explorando nuevos videojuegos y compartiendo sus experiencias, trucos y descubrimientos con sus seguidores a través de plataformas como Twitch o Gaming YouTube, tienen tantas habilidades y destrezas en los videojuegos, que forman parte de equipos profesionales como SK Gaming, G2 Esports Psistorm, Lyon Gaming o Team Liquid y Juegan por gusto, pero lo hacen tan bien que se dedican a eso profesionalmente. (p. 3)

Existe una serie de investigaciones acerca de la implicación de ser mujer dentro de la comunidad *gamer*. La investigación de Gutiérrez (2017) menciona que la empresa de entretenimiento “Nintendo utilizaba el término *Gameboy* para introducir al mercado la nueva consola (aparato de videojuego). *Game* (juego) y *Boy* (chico) lo cual es un claro delimitante de quien “es más normal” que juegue siendo este el varón” (p. 6). Conlleva a confirmar la diferencia de género y cómo la sociedad relaciona los videojuegos con la masculinidad.

La presencia de la mujer gana repercusión dentro de esta comunidad, sin embargo, “La identidad de las mujeres en los videojuegos, el mero hecho de ponerse un nickname femenino o que las identifique como chicas crea rechazo por parte de los jugadores” (Rodríguez, 2019, p. 19). Provoca que la mujer juegue de forma anónima, para no ser reconocida y de esta forma, evitar malos comentarios.

Con el paso del tiempo la mujer gamer incrementa y visibiliza su presencia, el uso de las nuevas consolas y tecnología potencian la figura femenina en el mundo gamer. “Son muchas las mujeres que tienen sus propios canales de YouTube en los que demuestran que ellas también saben jugar -y muy bien- a los videojuegos” (Romero, 2020, p. 2). Mujeres como Arigameplays, Biyin, Aroyitt, Cristinini, entre otras, utilizan su ordenador y las redes sociales para crear contenido e interactuar con sus seguidores mientras juegan.

La representación y percepción de la mujer gamer

¿Qué es la representación? Según Oxford Lexico (s.f.) la representación es “Signo, palabra, imagen, etc; con que una persona se representa algo mentalmente” (p. 2). Es decir, cómo alguien hace presente algo mentalmente. Sin embargo, para la ejecución de esta investigación, hay que profundizar más acerca de este concepto. Por esta razón, se recurre al planteamiento de Charles Sanders Peirce (1893-1913) ya que, es considerado fundador del pensamiento denominado “pragmatismo” y también “padre” de la semiótica moderna, entendida desde la filosófica de la representación y de la significación.

Es así como, Peirce (1894) desarrolla una teoría de la realidad y del conocimiento que obtenemos a través de los signos. Plantea que “todo pensamiento debe existir en los signos. Por ello, conocemos la realidad mediante un “proceso triádico”. Lo que nos conduce a reflexionar acerca de ¿Qué es un signo? y como se divide en tres estados mentales diferentes. Entre ellos está la sensación, la reacción y el pensamiento.

Primero, imagínense a una persona en un estado de ensueño. Supongamos que está pensando sólo en el color rojo. Pero no realmente pensando en él, es decir, no haciendo ni respondiendo ninguna pregunta sobre él, ni siquiera diciéndose a si misma que le place, sino solo contemplándolo, conforme su fantasía lo va evocando. Quizá cuando se cansa del rojo, lo cambiará por algún otro color, digamos un azul turquesa o un color rosado; pero si lo hace, será en el juego de la imaginación sin razón ni compulsión alguna. (Pierce C. S., 1894, p. 53)

El autor se refiere a esto como “*sensación*”, es decir, es la primera sensación para contemplar algo, ejemplo: Un seguidor contempla a la creadora de contenido Arigameplays, por medio de su ordenador, lo hace porque le gusta verla jugar, le agrada su imagen o le complace la forma como ella se expresa. Sin embargo, el seguidor puede decidir cambiar de transmisión y ver a otra mujer *gamer*.

Segundo, imagínese que nuestro soñador escucha de repente un silbato de vapor fuerte y prolongado. En el instante en que empieza, se sobresalta. Instintivamente, trata de alejarse; las manos van hasta sus oídos. No es tanto que sea desagradable, sino que se le impone de esa manera. La resistencia instintiva es una parte necesaria del asunto: el hombre no sería consciente de que su voluntad había sido sometida si no tuviera autoafirmación alguna para ser sometida. (Pierce C. S., 1894, p. 53)

Cuando existe la interrupción de una *sensación* por otra *sensación*, se crea una *reacción*. “A través del lenguaje y de las palabras expresamos nuestras representaciones, sensaciones e ideas universales de cuanto percibimos del mundo, aunque este no tenga ninguna consistencia distinta de nuestras percepciones” (Zecchetto, 2002, pág. 54). La forma en la que la streamer expresa su imagen, lenguaje e ideas, muchas veces puede crear una percepción, sobre la base de una representación, que puede o no ser aceptada socialmente.

Tercero, imaginemos que nuestro soñador, ahora despierto e incapaz de bloquear el penetrante sonido, se levanta de repente e intenta escapar por la puerta, que supondremos que se había cerrado fuertemente justo cuando comenzó el silbido. Pero digamos que justo cuando nuestro hombre abre la puerta el silbato deja de sonar. Bastante aliviado, piensa en volver a sentarse, así que de nuevo cierra la puerta. Sin embargo, justo cuando acaba de hacerlo el silbato comienza de nuevo. Se pregunta si el cerrar la puerta ha tenido algo que ver con ello, y una vez más abre el misterio portal. Al abrirlo, el sonido cesa. Ahora está en tercer estado mental: está *Pensando*. (Pierce C. S., 1894, p. 54)

El tercer estado mental o pensamiento es muy distinto a los otros dos. Constantemente el ser humano usa la *sensación* de aprender, esto implica que el aprendizaje es el *medio* por el que transitamos de la ignorancia al conocimiento. “La palabra medio significa algo que está entre otros dos” (Pierce C. S., 1894, p. 54). El espectador que observa a la streamer Arigameplays, por medio de la plataforma Twitch, adquiere conocimientos acerca de los videojuegos.

Hay tres clases de interés que podemos tomar en una cosa. Primero, podemos tener interés primario en ella por sí misma. Segundo, podemos tener un interés secundario en ella, debido a sus reacciones con otras cosas. Tercero, podemos tener un interés de mediación en ella, en la medida en que transmite a la mente una idea sobre una cosa. En la medida en que hace esto, es un signo o representación. (Pierce C. S., 1894, p. 54)

De esta manera, Peirce (1839-1914) plantea un proceso triádico que genera semiosis, dinámica de signos. “El proceso de aprehensión del signo se llama semiosis, y se desarrolla en forma de espiral que va integrando nuevos procesos semióticos, formándose de esta manera, lo que hemos mencionado como semiosis infinita” (Zecchetto, 2002, p. 72). Este proceso triádico está compuesto por representamen, objeto e interpretante. “Esta tríada del signo puede explicarse con un ejemplo. Si miramos el afiche de un hermoso paisaje (=un signo), se produce un proceso de semiosis donde: el representamen es la imagen del afiche percibida como signo” (Zecchetto, 2002, p. 72). Una cualidad material que se forma por secuencias de sonidos, formas, colores y letras.

Así mismo, “El objeto es el paisaje aludido en el afiche” (Zecchetto, 2002, p. 72). Es el elemento de la “realidad” al que hace referencia el signo y por último “El interpretante es la relación mental que establecemos entre el representamen y su objeto; en definitiva es la idea del signo del afiche” (Zecchetto, 2002, p. 72). Es un signo equivalente o más desarrollado que surge a partir del representamen.

Dinámicas Comunicacionales en la comunidad gamer

El seguidor en el mundo virtual, permite que obtenga experiencias polifuncionales, ya que interactúa y consume sonidos, palabras e imágenes. Para Pérez (2009), las dinámicas comunicacionales permiten que:

(...) el usuario a partir de un imaginario, busca comunicarse y participar interactuando a través de un ordenador con textos digitales que se pueden configurar, reconfigurar y transformar, para generar productos no solamente limitados con el arte, sino también relacionados con el consumo, la discusión y la cooperación, formas que a través del diseño se orientan a nuevas dinámicas de comunicación. (p. 63)

Según Pineda et al., (2012) el surgimiento de un actor en las dinámicas comunicacionales es “(...) sociocultural, en la medida en que él, es efecto de ella y depende de las dinámicas del lenguaje sígnico que le permite vincularse en discurso, pensamiento, emoción y atribuirle sentido a los espacios sociales desde los cuales interactúa” (p. 43). Sin embargo, explica IDOCPUB (2019), que el semiólogo estructuralista Roland Barthes, afirma que:

Esta disciplina, entiende que los seres humanos se comunican no solamente a través de los signos lingüísticos (el lenguaje) sino también de otros elementos culturales tales como la ropa, el peinado, los gestos, las imágenes, las formas y los colores a fin de convencernos unos a otros respecto de las emociones, valorese imágenes que deseamos transmitir. (p. 1)

En la actualidad, existen mecanismos como las redes sociales en los que se puede dialogar e interactuar por medio de las transmisiones en vivo, chat o imágenes. “(...), que nos obligan a tener a la mano el mayor hipertexto del mundo: la Internet” (Pérez, 2009, p. 64).

Para los gamers la red social Twitch es su forma de realizar dinámicas comunicacionales. “Tanto callofduty4ecuador.es.tl, como TwitchTV se convirtieron en actores que configuran dinámicas de interacción entre los gamers más que espacios culturales” (Rosales, 2013, p. 65). Además, permite que su audiencia adquiera y construya un comportamiento múltiple al observar grandes grupos digitales como lo es, la comunidad *gamer*. A través del contenido y la relación mutua que el gamer efectúa con la audiencia.

Una de las variaciones de la comunicación, es la comunicación virtual, referida al conjunto de intercambios y mutaciones dentro de un entorno sintético, donde convergen discursos y culturas; éste sugiere la idea del avanzado estado en que se encuentra la comunicación y por ende el lenguaje utilizado por los seres humanos, caracterizado ahora por potentes formas de crear, manipular y distribuir la información digital que se encuentra en la red. Este tipo de comunicación es entonces un intercambio de contenido digital en Second Life (SL), basados en órdenes generados por el usuario a través del computador. (Pérez, 2009, p. 64)

Es por ello, que en la actualidad al introducirse a estas plataformas como Twitch, Instagram, Twitter, Discord, Telegram, Facebook, entre otros, podemos encontrar una variedad de comunidades. Personas que crean grupos relacionados con videojuegos o con una persona gamer de interés común. Esto permite tener ciertas reglas para que exista una comunidad que promueva un ambiente amigable.

