UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

VISIBILIDAD DE COMUNIDADES FEMENINAS EN LOS VIDEOJUEGOS.

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciado en Comunicación Social

AUTOR: Luis Fernando Enriquez Cando

TUTOR: Jaime Ramiro Morejón Vallejo Msc.

Quito-Ecuador

2024

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **LUIS FERNANDO ENRÍQUEZ CANDO** con documento de identificación **N°1718122862** 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, 5 de septiembre del año 2024

Atentamente,

Luis Fernando Enríquez Cando
1718122862

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

Yo**, LUIS FERNANDO ENRÍQUEZ CANDO** con documento de identificación No. 1718122862, 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 Producto Comunicativo: Visibilidad de comunidades femeninas del videojuego, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación Social, 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.

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, 5 de septiembre del año 2024

Atentamente,

Luis Fernando Enríquez Cando
1718122862

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo**, JAIME RAMIRO MOREJÓN VALLEJO** con documento de identificación N° :1720575339, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: Visibilidad de comunidades femeninas del videojuego, realizado por **LUIS FERNANDO ENRÍQUEZ CANDO** con documento de identificación N° 1718122862, obteniendo corno resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Producto Comunicativo que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 5 de septiembre del año 2024

Atentamente,

Lic. Jaime Ramiro Morejón Vallejo Msc.
1720575339

DEDICATORIA

El presente trabajo de titulación, va dedicado en primero lugar a mi ángel Ámbar Jacqueline Mendoza Arias, que me alentó a terminar hasta el final de sus días con mis sueños y mis metas, esperando que donde sea que te encuentres te sientas orgullosa de que he cumplido nuestra promesa.

En segundo lugar, a mis padres Mónica y Carlos me apoyaron hasta el final y ahora puedo retribuirles todo aquello por lo que han luchado y demostrarles que sus frutos no cayeron lejos del árbol.

Resumen

El presente trabajo busca analizar el impacto de la contemporaneidad en relación a las comunidades de videojuegos y el desplazamiento social de las jugadoras en la ciudad de Quito, centrándose en abordar la afectación de su imagen corporal y su desempeño como streamers a través de la hipersexualización en los videojuegos en línea.

Para abordar este tema, se ha utilizado una metodología cualitativa, usando un muestreo por conveniencia dentro de un grupo de 10 streamers mujeres cuyas edades varían desde los 18 a 35 años. Demostrando cómo las mujeres están siendo relegadas en gran medida debido a la presión que enfrentan para ajustarse a las normas de género establecidas en las comunidades virtuales del gaming. Además, que la hipersexualización de los cuerpos femeninos dentro de dichos espacios puede afectar negativamente sobre la autoestima y generar problemas en la salud mental de las mujeres.

Para el resultado de esta investigación, se ha producido un mini documental de 25 minutos, que expone 4 casos suscitados en la capital ecuatoriana. Este trabajo espera concientizar los constantes desafíos que enfrentan las mujeres dentro de las comunidades virtuales, y se convierta en un recurso valioso para aquellos que buscan abordar estas problemáticas en el futuro.

Palabras claves:

Videojuegos, Comunidades Virtuales, Hipersexualización, Streaming.

Abstract

This paper seeks to analyze the impact of contemporaneity in relation to video game communities and the social displacement of female players in the city of Quito, focusing on addressing the impact on their body image and their performance as streamers through hypersexualization in online video games.

To address this issue, a qualitative methodology has been used, using a convenience sample within a group of 10 female streamers whose ages range from 18 to 35 years. Demonstrating how women are largely being relegated due to the pressure they face to conform to the gender norms established in virtual gaming communities. In addition, the hypersexualization of female bodies within these spaces can negatively affect self-esteem and generate problems in women's mental health.

As a result of this research, a 25-minute mini-documentary has been produced, which exposes 4 cases that occurred in the Ecuadorian capital. This work hopes to raise awareness of the ongoing challenges women face within virtual communities, and become a valuable resource for those seeking to address these issues in the future.

Keywords:

Video games, Virtual Communities, Hypersexualization, Streaming

Índice

Resumen 6
Abstract 7
Introducción 9
- **Aproximación teórica** 12
- **Escuela Latinoamericana** 12
- **Comunidades Virtuales y fandom** 12
- **Los gamers** 13
- **Las mujeres en las comunidades gamers** 13
- **Redes sociales y plataformas de contenido** 15
  - **OnlyFans y Twitch** 16
  - **La hipersexualización** 16
- **El documental** 17
  - **El documental y las problemáticas en redes sociales** 17

Metodología 19
- **Fases del documental** 20

Resultados 22
Conclusiones 26
Referencias bibliográficas 28
Anexos 32

Introducción

La hipersexualización o la cosificación de una persona, a lo largo de la historia, ha existido dentro de la sociedad. Según la teoría de cosificación propuesta por Fredrickson y Roberts (1997), esto sucede debido a que una persona se convierte en el objeto de consumo de otras personas. Alrededor del mundo esto ha proliferado debido a las redes sociales, como confirman Vendemia y DeAndrade (2018), en la que los medios han presentado un ideal de belleza que es complicado de mantener, pues sus mayores referentes celebridades con recursos económicos más amplios que puedan sustentar este estilo de vida.