Según RAE (2021), el término de *comunidad* se asocia a un “Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes” (p. 4). También, según Concepto Definición (2021), “Gamer es un término adoptado por diversas lenguas para describir a aquella persona que le apasiona el mundo de los videojuegos” (p. 1).

De esta forma, el concepto de cultura gamer nace de la necesidad de explicar cómo la evolución de las TIC ha influenciado a la cultura tradicional hasta tal punto, de convertirse en una cibercultura, la cual responde a algunas de las características principales de los videojuegos, basadas en la tecnología y el ciberespacio, donde la figura del jugador se transforma, se desarrolla y se adapta respecto a la forma de interacción e interpretación que da el propio jugador como sujeto y como parte de un nuevo tipo de sociedad moldeada por el mundo digital. (Ospina y Rey, 2019, p. 27)

La industria de los videojuegos gana cada vez más fuerza en la sociedad, ya no son consumidores sino miembros que pertenecen a la cultura *gamer* durante años. “La comunidad *gamer* es un ejemplo de un grupo de pertenencia articulado en torno a un interés común: los videojuegos” (Dryadeh, 2017, p. 2). Un espacio que las personas, especialmente los jóvenes utilizan para entretenerse.

Una nueva forma de comunicación e interacción que existe por medio de un ordenador. “La cultura Gamer se presenta como una forma de interacción, tanto en internet (online) como directamente (offline), la cual toma como fundamento o punto de encuentro los entornos virtuales de juego en cualquiera de sus formas, categorías y objetivos” (Moreno, 2020, p. 30). Entorno a esta cultura, los videojuegos y las personas se relacionan por medio de una interacción que traspasa a diferentes lugares del mundo.

La plataforma Twitch y los seguidores

De esta manera, con el avance de la tecnología los usuarios y los *gamers* tienen una facilidad de conectarse y de tener una comunicación global e interacción por medio de las transmisiones en directo. La plataforma “Twitch es un servicio de streaming y entretenimiento digital, el cual cuenta con transmisiones en vivo de usuarios que, juegan videojuegos para la entretención de una audiencia y una posible retribución económica” (Dow, 2019, p. 24).

Tanto los streamers como sus seguidores utilizan esta plataforma porque está enfocada en los videojuegos. También, utilizan varios conceptos como *Bits* “son una especie de regalo virtual que puedes comprar en Twitch para apoyar a los streamers en sus emisiones” (Adslzone, 2021, p. 3). Emblemas “son iconos que aparecen al lado del nombre de cada suscriptor” (Aleph, 2021, p. 3).

Sin embargo, para que no exista una comunidad tóxica, es decir, que no fomenten temas como acoso, violencia y odio; Twitch tiene “directrices de la comunidad” o también conocidas como normas; en caso de que los streamers y los seguidores no cumplan con las directrices serán baneados (expulsados) de la plataforma.

En las directrices de la plataforma Twitch, en la sección de “Desnudez, pornografía y otro contenido sexual” prohíbe cualquier “Contenido o actividad que muestre personas desnudas o una conducta sexualmente explícita, como pornografía, relaciones sexuales o servicios para adultos” (Twitch, 2021, p. 18). En muchos casos esto genera incomodidad en las personas al ver contenido explícito, y esto puede ocasionar un conflicto en la comunidad.

“También quedan prohibidos los contenidos sexualmente sugerentes, aunque podrán admitirse en contextos educativos con autorización previa, y estarán sujetos a restricciones adicionales” (Twitch, 2021, p. 20). Temas relacionados con la sexualidad se utilizan en canales que fomenten enseñanza y aprendizaje acerca del tema, en caso que no sea así, la persona será baneada.

“Cualquier contenido o actividad que fomente las agresiones sexuales o amenace con cometerlas está totalmente prohibido y será denunciado ante las autoridades pertinentes” (Twitch, 2021, p. 19). Esto permite que el seguidor al entrar a estas varias comunidades se sienta seguro y protegido.

El significado de seguidor en RAE (2021) es la persona “Que sigue algo o a alguien” (p. 1). También, son personas que “El simple hecho de tomar un papel como observador, a pesar de poder interactuar con quien transmite, provoca que el papel que se está tomando es de un espectador o televidente, el cual se encuentra en ese espacio con el fin de entretenerse” (Dow, 2019, p. 57).

Con la nueva tecnología y las redes sociales con solo un “*follower*” puede acceder, conocer y mirar, hábitos, gustos, preferencias, entre otros, de la persona que sigue. Muchos de ellos están activos constantemente en la plataforma *YouTube*, *Twitch*, *Instagram*, comparten y comentan las transmisiones, videos e imágenes de la persona de interés.

Tanto los seguidores como los suscriptores de un canal de Twitch pueden ver los streamings de forma gratuita. Sin embargo, los suscriptores pagan una cuota mensual que les proporciona una serie de ventajas. Según el tipo de suscripción, podrás ver streamings sin anuncios, streamings exclusivos para suscriptores, hablar en privado con el streamer y acceder a emoticonos y emblemas de suscriptor. (Queiruga, 2020, p. 15)

Sin embargo, ser seguidor puede transformarse en ser consumidor. Según Larriva (2019), “Esto se transforma en ingresos cuando parte de la audiencia comienza a pagar una suscripción al canal del usuario (streamer), o realizan donaciones y compras con la moneda de la plataforma” (p. 122). Genera que miren transmisiones en vivo por horas y le dan benéficos a la persona de interés.

Arigameplays

Abril Abdamari Garza Alonso nació el 28 de febrero de 1998 en México, también conocida como AriGameplays, comenzó su carrera de *youtuber* a la edad de 16 años cuando se introduce al mundo de los videojuegos. Subió su primer contenido a la plataforma de *Youtube* en el 2014.

Ari Gameplays inició su canal principal de YouTube un 23 de julio del 2014, también abrió un segundo canal de YouTube el 17 de febrero del 2019, aunque este casi no cuenta con vídeos. Además, para mediados de 2021, superaba los 3 millones de suscriptores y más de 88 millones de reproducciones. (Mejor Influencer, s.f., p. 6)

En la entrevista de Franco (2021) la streamer Arigameplays explica que estudió en la facultad de Ciencias de Comunicación, pero lamentablemente no pudo concluir su carrera por el gran éxito que tuvo en las redes sociales. Decide retirarse por dos motivos; el primero, es que sus compañeros le hacían *bullying* (acoso) por su voz, y el segundo porque se percató de la popularidad que alcanzó en las redes sociales, en ese tiempo con 300.00 seguidores y no quería desaprovechar la oportunidad.

Arigameplays “(...) es una chica muy risueña, atrevida y que no se corta un pelo en dar su opinión respecto a todo, que además ha sido todo un éxito en Marbella Vice con su personaje Sabrina” (eSports, 2021, p. 3). Sus videos son principalmente series, tutoriales, reviews, retos, videojuegos. Su personalidad y belleza empezó a llamar la atención del público. Arigameplays en la plataforma Twitch:

“(...) apareció en 2016 y se ha vuelto muy popular de inmediato, porque ya tenía fama en YouTube. En esta plataforma Ari subía cada día videos de tutoriales de juego, streams de los juegos como: CS:GO, Fortnite, Overtwatch, League of Legends, Minecraft. (Tomiuk, 2021, p. 10)

Sin embargo, en 2019 la *streamer*, fue baneada de Twitch por quebrantar una de las directrices de la comunidad, porque se interpretó que comparte o participa en contenido o actividades sexualmente sugerentes. Es decir, usar una vestimenta considerada atrevida e inapropiada en los videos (escotes). La streamer Arigameplays comenta en eSports (2021), "Me banearon por escotes, siempre he pensado que era un tema personal" (p. 8).