"La hipersexualización se basa en definir el canon de belleza en función del deseo sexual que esté despierta. O lo que es lo mismo, reconocer el valor de una persona según el deseo sexual que produce en los demás" (Peinado, 2021, p.12). Con lo cual las redes sociales, la globalización y digitalización de la sociedad, han dado un paso enorme en esto, creando también una problemática en la interacción social con redes como *OnlyFans*.

La contemporaneidad y la digitalización de la sociedad han llevado al crecimiento e interacción dentro de las comunidades virtuales en nuestras vidas diarias. En estos espacios, dan paso para que se pueda interactuar, compartir información e incluso crear una identidad de forma virtual. Sin embargo, estos nuevos espacios también han mostrado que existen nuevas formas de opresión y exclusión, especialmente en el caso de las mujeres. Para las chicas gamer, la hipersexualización de los cuerpos femeninos y la desigualdad de habilidades en el mundo del *streaming* y los videojuegos en línea son una clara muestra de esta exclusión latente.

Esto ha creado una invisibilización, por parte de chicas, que no comparten estos "estándares" por lo cual son relegadas, dentro de las comunidades virtuales a acoplarse a estos estándares o pasar desapercibidas dentro de la misma, haciendo a un lado su participación, que ha ido más allá de estos parámetros que se nos presentan cotidianamente dentro de las comunidades virtuales.

La exclusión de las mujeres en las comunidades de video jugadores más conocida como comunidad Gamer, no solo tiene efectos en su participación sino también afecta de manera directa en su imagen corporal y autoestima. Por lo tanto, es importante analizar esta problemática desde una perspectiva académica, y buscar soluciones que permitan visibilizar a las mujeres en estas comunidades virtuales. Como manifiesta Noda y Ávila (2021) que "el mundo de los videojuegos es un sector considerado socialmente como masculino, en el que tanto quienes los desarrollan como el público al que van destinados." (p. 678).

Justificación

La investigación sobre la exclusión de las mujeres en las comunidades virtuales es de gran importancia para comprender cómo a través de los nuevos escenarios comunicativos y tecnológicos los estereotipos de la chica *gamer* afectan a la sociedad actual. La digitalización de la sociedad y el crecimiento de las comunidades virtuales han llevado a nuevas formas de exclusión y opresión, particularmente para las mujeres.

En el caso de la ciudad de Quito, la hipersexualización de los cuerpos femeninos y la desigualdad de habilidades en el mundo del *streaming* y los videojuegos en línea dan ver una clara muestra de esta exclusión, afectando no solo la participación de las mujeres en estos espacios digitales, sino también su imagen corporal y autoestima.

La problemática más latente, es su imagen cosificada, por los "estándares" de la modernidad y las redes sociales, los cuales vuelven un objeto de consumo a las chicas de las comunidades de videojuegos, siendo solo observadas por su figura.

Por lo tanto, es importante analizar y visibilizar esta problemática desde una perspectiva académica, para identificar las causas y consecuencias de la exclusión de las mujeres en las comunidades virtuales y buscar soluciones que permitan una mayor inclusión de las mujeres en estos espacios digitales.

De tal manera que se pueda dar un paso mediante esta investigación, a nuevas formas de comunicación y que, dentro de las comunidades virtuales, se de paso a un debate, sino más bien a una reflexión, colocando sobre la mesa, cual es el rol de la mujer dentro de la misma, haciendo relevante el hecho de que su aportación dentro de esta no es solo una figura para ser consumida

Por ende, esta investigación, que desemboca en la producción de un mini documental de 24 minutos que cuenta con la participación de 4 mujeres *gamers* de Quito. Las involucradas fueron elegidas debido a que forman parte de las distintas comunidades *geek*, de la ciudad y se han adentrado en el mundo de los videojuegos, *cosplay*, *streaming*, entre otras actividades. Además, esta investigación contribuirá a la literatura existente sobre la exclusión de las mujeres dentro de la comunidad gamer en sí, tratando de proporcionar información para aquellos que buscan abordar estas problemáticas en el futuro.

La metodología cualitativa en entrevistas individuales permitirá un análisis a profundidad de la situación actual de las mujeres en las comunidades virtuales de la ciudad de Quito, lo que brindará una comprensión más profunda de esta problemática. Las 4 participantes, fueron seleccionadas por un muestreo por conveniencia que ayudo a llegar a este número. Por último, la difusión por redes sociales como youtube y Facebook, dejando abierto el debate sobre esta situación entre la comunidad académica y la sociedad en general.

Objetivos

General

Producir un minidocumental que exponga la situación de las mujeres en las comunidades virtuales gamer y geek, contribuyendo a la concienciación sobre esta problemática.

Específicos

- Identificar las principales causas de exclusión de las mujeres en las comunidades virtuales dentro de la ciudad de Quito, explorando los efectos de la hipersexualización dentro del mundo del streaming y videojuegos en línea.
- Analizar las experiencias y percepciones que tienen las mujeres sobre su participación en las comunidades virtuales y la exclusión que deben soportar dentro de estas
- Analizar y documentar la situación de exclusión de las mujeres en las comunidades virtuales en Quito, Ecuador, con relación con la hipersexualización de sus cuerpos y la desigualdad de habilidades en el mundo del streaming y los videojuegos en línea.
- Crear un minidocumental, con el cual se exponga por un medio audiovisual los problemas de las mujeres en la comunidad Gamer.