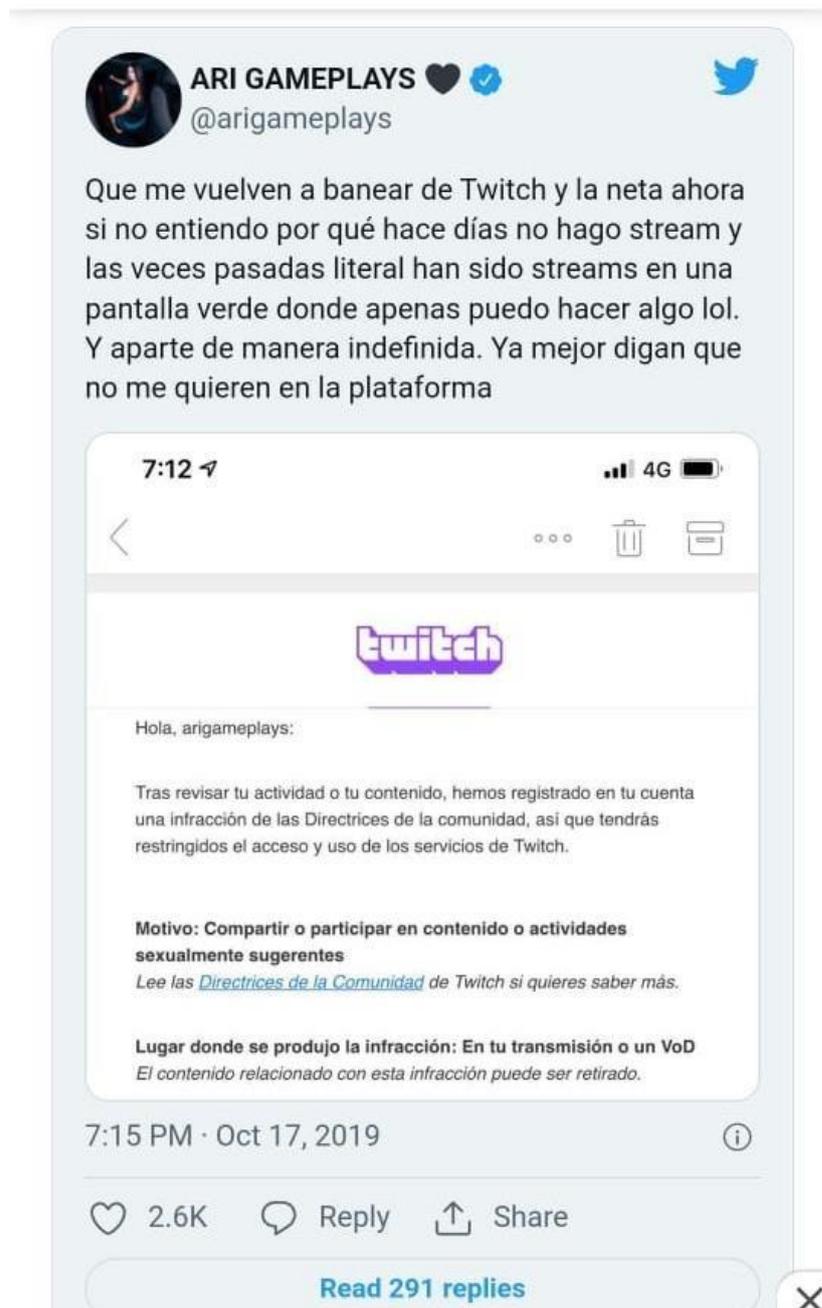


Imagen: obtenida del sitio web El Imparcial

Por casi 2 años la streamer fue baneada de Twitch y en el transcurso de ese tiempo disfrutó hacer sus streams (transmisiones en directo) en Facebook Gaming, sin embargo, Arigameplays tenía el deseo de volver a Twitch. Es así como, el 10 de septiembre 2021 Ari regresa a su canal de *Twitch*: “(...) más de 90,000 espectadores sintonizaron para ver su primera transmisión nuevamente, y aunque la audiencia ha disminuido un poco, todavía tiene una audiencia promedio decente” (Olea, 2021, p. 4).

METODOLOGÍA

La metodología del presente artículo busca analizar *la representación de la mujer en la comunidad gamer en la plataforma Twitch y su repercusión en las dinámicas comunicacionales de los seguidores: Caso Arigameplays*. Es por ello, que dentro de este estudio se utiliza el paradigma naturalista, para conocer los significados, motivaciones e interacciones que posee los seguidores con la streamer Arigameplays.

Por otra parte, la posición idealista, generadora del paradigma naturalista, percibe lo social como la creatividad compartida de los individuos. El mundo se entiende como cambiante, dinámico. No se concibe el mundo como una fuerza externa objetivamente identificable o independiente del hombre. Los individuos son conceptualizados como agentes activos en la construcción de la realidad que ellos van encontrando. Emergen patrones de interacción que permiten interpretar los procesos. Incluye este paradigma la asunción importante de comprender situaciones desde la perspectiva de los participantes en la situación. (Tejedor, 2003, p. 81)

Es por ello que, se emplea el muestreo no probabilístico porque no todas las personas que pertenecen a la comunidad gamer tendrán la oportunidad de responder la encuesta. Además, este muestreo permite que sea eficaz en cuestión de tiempo y costo. El tipo de este muestreo es intencional ya que, en base a la investigación se elige a la población que sepan y conozcan a la streamer Arigameplays.

El muestreo no probabilístico es un método menos estricto, este método de muestreo depende en gran medida de la experiencia de los investigadores. El muestreo no probabilístico comúnmente se lleva a cabo mediante métodos de observación, y se utiliza ampliamente en la investigación cualitativa. (QuestionPro, 2022, p. 5)

Su enfoque va direccionado a lo cualitativo porque pasa por una revisión crítica de diferentes fuentes de información. “Los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos” (Jiménez & Domínguez, 2000, p. 2). Se identificará a grupos que les gustan los videojuegos para la aplicación de un cuestionario, vía online, por medio de las plataformas *Twitch* y *Discord*.

“Para entendernos, Discord equivaldría a un Skype para gamers. Es una de las formas más fáciles para que un jugador se comunique con otro. Ya sea por voz, por texto o por vídeo. También puedes compartir pantalla, hacer videollamadas, etc” (Bello, 2020, p. 2). Este procedimiento obedece al propósito de comprender la percepción que tienen los jóvenes consumidores del contenido de la streamer Arigameplays. Además, determinar la incidencia, de Arigameplays como representación de la mujer, en las dinámicas comunicacionales de los consumidores de su contenido.

Sin embargo, para obtener un mayor alcance de personas, también se enviará la encuesta por medio de las plataformas Facebook, Telegram y WhatsApp. De esta forma, se logrará recolectar información acerca de la streamer Arigameplays. Estos grupos son creados con el fin de interactuar con amigos o conocer personas de diferentes países que tengan el mismo interés, los videojuegos. Para ingresar a estos grupos deben presentarse por medio del chat: nombre, país, edad, plataforma y juego favorito. Cada grupo tiene dos o tres administradores, quienes verifican la conducta de las personas.

El cuestionario se aplicará por medio de Cuestionarios de Google online, compuesto de 18 preguntas cortas y fáciles de responder que se enviarán por medio de la plataforma *Discord*, *Telegram*, *Facebook*, *WhatsApp*, *Twitch*. La encuesta se realizará a 100 personas, aficionados a los videojuegos, con un rango de edad entre 15 a 30 años; quienes siguen o consumen contenido de la streamer Arigameplays. Con esto se intenta analizar la representación de la mujer en la comunidad Gamer en la plataforma *Twitch*, considerando Gamers que a pesar de no estar en la comunidad siguen a Arigameplays, lo que ayudará a identificar la preferencia de la plataforma *Twitch* al momento de seguir a esta streamer.

Así mismo, se utiliza un diseño de investigación Etnográfico digital centrada en la observación participativa y narrativa. Este estudio involucra la narrativa porque identifica la interacción virtual mediante la streamer, los juegos de vídeo y los seguidores. El diseño ayudará a identificar la representación de fenómenos dentro de los entornos y contextos de las Comunidades Virtuales.

La etnografía es tanto una perspectiva teórica como un método de investigación en las ciencias sociales, que incluye las siguientes características: a) El investigador comienza su trabajo con la etapa denominada *observación participante*. b) Los datos analizados proceden siempre de discursos o interacciones reales. c) El investigador recoge los datos de manera *naturalística*. d) El tratamiento posterior de los datos se realiza a través del análisis cualitativo de los mismos. (López, 2014, p. 1)

Aplica la técnica de recopilar información sobre la representación de la mujer en la comunidad gamer y la repercusión en las dinámicas comunicacionales. También, mediante el cuestionario a aplicarse, se explora preferencias, hábitos y percepciones de los usuarios o seguidores.

La investigación exploratoria, por tanto, lo que hace es interesarse por un tema que no ha sido estudiado antes, o bien permite conocer aspectos nuevos de conocimientos ya existentes. Así, cuando no sabemos a qué nos enfrentamos, lo mejor es explorar primero, antes de llevar a cabo otro análisis más costoso. (Arias, 2020, p. 2)

La aplicación del cuestionario ayudará a tener una visión más experimental pues busca explorar en las respuestas la realidad de la mujer dentro de la comunidad gamer. Por ello, se utilizará una encuesta online.

Encuesta

1. ¿Qué edad tienes?

15 a 19 años

20 a 25 años

26 a 30 años

2. ¿De qué género te consideras?

Femenino

Masculino

Otro

3. ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?

1 a 2 horas

2 a 3 horas

4 a 5 horas

6 a más horas

4. ¿En qué medio interactúas al jugar videojuegos?

Discord

WhatsApp

Messenger

Skype

Otro

5. ¿Qué tipo de videojuegos te gusta jugar?

Fortnite

Free Fire

Call of Duty

Minecraft

Otro

6. ¿Conoces a la streamer Arigameplays?

Si

No

7. ¿En qué plataforma conoces a la Streamer Arigameplays?

Facebook

Twitch

Youtube

Instagram

Twitter

8. ¿Sigues a la streamer Arigameplays?

Si

No

9. ¿Por qué sigues a la streamer Arigameplays?

Porque es gamer

Porque es creadora de contenido

Porque interactúa con los seguidores

No sigo a Arigameplays

10. ¿Qué contenido consumes de la streamer Arigameplays?

Streams

Reviews

Retos

Tutoriales

11. ¿Qué representa para ti Arigameplays?

Mujer

Gamer

Mujer Gamer

12. ¿Por qué miras a la streamer Arigameplays?

Su imagen

Juega Videojuegos

Expresión Verbal

13. ¿Por qué crees que la plataforma Twitch baneo a la streamer Arigameplays?

Por usar escote

Por no respetar las directrices de la comunidad Twitch

Por usar un lenguaje inapropiado

14. ¿Qué opinas acerca de cómo se viste la streamer Arigameplays?

Normal

Provocativo

Sensual

Kawaii

15. ¿Con qué directrices de la comunidad Twitch, crees que fue baneada la creadora de contenido?

Contenido y actividades sexualmente sugestivos (acto, vestuario, conducta o la actitud que transmite sensualidad y genera erotismo).

Cualquier contenido o actividad que fomente las agresiones sexuales o amenace con cometerlas está totalmente prohibido y será denunciado ante las autoridades pertinentes.

Prohíbe cualquier contenido o actividad que muestre personas desnudas o una conducta sexualmente explícita.

16. ¿Qué tipos de comentarios hay acerca de la streamer Arigameplays?

Manca

Juegas bien

Ser streamer no es un trabajo

Mostrar el escote sí que es trabajo duro

Que pro

Buen video Ari

Otro

17. ¿El regreso de la streamer Arigameplays en la plataforma Twitch te parece?

De acuerdo

Desacuerdo

18. En la sección de opinión nos ayudarías en responder la siguiente pregunta: ¿Qué opinas de la streamer Arigameplays?

Se aclararán las respuestas conseguidas del cuestionario, analizando cada detalle, pregunta por pregunta, y se obtendrán las posibles razones mediante la lectura de los resultados. Se dará un razonamiento social justificado en base a los artículos de investigación anunciados en el marco teórico. Finalmente, se efectuará un análisis general de todos los resultados conseguidos con el propósito de tener una mirada más amplia que resuma, de manera general, el problema que causa ser una streamer en la red social *Twitch*.