Aproximación teórica

Escuela Latinoamericana

La escuela de Comunicación Latinoamericana surge a mediados del siglo XX, durante los años 60, por lo cual las primeras universidades de periodismo con tintes apegados a esta, aparecen en Brasil y Argentina.

Para la década de los 90, el Dr. M.C Gustavo León (2002) afirma que la escuela Latinoamericana, ha tomado un rumbo favorable para las teorías de la comunicación, por lo cual esta investigación se fomenta tomando en consideración dicha escuela (p.20).

Podemos decir que esta escuela, se abre paso mediante su mayor característica la comunicación y el diálogo, sin influir en las personas, dándoles paso a crear su propio criterio, dejando abierto al diálogo acerca del tema a tratar. Con lo cual esto permitirá una visualización a realidades ocultas, que no están a simple vista en los medios y redes.

Como dice Barranquero, A., & Sáez, C. (2010) "el contexto de la comunicación, permite visibilizar y construir las mejoras en la cultura democrática o mejoras sociales: la comunicación alternativa y para el cambio social" (p. 4).

Aclarando también que la escuela latinoamericana, no corresponde directa a dicho análisis, puesto que al abordar el entorno de la tecnología que abarca las comunidades virtuales y los videojuegos, hablamos de enfoques más apegados a teorías post-modernas.

Comunidades Virtuales y fandom

La modernidad junto a la tecnología ha creado un nuevo camino para las sociedades actuales y las nuevas formas de comunicación, llevando a las personas a interactuar desde la virtualidad. De esta manera Gutiérrez, E. G. (2022) confirma que el término de modernidad líquida, trata sobre aquellos cambios sociales, políticos y culturales se escapan como agua entre las manos a la velocidad de los cambios (p.48).

Otro punto en esta construcción, son los "*fandoms*" que para Ruíz et al. (2018) los videojuegos son una herramienta didáctica más para la formación de estas comunidades y el crecimiento de las mismas (p.85). Con lo cual se creó un espacio para la socialización de los gustos de personas que compartían aficiones como videojuegos, comics entre otros.

Esto llegó a su punto más alto debido a la pandemia del COVID en el año 2020, lo que ocasionó que alrededor del mundo y gracias al internet acrecentaran las comunidades o "*fandoms*" unidas alrededor del mundo por sus aficiones, formas de pensar y muchas más, como afirma Rheingold (2000), "Millones de personas en todos los continentes también participan en los grupos sociales mediados por computadora conocidos como comunidades virtuales" (p.3).

Por lo cual para Cornejo y Tapia (2012) las nuevas tecnologías han mediado esto a pasos agigantados, uniendo a comunidades con nuevos medios de comunicación (p. 221);

siendo, redes sociales y plataformas de *streaming* en las que se comparten, gustos, aficiones y pasatiempos ocasionando una exposición como individuos a una gran lluvia de información.

Según Castells (2001), "si acaso el internet parece tener un efecto positivo en la interacción social y tiende a aumentar el grado de exposición a otras fuentes de información" (p.5), por lo que durante los sucesos del año 2020 esta fue una puerta enorme para socializar de manera virtual.

Los gamers

Con el lanzamiento de la *Game Boy* en Japón en el año de 1989, se produce una nueva corriente alrededor del mundo, dando paso a una nueva comunidad que ha empezado a expandirse alrededor de los últimos años.

Los gamer son catalogados como los fanáticos por los videojuegos, es decir que "Las cosas gamer dan cuenta de una objetivación de una cultura asociada a la práctica de jugar videojuegos" (Muriel D, 2018, p 20).

Moral Pérez, M. E. (2012) menciona que los gamers forman parte de una de las comunidades que van más allá de los meros sentidos del entretenimiento, creando lazos más fuertes y creando lazos con distintas finalidades (p. 2).
.
"En Estados Unidos y Europa, y entre los 90 y 2000 en América Latina, se abrió la puerta para la comunicación mediada por ordenador" (Piracón, J, 2013, párr. 4). Estos son los primeros pasos de la comunidad *gamer*.

Y por ello crear una identidad, en base a tu gusto sobre los videojuegos "Eres gamer porque llevas, usas, te pones, lees, ves cosas gamer; llevas, usas, te pones, lees, ves cosas gamer porque eres gamer" (Muriel D, 2018, p.21).

Por lo que esto se ha expandido, sobre todo en el tiempo de pandemia, como lo menciona Mena Arboleda et al (2022) donde los *fandoms gamers*, tienden a crear una influencia positiva en la vida de sus integrantes (p.17), haciendo que sus gustos permitan conectarse con más personas que comparten esta afición en común.

Las mujeres en las comunidades gamers

El 12 de abril 1989 nace en Japón la *Game Boy*, una videoconsola portátil producida por la marca Nintendo y preparada para ejecutar juegos electrónicos apareciendo los primeros indicios de comunidades de jugadores lo que abre un abanico de opciones para la comunidad con su interacción entre consolas de otros jugadores (Nuñez, 2015 p. 100).