RESULTADOS

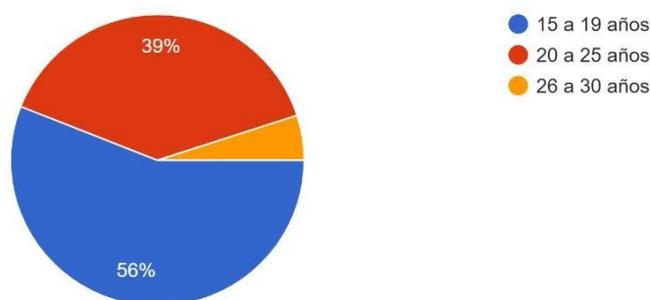
En esta sección se analizan los resultados alcanzados por medio de los métodos de recolección de información. La encuesta fue enviada el 26 de diciembre de 2021 a varios grupos de comunidad gamer por diferentes redes sociales, entre ellas grupos de Discord, Telegram, WhatsApp, Instagram, Twitch y Facebook.

Con el fin de determinar la incidencia, de Arigameplays como representación de la mujer, en las dinámicas comunicacionales de los consumidores de su contenido. Esta encuesta enmarca 18 preguntas respecto a la percepción de la comunidad gamer que tiene hacia la streamer Arigameplays como: comunidad gamer, dinámicas comunicacionales, representación, mujer gamer y como la plataforma Twitch es un medio que cumple con sus directrices para mantener una comunidad pacífica.

Gráfica 1

1. ¿Qué edad tienes?

1. ¿Qué edad tienes?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

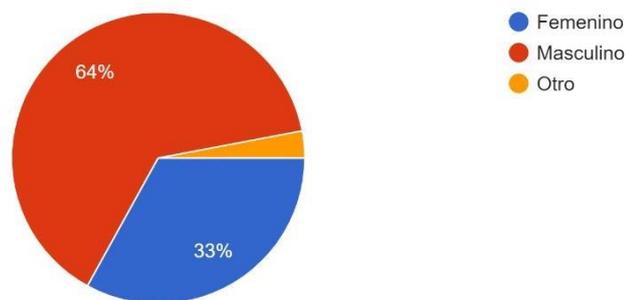
La duración de la encuesta fue de 1 semana, consiguiendo un total de 100 encuestados. De acuerdo con la Gráfica 1 hubo un alcance de edades entre 15 a 19 años que les gusta los videojuegos. “Los adolescentes conforman, posiblemente, gran parte de la comunidad Gamer que sigue a estos Streamers, quienes adoptan ciertas características de estos, como gestos, frases, etc. o incluso llegan a conseguir productos que estos sacan a la venta” (Aguillón et al., 2021, p. 14). Se demuestra que el 56% de los adolescentes forman parte de la comunidad gamer.

Gráfica 2

2. ¿De qué género te consideras?

2. ¿De qué género te consideras?

100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En la encuesta el mayor número de respuestas es de 64% de personas del género masculino, siendo la menor parte de 33% de personas del género femenino y 3% de personas que se consideran de otro género. Se refleja una gran parte de participación del género masculino en la comunidad gamer.

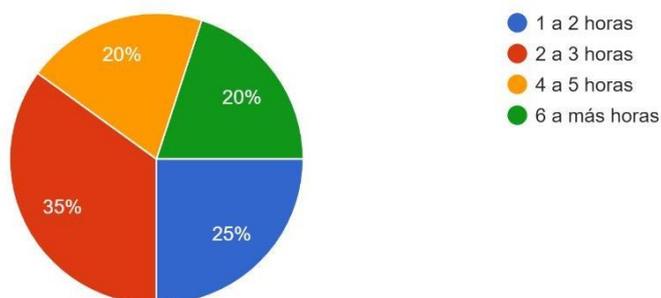
Al parecer el mundo de los videojuegos no ha cambiado mucho, ya que, existe una inmensa mayoría de que los hombres siguen predominando dentro de la comunidad gamer. “Los resultados sobre la frecuencia de juego reflejan que los hombres frecuentan esta actividad en mayor medida que las mujeres” (Ricoy, 2015, p. 118).

Gráfica 3

3. ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?

3. ¿Cuánto tiempo al día juegas videojuegos?

100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

El 35% de los encuestados afirman que el tiempo que juegan videojuegos al día es de 2 a 3 horas mientras que, el menor porcentaje es de 20% de personas que juega videojuegos es de 4 a 5 horas al día. Sin embargo, existe otro 20 % de personas que juega de 6 a más horas en el día. De esta manera, se observa un consumo de videojuegos.

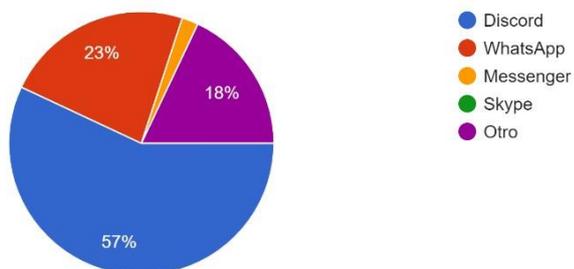
Los resultados demostraron que las personas disponen de un determinado tiempo para dedicarse a jugar videojuegos. Se garantiza que estos miembros pertenecen a la comunidad gamer.

Gráfica 4

4. ¿En qué medio interactúas al jugar videojuegos?

4. ¿En qué medio interactúas al jugar videojuegos?

100 respuestas



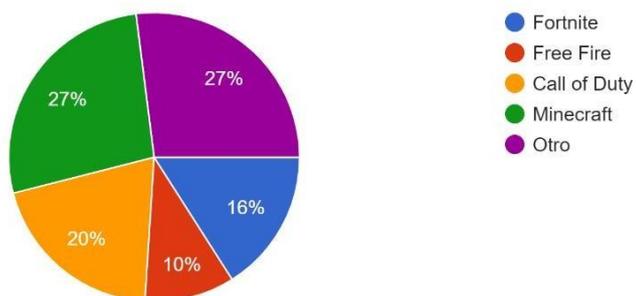
Fuente: Elaboración propia

Gráfica 5

5. ¿Qué tipo de videojuegos te gusta jugar?

5. ¿Qué tipo de videojuegos te gusta jugar?

100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Se evidencia una variedad de resultados, pero según la gráfica 4 los sujetos interactúan en diferentes redes sociales. El término interactuar es “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc” (RAE, 2022, p. 1). En primer lugar, el 57% de los encuestados interactúan en la plataforma Discord. Este medio es usual en la comunidad gamer ya que, permite comunicarse con otro jugador por voz, videollamada o por el chat. “Sin duda, porque ha creado un lugar a medida de los *gamers*. No solo tienen un sitio y una comunidad donde encontrar a otras personas afines, sino que, además, el funcionamiento está optimizado para usarse junto con los juegos” (Lowi, 2019, p. 14).

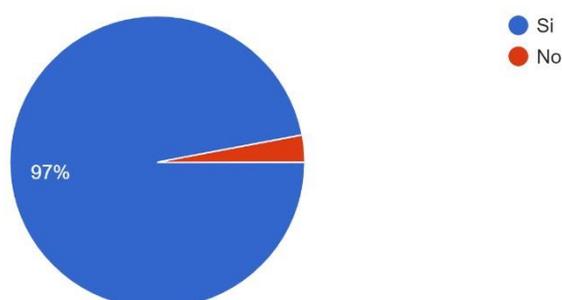
En segundo lugar, el 23% utiliza WhatsApp, para comunicarse por llamada y finalmente el 18% utiliza otro medio para interactuar al jugar videojuegos. De esta forma, es común que crean grupos como “Sergreatplay”, “Arigameplays”, “Fans de AriGameplays”, “Gaming”, entre otros.

En la gráfica 5 hay una diversidad de resultados, pero según indica la gráfica el 27% de los encuestado afirma que les gusta jugar Minecraft (construcción) y el otro 27% prefiere jugar otro tipo de videojuego. Siendo así, que los videojuegos de supervivencia como Call of Duty con un 20%, Fortnite con un 16% y Free Fire con un 10%, son consumidos por la mayoría de jugadores.

Gráfica 6

6. ¿Conoces a la streamer Arigameplays?

6. ¿Conoces a la streamer Arigameplays?
100 respuestas



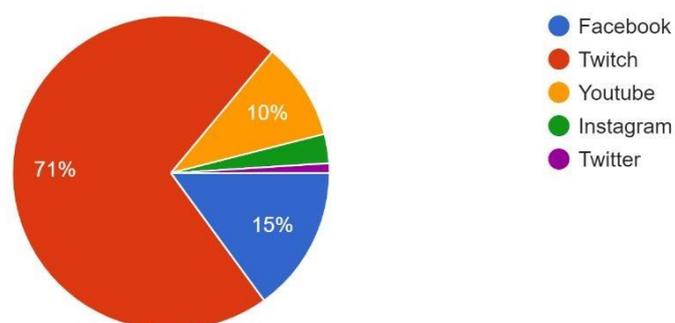
Fuente: Elaboración propia

Gráfica 7

7. ¿En qué plataforma conoces a la Streamer Arigameplays?

7. ¿En qué plataforma conoces a la Streamer Arigameplays?

100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

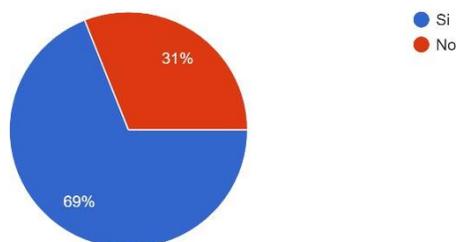
En la encuesta realizada se afirma en la gráfica 6 el 97% de las personas conocen a la streamer Arigameplays. Es decir, que dentro de la comunidad gamer Arigameplays es popular por jugar diversos juegos en sus streamers. Por ello, en la gráfica 7 el 71% de los encuestados la conocen, la observan, por medio de la red social Twitch, medio que utiliza Arigameplays para hacer sus directo en línea.

También se refleja que el 15% de los encuestados la conoce por la plataforma Facebook, ya que, la streamer Arigameplays utilizaba Facebook Gaming después de ser baneada en la red social Twitch y una minoría del 10% la conoce por YouTube, red que maneja para subir clips de sus directos.

Gráfica 8

8. ¿Sigues a la streamer Arigameplays?

8. ¿Sigues a la streamer Arigameplays?
100 respuestas

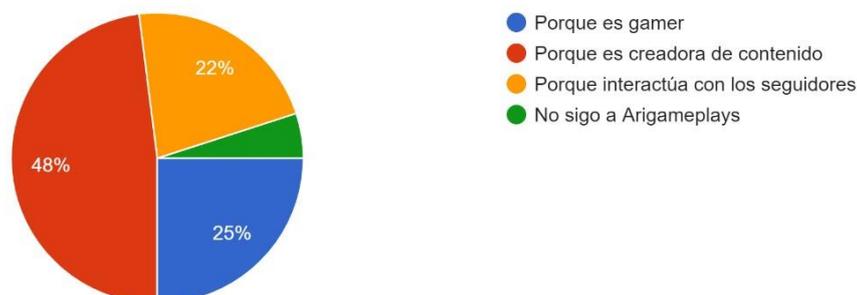


Fuente: Elaboración propia

Gráfica 9

9. ¿Por qué sigues a la streamer Arigameplays?

9. ¿Por qué sigues a la streamer Arigameplays?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En la gráfica 8 se observa que el 69% sigue a la streamer Arigameplays mientras que el 31% de encuestados no la sigue en ninguna red social. En la gráfica 9 el 48% de los encuestados siguen a la streamer Arigameplays porque es creadora de contenido.

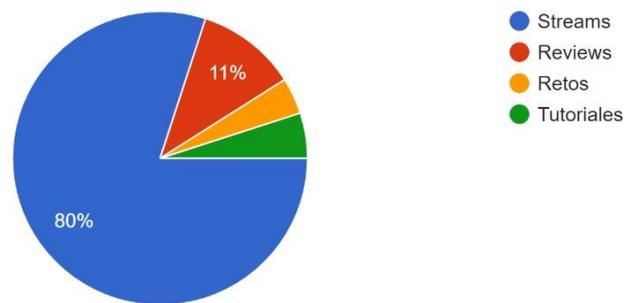
Cuando la audiencia se fideliza con el trabajo del streamer, ya se siente comprometido con el avance de la persona que sigue y esto permite que se presente un contrato no verbal, y que nunca tuvo lugar pero que dentro de la comunidad está presente. (Santamaría, 2018, p. 21)

Es decir, la mayoría de los encuestados siguen a la streamer Arigameplays, de esta manera se demuestran apoyo al consumir el trabajo de la streamer. El 22% de las personas la siguen porque es gamer, de esta manera se afirma que los seguidores les gusta como la streamer Arigameplays juega videojuegos en los directos en línea.

Gráfica 10

10. ¿Qué contenido consumes de la streamer Arigameplays?

10. ¿Qué contenido consumes de la streamer Arigameplays?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En este apartado la gráfica 10 demuestra que el 80% de los encuestados consumen streams (transmisiones en directo) de la streamer Arigameplays, seguido con una minoría del 11% de los encuestados, les gusta consumir reviews (críticas) acerca de un videojuego.

Ver transmisiones de juegos en vivo en plataformas como Twitch y Mixer ha ganado popularidad en los últimos años. Para mucho, ver a otros jugar ha desplazado a la televisión como su medio de entretenimiento preferido. A diferencia de la televisión, las transmisiones (o streams) aportan un sentido de pertenencia y comunidad a través de la interactividad. (AGON, 2020, p. 1)

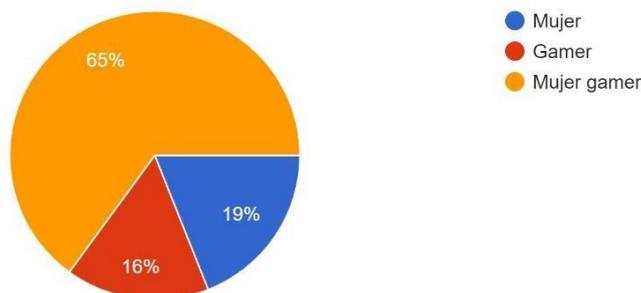
Los espectadores que les gusta ver las transmisiones en vivo de la streamer Arigameplays, busca simplemente entretenerse, probar nuevos juegos o busca inspiración al ver a la joven. Esto hace que exista una experiencia personal tanto para la streamer como para los espectadores, ya que al interactuar por medio del chat de la streamer Arigameplays, construyen sentido de pertenencia al ser parte de la comunidad.

“Un símbolo, una vez que es, se extiende entre los pueblos. Su significado se desarrolla con el uso y la experiencia” (Pierce C. S., 1894, p. 59). La palabra *streams* además, dentro de la comunidad gamer es adquirida, sobre todo porque en su mente refleja la imagen de un streamer realizando transmisiones en directo; lo que configura a la streamer como un símbolo.

Gráfica 11

11. ¿Qué representa para ti Arigameplays?

11. ¿Qué representa para ti Arigameplays?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En la gráfica 11 hay una amplia variedad de resultados, el 65% de individuos consideran que la streamer Arigameplays representa mujer gamer. “Primero podemos tener un interés primario por sí misma” (Pierce C. S., 1894, p. 54). Esto significa que para los encuestados Arigameplays es mujer gamer porque le apasiona los videojuegos. Además, por medio de sus transmisiones en vivo demuestra sus habilidades, experiencia y destrezas.

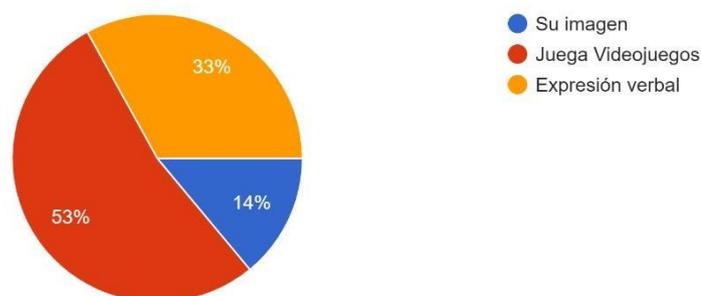
“Segundo, podemos tener un interés secundario, debido a sus reacciones con otras cosas” (Pierce C. S., 1894, p. 54). En la gráfica 11 indica que el 16% de los encuestados piensan que la streamer Arigameplays representa a una Gamer. Es decir, las personas ven Arigameplays, no porque sea mujer, sino porque es Gamer, tiene un interés por los videojuegos. Están enfocados en los videojuegos, no en ella.

“Tercero, podemos tener un interés de mediación en ella, en la medida que transmite en la mente una idea sobre una cosa. En la medida en que hace esto, es un signo o representación” (Pierce C. S., 1894, p. 54). En la gráfica el 19% de los encuestados opinan que la streamer Arigameplays les representa a una Mujer. Quiere decir que este número ve la apariencia, caracteres atribuidos de ella y percibe su comportamiento desde esa categoría “Mujer” en la streamer Arigameplays.

Gráfica 12

12. ¿Por qué miras a la streamer Arigameplays?

12. ¿Por qué miras a la streamer Arigameplays?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

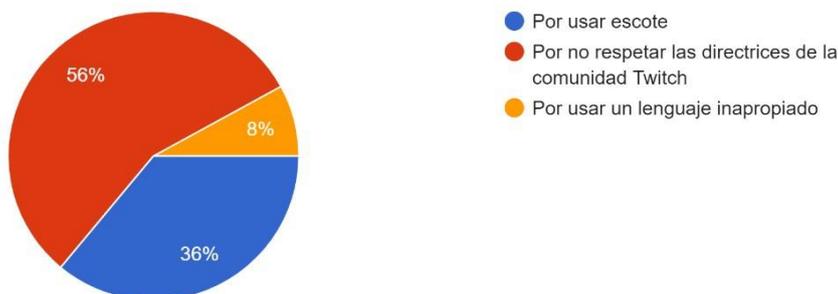
Con un mayor de respuestas, el 53% de los encuestados miran a la streamer porque juega videojuegos. Seguido con un 33% prefieren mirarla por su expresión verbal. Es decir que las personas se sienten cómodas de la forma natural de cómo se comunica la streamer Arigameplays con los espectadores. Y con una minoría del 14% los encuestados la miran por su imagen. Se refleja el interés que tienen hacia la streamer Arigameplays, por su apariencia.

Gráfica 13

13. ¿Por qué crees que la plataforma Twitch baneo a la streamer Arigameplays?

13. ¿Por qué crees que la plataforma Twitch baneo a la streamer Arigameplays?

100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

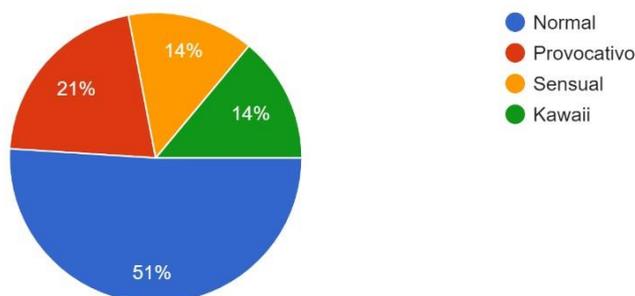
En la gráfica 13 se muestra que el 56% de las personas cree que la plataforma Twitch baneo a la streamer Arigameplays por no respetar las directrices de la comunidad Twitch. Mientras que el 36 % cree que la banearon de la plataforma Twitch por usar escotes y con una minoría de 8%, los encuestados cree que la plataforma Twitch la baneo por usar un lenguaje inapropiado.

Una gran parte de las personas están informados de la situación que pasó con la streamer Arigameplays al ser baneada de la red social Twitch. La plataforma Twitch es estricta tanto con los streamers como los usuarios a la hora de cumplir las directrices de la comunidad, en muchos casos la sanción puede ser un cierre temporal del canal o del peor de los casos, un cierre definitivo de la cuenta.

Gráfica 14

14. ¿Qué opinas acerca de cómo se viste la streamer Arigameplays?