Montaño y Torres (2022) mencionan que históricamente los video jugadores han sido asociados a un estereotipo masculino (p. 9) el cual ha estado conectado con el hábito de cómics, manga y otros medios de entretenimiento creando el estereotipo del *nerd* o *geek*. Hasta no muchos años este fenómeno seguía siendo objeto de burla y discriminación. En 2007 Warner estrena la serie conocida como The Big Bang Theory, lo que genera un

cambio en la percepción de la imagen del geek, contrastada con científicos que son brillantes en sus campos de estudio, pero con afinidad hacia el mundo geek en general. Esto provoca que estas comunidades crezcan de sobremanera y llamen la atención del público en general aceptando este rol de una persona inteligente, cool y con gusto alternativo como algo de interés común (Páez, 2019, párr. 2).

Cuando internet y la tecnología dio paso a esta globalización, aquello que parecía burdo para la sociedad empezó a convertirse en lo convencional, dando paso a conocer gente con sus mismos gustos, sin estar expuesto a burlas y atropellos. Para la actualidad ser un *gamer* ya no es motivo de burlas, es más ahora puedes ser proclamado por masas, elogiado y convertirte en una figura pública de gran alcance.

Núñez (2015), afirma que, en Reino Unido, el porcentaje de mujeres consumidoras de videojuegos suponía el 52% del total en el año 2014 (p. 100) la cual actualmente no se tiene actualizada, pero que debería ser investigada más a fondo. Mirando estos porcentajes sabemos que un gran número de mujeres ha empezado a adentrarse en este tipo de comunidades donde muchas de ellas deben esforzarse por sobresalir o no caer en el estereotipo de las *titty streamers*. Para Delgado Bazan (2021) este término aparece en foros de internet en 2019 remarcando esta clase de estos estereotipos donde resaltan los colores neón en la decoración y los pechos prominentes mostrados de manera sugerente por las *streamers* (p. 7).

Por lo que la hipersexualización en los medios de comunicación ha llegado a tal punto de convertir a las video jugadoras en simples espectáculos visuales y cosificadas.

> Algunos autores entienden la sexualización como una forma de empoderamiento femenino, mientras que otros lo interpretan como un método de opresión y control, e incluso como un falso empoderamiento en la medida en la que otorga a las mujeres un sentimiento irreal de libertad. (Beltrán, 2022, p.3)

Esto da paso a que las mujeres caigan en estereotipos, segmentación y cierto rechazo creado por el imaginario de la hipersexualización en redes sociales.

Reafirmando más la hipersexualización que se creó con el primer término, alejándose de manera visible de la comunidad principal y convirtiendo a la figura de la mujer en un objeto estereotipado, opacando en gran medida el mercado para chicas con potencial para el streaming y también para los juegos competitivos, provocando se alejen o se sientan rechazadas, creyendo que las mujeres no podrían tener aptitudes y habilidades para algún juego que no sea más que exponer sus cuerpos.

Sin olvidar como lo menciona Ríos Castillo (2022), la culpa también recae en los consumidores, pues en plataformas como *Only fans* la mayoría de usuarios son hombres (p. 64).

Pues, ellos son los principales consumidores de estos contenidos, por lo cual muchas veces el contenido en *streams* y vídeos para YouTube no ha sido más que otra cosa si no, un gran comercial para sus plataformas de contenido adulto. Pues como dice Ríos Castillo (2022) el perfil más común de consumidores es el hombre joven (p.12). Y para este punto muchas de las video jugadoras que exponen sus cuerpos ya habían acumulado una base de seguidores a lo largo de sus cortas carreras.

“Los cosplayers que buscan monetizar su trabajo confían en las redes sociales para establecer una identidad y seguidores, confiando en tácticas similares a las de las personas

influyentes de la marca y con frecuencia confiando en Instagram" (Haborak, 2020, p. 3). *Windy Girk*, *Arigameplays* o la más famosa anglo parlante *Amouranth*, empezaron a más de realizar contenido sugerente a incursionar ya en las plataformas de contenido de paga explícitas como Patreon o el mismo *OnlyFans*.

Pasando de atuendos provocativos, ropa ceñida al cuerpo, cierto doble sentido o hasta *clickbait* que para Bazan, consiste en titulares de vídeos en forma sensacionalista y engañosa para atraer a más público a sus videos. Mediante este modelo, los *influencers* consiguen mayores visualizaciones de su contenido obteniendo un mejor rendimiento y poder destacarse en las plataformas de streaming (Bazan, 2021, p. 17).

Redes sociales y plataformas de contenido

La tecnología avanza a pasos apresurados que ahora podemos tener al alcance de un clic nuestras necesidades satisfechas, a eso sumado lo sucedido en 2020, el confinamiento llevó a la creación de una vida virtual, incrementando el consumo de transmisiones en línea. Durante el año 2020, como nos dice Mieres (2021), "el consumo de internet experimentó un crecimiento de 2,4% de manera general, y adicionalmente un incremento de 84,4% de conexiones móviles, con esto dejando en claro que la virtualidad avanzó en el campo de las interacciones de manera acelerada" (p. 46).