14. ¿Qué opinas acerca de cómo se viste la streamer Arigameplays?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

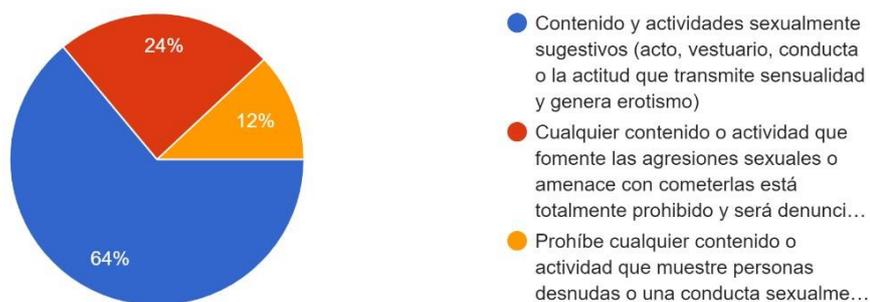
En este punto se presenta que el 51% de los sujetos opina que la streamer Arigameplays se viste normal. El 21% opina que la streamer Arigameplays se viste de una manera provocativa. Mientras que, el 14 % opina que la streamer se viste de una forma sensual y el otro 14 % de los encuestados opina que la streamer se viste Kawaii.

La mayoría de la comunidad gamer no les concierne como la streamer Arigameplays viste, pero como lo refleja en la gráfica 14 muchos opinan que la streamer viste de forma sensual y provocativa. Esta forma de pensar de las personas muchas veces ha generado que la streamer se sienta incomoda en las transmisiones en directo por el siempre hecho de vestir como le gusta. “Sin embargo, el trayecto no ha sido fácil, pues en varias ocasiones se le ha criticado por su vestimenta y se le ha atacado con comentarios que señalan que ha ganado popularidad sólo por vestirse provocativamente” (DIGITAL, 2020, p. 3).

Gráfica 15

15. ¿Con qué directrices de la comunidad Twitch, crees que fue baneada la streamer Arigameplays?

15. ¿Con qué directrices de la comunidad Twitch, crees que fue baneada la streamer Arigameplays?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

La encuesta dio como resultado que el 64% de la población cree que la plataforma Twitch baneo a la streamer Arigameplays por la directriz de contenido y actividades sexualmente sugestivo (acto, vestuario, conducta o la actitud que transmite sensualidad y genera erotismo), sin embargo, el 24% de la población encuestada cree la plataforma Twitch la baneo por la directriz de cualquier contenido o actividad que fomente las agresiones sexuales o amenace con cometerlas está totalmente prohibido y será denunciado.

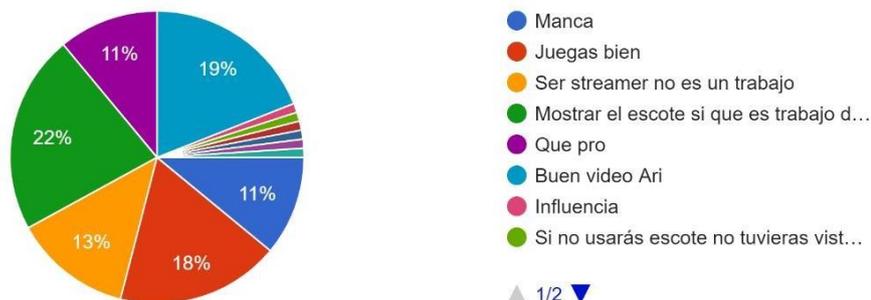
En muchos casos las directrices de la comunidad Twitch ha generado conflicto con los streamers, en este caso con la streamer Arigameplays. Dado que en varias ocasiones ha sido baneada (expulsada) de la plataforma de manera injusta por el hecho de usar escote. “Varios streamers que han cometido una falta a las prohibiciones han criticado a Twitch en el pasado por su falta de pautas sobre qué tipo de ropa está y no está permitida en la transmisión” (El Imparcial, 2020, p. 7). Esto generó que la streamer Arigameplays dejara de utilizar Twitch y pese a esto le impusieron un nuevo baneo.

Gráfica 16

16. ¿Qué tipos de comentarios hay acerca de la streamer Arigameplays?

16. ¿Qué tipos de comentarios hay acerca de la streamer Arigameplays?

100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

Manca	11	Influencia	1
Juegas Bien	18	Si no usarás escote no tuvieras vistas	2
Ser streamer no es un trabajo	13	Solo muestras tu cuerpo para ganar vistas	1
Mostrar el escote sí que es un trabajo duro	22	Gente sin cabeza a veces dice que no esta jugando ella porque ven que juega bien y piensan que por ser una mujer eso es imposible y también hay comentarios de gente que la sexualiza	1
Que pro	11	La mayoría de sus comentarios son referentes a su forma de vestir ya que, dicen que es “provocativa” pero ella se viste como quiere, no tiene por que cambiar sus gustos por el hate (odio) tan estúpido que le llega	1
Buen video Ari	19		

Fuente: Elaboración propia

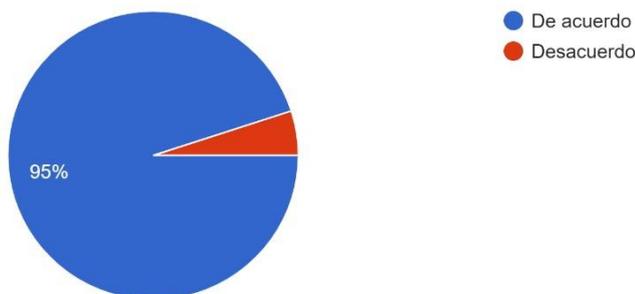
Se visibiliza el tipo de comentarios que hay acerca de la streamer Arigameplays. Sumando los cometarios positivos, el 48% de la población encuestada explica que existe tipo de comentarios como: que pro, buen video Ari, juegas bien acerca de la streamer Arigameplays. Por otra parte, el 52% de los encuestados explica que el tipo de comentarios que hay acerca de la streamer Arigameplays son negativos como: Solo muestras tu cuerpo para ganar vistas, mostrar el escote sí que es un trabajo duro, entre otros.

El sitio web DIGITAL (2020), da a conocer que la streamer Arigameplays se expresa en sus historias de Instagram, "Es muy injusto que nosotras tengamos que aguantar comentarios de hombres tan machistas por el simple hecho de traer escote o por vestirnos como nos queramos vestir" (p. 6). Se refleja que todavía en la actualidad existe este pensamiento machista, acerca de cómo una mujer debe vestir. Arigameplays al hacer transmisión en directo y usando escote mientras juega videojuegos ya es llamada con términos ofensivos.

Gráfica 17

17. ¿El regreso de la streamer Arigameplays en la plataforma Twitch te parece?

17. ¿El regreso de la streamer Arigameplays en la plataforma Twitch te parece?
100 respuestas



Fuente: Elaboración propia

En la gráfica 17 se demuestra que el 95% de la población está de acuerdo que la streamer Arigameplays regresara en la plataforma Twitch. Esto indica el impacto que tuvo la streamer al volver a la plataforma Twitch en el mes de septiembre de 2021, recibiendo un gran apoyo por sus seguidores. "Ari vuelve a formar parte de Twitch en calidad de 'partner' (asociada), algo que ha disparado sus seguidores hasta superar de largolos 1,6 millones, casi 100.000 de ellos en las últimas 24 horas" (González, 2021, p. 5).

18. ¿Qué opinas de la streamer Arigameplays?

En esta sesión decidimos hacer una pregunta abierta a los encuestados para saber que opinan acerca de la streamer Arigameplays. Se escogió respuestas que están de acuerdo y desacuerdo, sin embargo, no se escogió respuestas como "A", "Bella", "Una diosa", entre otros, porque que no fueron significativas para la investigación.

Encuestado A: A pesar de los comentarios de los señores y niños con pensamientos tontos y bobos, ella sigue adelante y no deja que los comentarios afecten en su persona, además es una chica muy carismática y agradable, una prueba de que las mujeres podemos triunfar en el mundo de los streams.

Encuestado B: Ella es una muy buena persona que tiene mucho talento en lo que hace y todos los seguidores que tiene, todo lo que ha logrado, es gracias a su dedicación hacia su trabajo.

Encuestado C: ¿Qué opino de Ari? Es una mujer maravillosa la amo tanto, es muy buena gente siempre veo sus streams y me divierte mucho y me alegra los días.

Encuestado D: Me de igual pero un trabajo es un trabajo y si necesita hacer algo para mantenerse que lo haga, es su vida.

Encuestado E: A pesar de todas las críticas y acoso, el mantenerse fuerte y seguir adelante es una cosa de admirar, ya que cualquiera no es capaz de hacer. Mi opinión al respecto es que es una gran streamer, gamer y mujer, tiene mucho carisma y eso es lo que me hace sentir feliz cuando la veo.

Encuestado F: Buen contenido, aunque ha cambiado bastante desde antes del baneo y el ahora.

Encuestado G: Yo opino que es una muy buena creadora de contenido porque es muy chistosa, linda, agradable entre otras cosas.

Encuestado H: Opino que Ari es una streamer muy muy buena porque sabe cómo mantener un público activo y entretenido por cualquier dinámica que realice sea por videojuegos, conversas o temas por debatir. Además, que mantener una buena media de viewers no es para nada fácil, ella ha sabido mantenerse en la plataforma de directos y sobre los comentarios que le llegan les ocurre a muchos streamers, no debería aguantar ese tipo de comunidad, simplemente es una chica que le gusta hacer su trabajo y ese es hacer reír y entretener a las personas detrás de pantalla.

Encuestado I: Es una chica muy fuerte y desde que la conocí siento que ella me hace muy feliz con cada stream es una de mis streamers favorita y siento que es una de las mejores personas que yo he visto y sé que no me conoce, pero espero ser una gran creadora de contenido como ella algún día.

Encuestado J: Genera estereotipos no verdaderos

Encuestado K: La verdad es una chica muy linda y me gusta cómo juega y se viste lindo, la manera en la que ella se vista no es justificación para los insultos, malos comentarios y no es invitación para faltarle al respeto.

Encuestado L: Es una buena creadora de contenido, no la deberían criticar por la manera en la que viste, hay muy poca gente que logra estar donde ella está, ser un creador de contenido si es un trabajo al igual que limpiar baños o cualquier otra cosa y lo que ha logrado es gracias a su trabajo y perseverancia por qué conseguir a todos sus seguidores le tomó años muchos años.

Encuestado M: Es de las pocas streamers que interactúa demasiado con sus seguidores, es una persona muy humilde y que tristemente recibe demasiado hate injustificado. Su contenido me divierte demasiado.

Encuestado N: Sabe mantener el público en sus transmisiones.

Encuestado Ñ: Es una mujer que transmite empoderamiento, perseverancia, y mucha fuerza. Para mí es como una ídola, un gran ejemplo a seguir, la amo mucho.

Encuestado O: Que es una muy buena streamer juega demasiado bien y es mucho muy grandiosa.

Encuestado P: Nada en particular la veo y la conozco por los streamers a su alrededor.

Encuestado Q: Que es buena gamer y aprovechas sus oportunidades.

Encuestado R: Es una streamer que hace su trabajo bien y no debería ser irrespetada de la forma en la que lo están haciendo.

Encuestado S: Hace buenos videos y me gustan.

Encuestado T: Es muy divertida, pienso que como se viste no tiene nada que ver... ya que cada uno se viste de acuerdo a lo que mejor le parece.

Encuestado U: Es muy linda y fuerte al tener paciencia con los comentarios absurdos que se hacen por su cuerpo.

Encuestado V: Esta bien buena

Encuestado W: Buen contenido, interactúa con varios streamers y hace de sus directos interesantes.

En esta pregunta se refleja que el 83% de los encuestados tienen una buena perspectiva de la streamer Arigameplays y el 17% de los comentarios son desfavorables. Defienden la forma de como la joven viste y como se expresa en las transmisiones en directo. También, les gusta el contenido que la streamer Arigameplays realiza ya que, es una buena jugadora de videojuegos.

CONCLUSIONES

El progreso de la investigación “Análisis de la representación de la mujer en la comunidad gamer en la plataforma Twitch y su repercusión en las dinámicas comunicacionales de los seguidores: caso Arigameplays” se proyectó como objetivo analizar la representación de la mujer en la comunidad gamer en la plataforma Twitch, percepción e incidencia en las dinámicas comunicacionales de sus seguidores.

La comunidad gamer son grupos que tienen un interés en común, los videojuegos. Para ingresar o pertenecer al grupo de interés tienen que presentarse en el chat: nombre, país, edad, plataforma, juego favorito. También se evidencia que la comunidad gamer es un proceso de apropiación y construcción, enfoque a los videojuegos como: Fortnite, Minecraft, Call of Duty.

Inicialmente se propone que la comunidad Gamer se compone de aquellos individuos con intereses y comportamientos afines a este entorno y que se exteriorizan o comparten a través de las interacciones tanto en la realidad como en los diferentes mundos propuestos a través de los videojuegos. (Moreno, 2020, p. 40)

Quienes participan en esta comunidad son en su mayoría jóvenes entre 15 a 25 años (rango planteado en la muestra de investigación). También, les interesa observar *stream* (transmisiones en directo) para conocer, entretenerse y obtener conocimiento acerca del videojuego o del streamer (persona de interés). De esta forma, pasan horas consumiendo videojuegos en el día e interactúan con amigos por medio de la plataforma *Discord*.

Cabe resaltar que, la construcción de la representación y el significado de ser mujer dentro de la comunidad gamer se forma a partir de las habilidades, destrezas y experiencias al jugar un videojuego, por medio de las transmisiones en directo en la plataforma Twitch. La comunidad gamer que está interesado en este tipo de contenido les genera reacciones, sensaciones y pensamientos, es decir adquieren significado al ver a una streamer jugar videojuegos.

En la Reacción sólo hay implicadas dos cosas, pero en el gobierno hay una tercera cosa que es un medio para un fin. La misma palabra *medio* significa algo que está entre otros dos. Por añadidura, este tercer estado mental, o Pensamiento, es una sensación de aprender, y el aprendizaje es el medio por el que pasamos de la ignorancia al conocimiento. Así como la sensación más rudimentaria de Reacción implica dos estados de Sensación, así se encontrará que el Pensamiento más rudimentario implica tres estados de Sensación. (Pierce C. S., 1894, p. 54)

Se muestra que los videojuegos aún predominan el género masculino. Sin embargo, se visualiza que el género femenino se está involucrando y esto permite que otras mujeres no se cohiban al demostrar sus habilidades, destrezas y experiencias en la comunidad gamer, esto en la actualidad ha generado un cambio positivo tanto en hombres como mujeres.

Otra de las razones propuestas frente a la poca participación de las mujeres en el desarrollo de la cultura Gamer es la percepción que la población general tiene frente a la falta de feminidad que tienen estas prácticas, por lo que es mal percibido que una mujer dedique demasiado tiempo, e incluso que participe, en los videojuegos. (Moreno, 2020, p. 228)

Es por ello, que las personas que consumen el contenido de la streamer Arigameplays tienen una percepción favorable. Ya que, el 53% de las personas encuestadas les gusta como juega videojuegos y el otro 33% como se expresa verbalmente en las transmisiones en directo, e incluso no les concierne como la joven viste. Demuestra como los jóvenes respetan la identidad de las personas.

Pero, esto no significa que la streamer Arigameplays no tenga que lidiar con comentarios ofensivos, por la forma en como viste. En la gráfica 16 se visibilizó que el 49% de los tipos de comentarios hacia la streamer Arigameplays son: “Solo muestras tu cuerpo para ganar vistas”, “Ser streamer no es un trabajo”, “Manca”.

Sobra decir que ella se defendió diciendo que siempre ha usado este tipo de ropa y no por ello es que la gente tenga derecho a criticarla y denigrarla de esa manera. Agregó que los escotes y ropa sexy jamás justifican que las personas puedan criticarla si no la conocen de verdad. (El Deforma , 18, p. 3)

Genera un conflicto o falta de respeto por la identidad que caracteriza la streamer Arigameplays. Por ello, la plataforma Twitch tiene directrices de la comunidad para que exista un ambiente amigable. “Estas directrices están diseñadas para promover un sentido de responsabilidad compartida y garantizar que todos participen de una manera que fomente una experiencia positiva y amigable para nuestra comunidad global” (Twitch, s.f., p. 2). De esta forma, los usuarios que no cumplan con las directrices, serán baneados (expulsados) de manera temporal o definida de la cuenta.

A partir de estas directrices de la comunidad, la streamer Arigameplays fue baneada de la plataforma Twitch. Sin embargo, el 51% de la comunidad gamer que la observa o conoce de ella no les incomoda la forma de como la joven viste. Es la misma plataforma Twitch, que expulsa a la streamer Arigameplays por la directriz “contenido y actividades sexualmente sugestivo (acto, vestuario, conducta o la actitud que transmite sensualidad y genera erotismo)”.

La incidencia de dicha percepción en las dinámicas comunicacionales en la plataforma Twitch, generó que la streamer Arigameplays dejara de hacer streams (transmisiones en directo) y cambiara de plataforma, para continuar con sus directos. Sin embargo, el 95% de la comunidad gamer estuvo de acuerdo que la streamer Arigameplays regresara a la plataforma Twitch y se reflejó “El 8 de septiembre, Abril Garza Alonso, mejor conocida como AriGameplays, anunció que regresaría a Twitch el 10 de septiembre. El día llegó y la transmisión se llevó a cabo con éxito y acaparó miles de espectadores” (Zócalo, 2021, p. 2).

En conclusión, la streamer Arigameplays representa a la mujer gamer en la comunidad de los videojuegos y su repercusión en las dinámicas comunicacionales se evidencia en su configuración como un signo; proceso demostrado en el análisis de los resultados: en sus seguidores existe sensación, reacción y pensamiento respecto a su presencia y a su trabajo. Arigameplays es streamer, gamer y mujer.

REFERENCIA

- Adslzone*. (12 de abril de 2021). Obtenido de <https://www.adslzone.net/reportajes/twitch/bits-twitch/>
- AGON*. (18 de Febrero de 2020). Obtenido de <https://eu.aoc.com/es/gaming/news/por-que-C3%A9-el-streaming-nos-gusta-tanto>
- Aguillón, Y., Cornejo, J., Cruz, J., & Testón, O. (2021). Comunidad Gamer: Procesos de subjetivaciónn en comunidad digitales de videojuegos en la adolescencia. Obtenido de <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/retrieve/c1def67f-5b9b-4acf-ba80-b868c57cda05/50767.pdf>
- Alda, F., & Lorena, F. (2005). Feminismo, género y patriarcado. *Sobre enseñanza del derecho de Buenos Aires*, 1. Obtenido de <http://repositorio.ciem.ucr.ac.cr/bitstream/123456789/122/1/RCIEM105.pdf>
- Aleph*. (25 de marzo de 2021). Obtenido de <https://aleph.org.mx/que-es-una-chica-zings>
- Alfonso, S., & Aguilera, L. (2020). Desigualdades en el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de los jugadores y las jugadoras. *Investigaciones Feministas*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/68372707/33._Desigualdades_en_el_mundo_de_los_videojuegos_desde_la_perspectiva_de_los_jugadores_y_las_jugadoras-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1635118361&Signature=IgKADNllg06eCW4ojWe~55aLTYwSpm5vDhLCJft0BQwUSDktlM01~
- Arias, E. R. (10 de Diciembre de 2020). *Economipedia*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-exploratoria.html>
- Arigameplays. (1 de Diciembre de 2021). *Facebook*. Obtenido de <https://www.facebook.com/arigameplays>
- Beauvoir, S. d. (1949). *El segundo sexo*. Obtenido de https://www.segobver.gob.mx/genero/docs/Biblioteca/El_segundo_sexo.pdf
- Bedoya, A. (30 de Noviembre de 2021). *Línea Directa*. Obtenido de <https://lineadirectaportal.com/entretenimiento/2021/11/30/arigameplays-se-convierte-en-la-hispanohablante-mas-seguida-en-twitch-440419.html>
- Bello, E. (22 de Junio de 2020). *IEBS*. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/que-es-discord-storytelling/>
- Caldera, I. F., García, L. B., Fernández, I. R., & Caldera, G. F. (2005). La mujer y lo femenino en el mundo actual. *Redalyc*.
- Cervera, I. (16 de abril de 2019). *Geekno*. Obtenido de <https://www.geekno.com/glosario/manco>
- Concepto Definición*. (16 de Marzo de 2021). Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/gamer/>
- Concepto Definición*. (9 de noviembre de 2021). Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/mujer/>