El contenido digital empezó a producirse de manera masiva. Las transmisiones en línea, blogs, podcast, entre otros crecieron y muchos de estos en plataformas específicas como YouTube, TikTok o Twitch. Mieres (2021) argumenta que esta última "presentó un aumento de un 6,5% de su audiencia, 15% en cantidad de horas vistas, y un 115% de horas de transmisión, tomando en cuenta la limpieza masiva que se hizo alrededor de los bots" (Support, 2021, p. 46). Por ello los creadores como consumidores empezaron a buscar contenido que les atrapara y llamara la atención, siendo esto también una oportunidad de ganar dinero extra, apareciendo en 2020 la plataforma *OnlyFans*.

En pandemia con relación a las comunidades virtuales, las mujeres encuentran un espacio de interacción y participación dentro de las mismas, lo que ocasiona que aparezcan nuevos nichos de contenido. De esta manera Twitch y los contenidos de streaming con temática de videojuegos provoca la mercantilización de la imagen femenina aprovechando esto para generar ingresos a través de sus atributos. El factor de la invisibilidad de las chicas gamer tradicionales frente al aumento de las *titty streamers* en las redes sociales juega un factor crucial, siendo más frecuentes su crecimiento en Facebook e Instagram.

Para Grande (2019) "la publicidad y los medios de comunicación contribuyen a la representación social de un cuerpo ideal y proporcionan continuamente un referente en el cual compararse" (p. 22). Muchas chicas en ámbitos tan comunes como el *gaming* o el *cosplay* se ven relegadas a meras espectadoras o estar escondidas por que la comunidad ha decidido a inculcar a la chica *gamer* o *geek*, que físico importa más que si realmente forman parte de la comunidad. "En el contexto de una socialización femenina orientada hacia la auto cosificación, surge otra de las sutiles formas de control de los cuerpos de las mujeres" (Grande, 2019, p 23).

OnlyFans y Twitch

Naranjo (2022), se adentran en el estudio de las plataformas de contenidos de paga, exponiendo como *OnlyFans* en primera instancia no fue pensada como un espacio de venta de contenido de carácter explícito para un nicho de mercado, sino más bien como una red social para mercantilizar el trabajo de artistas, escritores, músicos, etc. en el que mediante una suscripción puedan obtener ingresos de parte de sus seguidores. (párr. 9)

La plataforma en 2016 adquirió una gran demanda, potenciado en el 2020 por la Pandemia COVID19, logrando un despunte y cambiando su giro de negocio hacia una plataforma de contenido de carácter sexual. Para Rocío Mieres (s.f.) El ejemplo más claro ha sido Windy Girk, quien es una *influencer* conocida por sus polémicas y directos, su principal interés es generar una especie de clickbait para sus plataformas de Patreon y *OnlyFans* (p.47).

Por eso muchas *streamers* han encontrado un nuevo nicho de negocio, en el que vender la imagen de sus cuerpos es redituable económicamente. Las *streamers* dejan a un lado el *gaming* y solo generan contenido provocativo en las redes tradicionales que luego pueden llevar a sus cuentas privadas bajo suscripción. "Esta plataforma virtual, se establece como un objeto que intercepta cuerpo, sexualidad y tecnología; además de presentar por sí misma la transformación del trabajo sexual, la pornografía y el capital corporal como mercancía en esta nueva fase de acumulación capitalista" (Augusto Cid, 2021, p.4).

Por otro lado, la plataforma Twitch, también forma parte de esta ecuación pues es el enganche para todo su contenido en otras plataformas. La plataforma perteneciente a Amazon que transmite a jugadores de videojuegos en directo. La plataforma, ha sido la cuna de celebridades del medio y la comunidad donde Auronplay (Raúl Álvarez Genes), elRubius (Rubén Doblas Gundersen) y las mencionadas *streamers* anteriormente.

Es decir, en este espacio es donde se ha acrecentado el problema de la hipersexualización en las *streamers* debido a que la cantidad masiva de vistas relacionado con la forma de exponer sus atributos. Esto genera un nuevo fenómeno llamado *titty streamers*, o mujeres que monetizan y llaman nuevos seguidores a través de la exposición de sus pechos en cámara. En ese sentido Mieres (2021), afirma que "el placer viene de una especie de morbo sobre el producto o persona" (p. 47). Por lo que este estereotipo llegó a expandirse en gran medida. A pesar de que la plataforma tiene ciertas restricciones que han hecho que *streamers* como la misma Windy Girk sean baneadas en reiteradas ocasiones.

La hipersexualización

Tomando en cuenta todos estos hechos la hipersexualización, dentro de las redes ha creado un estereotipo y ha dado paso a la cosificación de las chicas gamer, por lo que se menciona que "la red social Onlyfans, podemos afirmar que nos encontramos detrás de un negocio de pornografía encubierta que trata de manera indirecta de suscitar la hipersexualización, la cosificación y la mercantilización de las mujeres" (Sofía Santana, 2021, p.20).

> “La APA Task force on the Sexulization of Girls (2007) existen 4 puntos que imperan en este fenómeno de la hipersexualización, los cuales son: (1) El valor de una persona está delimitado únicamente por su atractivo sexual, (2) Ser sensual actúa como equivalente a ser atractivo, (3) la persona está cosificada sexualmente (4) Se le impone la sexualidad de forma inapropiada” (Adriana Viña 2023, p. 3).