- Delgado, L. (2021). *Posfeminismo y posverdad en la hipersexualización de las titty streamers en la plataforma YouTube*. Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657462/Delgado_BL.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- DIGITAL, M. (18 de Mayo de 2020). *MM RADIO*. Obtenido de <https://www.mradio.com/tras-los-famosos/entre-lagrimas-denuncia-la-youtuber-arigameplays-insultos-machistas-de-haters>
- Dow, S. R. (2019). El Streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/46694/TG-Rodriguez%2C%20Mateo.pdf?sequence=1>
- Dryadeh. (06 de 05 de 2017). *Todas Gamers*. Obtenido de <https://todasgamers.com/2017/05/06/la-comunidad-del-trugueimer/>
- El Imparcial*. (30 de Septiembre de 2020). Obtenido de <https://www.elimparcial.com/tecnologia/AriGamePlays-la-polemica-por-baneo-de-Twitch-a-streamer-mexicana-20200930-0162.html>
- Escamilla, F. (23 de Julio de 2021). *Youtube*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=IGfU7SCAZ0&ab_channel=FrancoEscamilla
- eSports, M. (10 de 06 de 2021). *eSports*. Obtenido de eSports: https://esports.as.com/entrevistas/AriGameplays-banearon-Twitch-escotes-personal_0_1472552737.html
- Franco, P. S. (10 de Septiembre de 2021). *Youtube*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=AmwDQcICSiY&t=1117s>
- García, R. R., & Martínez, B. P. (2018). Representaciones sociales y comunicación: apuntes teóricos para un diálogo interdisciplinar inconcluso. *SciELO*. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352018000100147
- González, C. (9 de Septiembre de 2021). *Flooxer Now*. Obtenido de https://www.flooxernow.com/fan/arigameplays-vuelve-twitch-reestreno-mas-esperado_20210909613a1ac41e0a130001247cf6.html
- Gutiérrez, J. M. (2017). El extra-juego. Obtenido de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/506-2018-11-16-TFM%20Jorge%20Mart%3%ADn%20Guti%3%A9rrez.pdf>
- IDOCPUB*. (Noviembre de 2019). Obtenido de IDOCPUB: <https://idoc.pub/documents/idocpub-d49o2d0jv149>
- Isharsa, A. (18 de agosto de 2017). *Un Murciélagó Me Contó Que...* Obtenido de <https://gothwiccadream.blogspot.com/2017/08/ser-chica-gamer-siempre-ha-sido-difícil.html>
- Jiménez, & Domínguez. (2000). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Scielo Perú*. Obtenido de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009#:~:text=Seg%C3%BAn%20Jim%C3%A9nez%2DDom%C3%ADnguez%20\(2000\),captar%20reflexivamente%20los%20significados%20sociales.](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009#:~:text=Seg%C3%BAn%20Jim%C3%A9nez%2DDom%C3%ADnguez%20(2000),captar%20reflexivamente%20los%20significados%20sociales.)

- Juan, G., & Francisco, R. d. (2020). Comunicación y juventud. Nuevos medios, representación, recepción y participación en contenidos de entretenimiento e información .
- Lago, B. L. (2017). Las chicas son Guerreras. Las mujeres como consumidoras de videjuegos.
- Larriva, L. J. (2019). De la afinación a la profesión: Las plataformas de videojuego en streaming y sus posibilidades. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Javier-Cabeza/publication/346675499_De_la_aficion_a_la_profesion_las_plataformas_de_videojuego_en_streaming_y_sus_posibilidades/links/5fcdf81245851568d146a2a2/De-la-aficion-a-la-profesion-las-plataformas-de-videojuego-
- López, E. M. (12 de Noviembre de 2014). *Diccionari de lingüística on line*. Obtenido de <http://www.ub.edu/diccionarilinguistica/print/6820>
- Lowi. (17 de Abril de 2019). Obtenido de <https://www.lowi.es/blog/que-es-discord-y-por-que-lo-usan-los-gamers/>
- Luengo, M. C. (2017). LA TRANSMISIÓN DE ROLES DE GÉNERO Y ESTEREOTIPOS DE LA MUJER A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS. 47.
- Marín, F., & Ganzabal, M. (2011). La mujer (in)visible: la construcción de la identidad femenina a través de la fotografía en El País y El Mundo. *Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*. Obtenido de <file:///C:/Users/CyberSol/Downloads/Dialnet-LaMujerInvisibleLaConstruccionDeLaIdentidadFemenin-3764228.pdf>
- Martinez, A. M. (2017). Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados. *Revistas Científicas Complutenses*. Obtenido de <file:///C:/Users/CyberSol/Downloads/54912-Texto%20del%20art%C3%ADculo-119975-2-10-20180118.pdf>
- Mejor Influencer. (s.f.). Obtenido de <https://www.mejorinfluencer.com/youtuber/ari-gameplays/>
- Montoya, L. (10 de Junio de 2021). Obtenido de Historia Bibliografía: <https://historia-biografia.com/ari-gameplays/>
- Montoya, S. L. (2016). Análisis de herramientas gratuitas para el diseño de cuestionarios online. *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509007.pdf>
- Moreno, D. F. (2020). Procesos de apropiación y construcción de cultura Gamer en Villavicencio. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/38571/dfgonzalezm.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Muriel, D. (2018). Identidad Gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea.
- Öettinger, K. (22 de Septiembre de 2015). *La Nacion*. Obtenido de La Nacion: <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/como-es-ser-una-chica-gamer-en-el-mundo-de-los-videojuegos-nid1829908/>
- Olea, E. (9 de Septiembre de 2021). *Info Cancha*. Obtenido de <https://infocancha.com/arigameplays-explota-en-popularidad-despues-del-esperado-regreso-de-twitch/>

- Ospina, H. D., & Rey, N. N. (2019). Cultura Gamer y Videojuegos: Espacio académico-deportivo de esports en la Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/Ram%C3%ADrez_Hutman_2019.pdf
- Oxford Lexico*. (s.f.).
- Pérez, S. (2009). Dinámicas de comunicación en un escenario virtual en tercera dimensión. *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/321100607_Dinamicas_de_comunicacion_en_un_escenario_virtual_en_tercera_dimension
- Pierce, C. (1904). Concepción triádica del signo. 6.
- Pierce, C. S. (1894). *Obra filosófica reunida (Tomo II)*.
- Pineda, E., Freddy, T., & Meneses, T. (2012). Análisis de redes sociales y comunidades virtuales de aprendizaje. Antecedentes y perspectivasSocial. *Universidad Católica del Norte*, 16. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/404/797>
- Queiruga, S. (3 de Septiembre de 2020). *Marketing 4 ecommerce*. Obtenido de <https://marketing4ecommerce.net/que-es-y-como-funciona-twitch/>
- QuestionPro*. (2022). Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>
- RAE. (2 de Diciembre de 2021). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/seguidor>
- RAE. (2021). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/comunidad>
- RAE. (2022). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/femenino?m=form>
- RAE. (2022). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/mujer>
- RAE. (2022). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/interacci%C3%B3n>
- Redacción. (2020 de Mayo de 18). *El Deforma* . Obtenido de <https://eldeforma.com/2020/05/18/arigameplays-llora-por-el-hate-machista-en-streaming-de-minecraft-video/>
- Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*. Obtenido de file:///C:/Users/ASUS/Downloads/Los_videojuegos_en_la_adolescencia_practicas_y_p_ol.pdf
- Rodríguez, L. d. (2019). La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/TFG-N.%201216%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/TFG-N.%201216%20(2).pdf)
- Rodríguez, L. d. (2019). La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones. Obtenido de [file:///C:/Users/HP/Downloads/TFG-N.%201216%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/TFG-N.%201216%20(1).pdf)
- Romero, J. (18 de Julio de 2020). *TreceBits*. Obtenido de <https://www.trecebits.com/2020/07/18/6-mujeres-gamer-que-triunfan-en-youtube/>

- Rosales, R. (2013). Gamers: Identidad y representación en las culturas lúdicas ecuatorianas. Obtenido de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/6961/2/TFLACSO-2013RRRP.pdf>
- Santamaría, S. L. (2018). Juega y gana: El videojuego para ganarse la vida. 1-81. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/185621061.pdf>
- Tavera, E. (17 de 8 de 2020). *Senpai*. Obtenido de <https://www.senpai.com.mx/noticias/videojuegos/estudio-3000-millones-personas-juegan-videojuegos-mundo-2020-dfc-intelligence/>
- Tejedor, F. J. (2003). La estadística y los diferentes paradigmas de investigación educativa. *RACO*. Obtenido de file:///C:/Users/HP/Downloads/42173-Texto%20del%20art%C3%ADculo-90336-1-10-20071025.pdf
- Tomiuk, Y. (7 de Septiembre de 2021). *Legit*. Obtenido de <https://es.legit.ng/biografias/1432860-biografia-e-arigameplay-edad-altura-estadistica-rumores/>
- Twitch*. (s.f.). Obtenido de <https://www.twitch.tv/creatorcamp/es-mx/learn-the-basics/community-guidelines/#:~:text=Estas%20directrices%20est%C3%A1n%20dise%C3%B1adas%20para%20promover%20un%20sentido,experiencia%20positiva%20y%20amigable%20para%20nuestra%20comunidad%20global.>
- Twitch*. (2021). *Twitch*. Obtenido de <https://www.twitch.tv/p/es-es/legal/community-guidelines/>
- Velasco, G. (16 de Octubre de 2020). *Arigameplays: ¿quién es y cómo se hizo famosa?* Obtenido de <https://www.tuenlinea.com/youtube/arigameplays-quien-es-como-se-hizo-famosa/>
- Velasco, G. (17 de Octubre de 2020). *Tú*. Obtenido de <https://www.tuenlinea.com/sin-categoria/gamers-como-ser-una-gamer-girl/>
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos*. Obtenido de https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=abya_ya_la
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos*. Obtenido de https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=abya_ya_la
- Zócalo*. (Septiembre de 2021). Obtenido de <https://www.zocalo.com.mx/arigameplays-consigue-mas-de-300000-seguidores-a-una-semana-de-regresar-a-twitch/>