Estos 4 elementos están, directa o indirecta relacionados con chicas que realicen stream, sin contar cuando exponen sus páginas de pago y venta de contenido con tintes para adultos, mediante “*Streams*”.

Para Parra S. (2020) existen diferentes formatos donde vemos una Sexualización (p. 136), en este caso como también afirma Delgado Bazan, L. A. (2021) uno de los formatos para las “titty streamers” es la publicidad, donde se muestra más contenido comercial sobre sexo y una imagen estereotipada de belleza y modelos corporales de la “verdadera mujer” (p. 6). La mayor forma de hipersexualización entonces, es el hecho de que deben publicitarse y convertirse en objetos para los consumidores que están observando.

El documental

Soibelzohn, N. (2020) Comenta que, el primer registro de documental, Nanook el Esquimal del año 1922 pero que esta se estrenaría hasta 1926 (p. 1787), pero podemos tomar como histórico a los hermanos Lumiére, que para 1895 grabaron lo que podríamos considerar los dos primeros registros documentales.

Y tomando en cuenta que “Históricamente, esta herramienta ha permitido un acercamiento y registro perdurable en el tiempo de diversos procesos sociales, culturales, políticos y más. Es difícil definir los primeros registros de archivo en video que puedan ser considerados documental.” (Guaillas Condolo, N. P, 2020, p. 17).

Por lo cual, gracias a las características que define Blanca R. Bravo (2005) el documental, es una mezcla de imágenes en movimiento y sonidos, que crean un canal mixto de comunicación, manejando tanto video como audio para expresar y plasmar la problemática de forma dinámica (p. 141)

El documental y las problemáticas en redes sociales

Retratar los hechos y sucesos para esta investigación están ligados de manera directa al trabajo audiovisual de un documental.

“Los documentos de imagen única, estática, construyen sus mensajes sobre una trama exclusivamente espacial, estable en el tiempo, que sólo utiliza el código icónico y el canal visual.” (Blanca Rodríguez, 2004)

Así también en su documento Blanca Rodríguez (2004) afirma que la gestión documental facilita la explotación de los fondos conservados. Con lo cual este documental es un precedente para futuras investigaciones, si llegara a darse el caso.

“La forma de trabajo que aquí se expone tiene carácter informativo, ya que no es el único ni el mejor de los sistemas, pero es un punto de partida para que el lector pueda crear el suyo propio cuando se enfrente con una propuesta similar” (Miguel Ángel Biasutto, 1994).

Ya con el manejo de la red se ha vuelto, un espacio de simbolismos donde interactúan el hombre con el hombre más no con la máquina, nos dice Barredo, Rodríguez e Hidalgo (2021), con lo cual se espera hacer visible, lo que se ha trabajado en el documental.

Metodología

Para la realizar esta investigación, se procedió a trabajar en una metodología cualitativa, pues se basó primero en textos, páginas web e investigaciones previas, con una revisión bibliográfica de entre 25 o más artículos, trabajos de titulación, libros y documentos que permitan acercarse de manera objetiva al tema, así como afirman Ronald Hitzler y Anne Honer (2017, p. 60) que el método cualitativo es un proceso para el conocimiento, en especial en las ciencias sociales.

Por lo cual "El proceso de investigación cualitativo funciona de manera no lineal, sino circular, entre los componentes a describir, comprender y explicar." Ronald Hitzler y Anne Honer (2017).

También para esta investigación Balcázar Nava, P (2013) confirma que, esta metodología a lo largo de los últimos 25 años ha dado grandes resultados, para analizar la realidad social, "Así los métodos cualitativos contribuyen a entender e interpretar los fenómenos complejos antes de proceder a su cuantificación" Balcázar Nava, P (2013).

Por lo cual el lenguaje y las interpretaciones son cruciales para esta investigación dentro del modelo cualitativo, "Así, la investigación cualitativa utiliza como datos las representaciones y los discursos obtenidos en condiciones rigurosamente diseñadas" Pérez Andrés, C. (2002).

Los enfoques que se han tomado para la investigación han sido tanto el enfoque descriptivo como explicativo, para relatar el problema abordado, tratando de manejar la investigación de tal manera que se pueda dar a conocer y relatar la problemática.

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). dicen que el enfoque descriptivo nos permite llegar a conocer las situaciones, tanto como las costumbres y actitudes predominantes mediante una descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas (p.15), con lo cual podremos manejar la problemática de manera que tengamos una visión acerca de él porque se ha invisibilizado a las chicas dentro de la comunidad gamer.

También tomemos en cuenta que como dicen Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996) el amplio sentido, la investigación cualitativa se puede tomar como aquella que produce datos descriptivos como lo podrían ser las propias palabras de las personas, habladas o escritas (p.10), y la conducta observable.

Mientras que por otro lado tenemos el enfoque explicativo que, como dice Ramos-Galarza, C. A. (2020) que este enfoque trata de dar una explicación a un comportamiento determinado de un fenómeno, ya sea en este caso uno de ámbito social.

Es por eso que se trata el enfoque explicativo para "se proponen diseños basados en análisis lingüísticos que lleguen a una construcción de un paradigma codificado, que represente la construcción de la realidad a la que se llega mediante la interacción subjetiva con los participantes." Ramos-Galarza, C. A. (2020).

Al manejar tanto el enfoque descriptivo como el explicativo se usaron varios tipos de herramientas dentro de esta para la recolección de datos, entre estos manejamos de primera mano una **revisión bibliográfica**, para poder tener tanto antecedentes como un estado del arte que ha contado con documentos entre 20 a 25, que fueron, trabajos de

titulación, libros y artículos académicos que permitieron tener una base sólida sobre la cual abordar el tema.

Como segundo punto fue **la observación**, tanto de tipo directo como indirecta, pues se obtuvo la información por medio de documentos, testimonios y antecedentes, mientras que fue directa, al estar en constante contacto con el fenómeno del *"Streaming"* y también con las redes sociales al observar de primera mano los sucesos de la hiper sexualización con la gran mayoría de chicas gamer.

Como tercer punto se usó las **entrevistas** a las participantes, las cuales al estar dentro del medio tanto del *"Gaming y streaming"* pudieron aportar muchas de sus vivencias o casos particulares que han hecho tenido que sobrellevar por ser parte de la comunidad *Gamer*.

Se contó con un total 4 chicas dentro de la ciudad de Quito, las cuales empezaron siendo un grupo de 10 chicas con comunidades, más conocidas o grandes, como dentro de sus redes sociales, con seguidores en plataformas como Instagram o tik tok y también que tienen un grupo considerable de seguidores en *streams* y también al ser parte del mundo *Geek* son cosplayers reconocidas dentro de la ciudad.

Para obtener a las 4 participantes se procedió a un muestreo "por conveniencia" con el cual las 4 protagonistas del documental, al ser de cierto modo las más allegadas durante, la investigación se permite tener acceso a su información, además de que al contar con un universo tan pequeño se pudo reducir la selección.

Con lo cual conseguimos obtener a nuestras 4 protagonistas para el documental, las cuales aportaron valiosa información sobre el tema, tanto en experiencias positivas como negativas que enriquecieron la información.

Por último, tenemos la **etnografía**, que ayudó sobre todo con el trabajo de campo, el cual permitió observar de forma directa, como se daban los casos mencionados alrededor de la investigación y la realización del producto comunicativo.

Fases del documental

Las fases que se trabaja a lo largo de la creación del documental están divididas en pre, pro, post producción y difusión, las cuales llevan cierto nivel de complejidad y varios inconvenientes en la realización.

La realización del mismo se inició en el año 2021, con complejidad inicial de encontrar el número de participantes que puedan aportar sus vivencias para el proyecto, la fase de pre producción evalúa y se toma en cuenta, el cómo contactar y lograr la entrevista, pues se tenía planeado hacer un total de 5 chicas streamers que estén inmiscuidas en el mundo Geek.

Al encontrar que solo se cuenta 4 de las participantes, se tuvo que realizar una conversación previa, pues el tiempo, trabajo y ocupaciones se interponen en el tiempo de realización para la producción del documental, con lo cual se puede concretar una entrevista presencial y las demás a través de la plataforma para video jugadores llamada "*Discord*".

Entre los inconvenientes, se maneja que, una de las participantes trabaja como tripulante de vuelo, por lo cual no podría contar con una entrevista presencial, mientras que las otras

2 participantes, al aún estar estudiando, manejaban muy poco tiempo para poder reunirse presencialmente con ellas.

Durante la producción el grado de dificultad estaba previsto, pues durante las entrevistas de manera virtual fue un poco complicado mantener de manera adecuada la conexión, pues por momentos las 3 entrevistas mediante la plataforma "*Discord*" hubo momentos que por alguna razón el audio o video se congelaban y se debía manejar o retomar de manera más cautelosa el uso de la conexión, mientras que en la única entrevista presencial, el único inconveniente fue manejar el audio ya que la entrevistada vivía en un lugar algo concurrido de la ciudad de Quito, se debía encontrar una habitación idónea, donde tener suficiente luz y también que el ruido de la ciudad, no interfiriera con las grabaciones.

La producción llevó alrededor de 3 meses, pues entre realizar la entrevista, concretar y coordinar el día idóneo para las participantes, llevó su tiempo, pues hubo días que debían posponerse las grabaciones, por algún motivo, como lo fue con el caso de las participantes más jóvenes, que tuvieron percances los días acordados y debíamos mover los días a una fecha que ellas pudieran manejarlo.

Mientras que la fase de post producción, conllevo un reto de cierto modo para plasmar con imágenes la expresión mediante la edición, como las participantes querían contar sus anécdotas y vivencias, evitando caer en el victimismo y también plasmando y buscando ejemplos sobre lo que, investigado, para hacer una comparación, de lo que se habló en la investigación y lo que se conversó y se trató junto a las entrevistadas.

El plan de difusión está programado, para que quedase como una pieza de información para que se tomen en cuenta para futuras investigaciones acerca de este tema, lo principal sobre la difusión es usar un canal de *YouTube*, así como valerse también de otras redes sociales como *Tik Tok, Instagram o Facebook, d*onde *Youtube,* será el contenedor del documental y podrá ser visto por todo público, para la reflexión y que se convierta en un punto crucial de discusión, mientras que las otras redes sociales, sean las que traigan al público a observar, discutir y sacar un criterio propio dentro de todo lo hablado hacer de este documental.

Resultados

Como resultado principal se obtuvo la realización del producto comunicativo, el video documental, el cual conlleva un cierto grado de dificultad en su realización, pues al ser trabajado en su gran mayoría de manera remota y virtual con las participantes, el trabajo se trató de manejar de forma óptima, consiguiendo tanto un material que ayudará para la realización del producto como para sustentar lo investigado.

El método de comunicación con las participantes, se tuvo que acoplar a nuevas tecnologías, Cornejo y Tapia hablaban de que las nuevas tecnologías, por lo cual una de las mayores aportaciones fue usar la plataforma de comunicación gamer "*Discord*", acoplándonos así a las nuevas tecnologías.

Trabajando así de manera virtual los casos de cada una, conversando acerca de sus experiencias que han quedado plasmadas, dentro del producto comunicativo, que nos muestra un poco de sus vivencias.

Realizar un trabajo de esta manera pudo ampliarse a un margen más grande de la comunicación, siendo esto el uso de medios tecnológicos, como también abarcando el campo del "*gaming"* pues la plataforma de "*Discord*" está constantemente en el uso de los campos del videojuego.

Como segundo resultado se pudo apreciar que las causas de la exclusión y la estereotipación, provienen de varios factores, tanto externos como internos de la comunidad gamer, además de la hipersexualización que abunda dentro de las redes sociales y medios.

La creciente demanda de material en redes sociales, así como la exposición en las redes sociales, promueve de manera exponencial estos factores, pues como Grande nos ha mencionado que, el cuerpo ideal se promociona de manera que es continua la exposición a cuerpos "ideales" para personas que se encuentran dentro de la comunidad *gamer*.

Adriana Viña planeándonos los 4 puntos de Task force on the Sexulization of Girls, se pudo comprobar que estos factores son en gran parte el problema en si la objetificación, al momento de dar valor a una mujer, planteado los factores ya mencionados.

Por lo tanto, es preocupante el hecho de que, el crecimiento dentro de las redes sociales y que, para la validación dentro de la comunidad y llegar a ser tomadas de manera relevante y sobresalir en el campo del *Streaming* o *Gaming*, sea mediante la hipersexualización y convertirse en objetos de consumo, tanto por el lado de los consumidores, como el de las creadoras de contenido.

Entre estos factores y tomando en cuenta, las entrevistas, como gran parte de los documentos, lo observado y el trabajo etnográfico, se denota varios factores como la intolerancia, hipersexualización y consumo de este tipo de contenido.

Por lo cual se lleva a pensar, que esto es más al hecho de ver y consumir a personas más como objetos que como un ser relevante dentro de la comunidad, además el hecho de sexualizarse hace la obvia demostración de que, los medios más fáciles para sobresalir sean exponerse de manera sugestiva y sexual además de entrar directamente al campo del entretenimiento para adultos, tratando de concatenarlo a el *Streaming* y *gaming.*

Mencionando que uno de los autores, Augusto Cid, las plataformas virtuales crearon un objeto de deseo, hipersexualización y un modelo de consumo, que hace de la figura de la chica gamer, un objeto de consumo bajo sus atributos físicos.

- El primer factor es intolerancia y resiliencia a que las chicas sean vistas como parte de una comunidad, que, si bien en su momento fue rechazada por las mismas, con el pasar del tiempo se ha abierto paso para que ellas puedan ingresar, pero que por haber sido un pasatiempo netamente de hombres, teniendo la figura del hombre como Montaño y Torres hablan, por lo que al ser llevado a un estereotipo también, se vea de manera despectiva a las chicas que son apasionadas de este mismo modo de vida, que se comparte tanto con los hombres.

  Esto ha hecho que para ellas se deban esconder detrás de un *nickname* o de un perfil que aparente ser un hombre, para que sean tomadas en cuenta o vistas de manera relevante dentro de la comunidad, si caer en los estereotipos que se plantearon al comienzo de la investigación.

- La hipersexualización y las redes sociales, son un factor que impera dentro de esto, puesto que, con el auge de la globalización, el crecimiento de las comunidades virtuales y la proliferación de plataformas sociales en línea, han convertido la figura de la gamer en un objeto de consumo más que de ser tomada en cuenta como parte de la comunidad. Augusto Cid con su concepto acerca de que las plataformas han mercantilizado y convertido la figura femenina en un objeto, ha permitido que se compruebe esto en las vivencias de quienes lo sufren.

  Pues la gran mayoría por no decir un gran número de las mujeres relevantes en el medio del *Streaming* y el *Gaming* concurren en este tipo de prácticas, que han llevado a la creación de un estereotipo constante, acerca de cómo se debe ver una chica dentro de estos campos, llevando a que muchas deban sobresalir con su carisma, en un mercado donde la hipersexualización y el consumo de esto sea el problema más grave.

- El factor anterior se entrelaza con este factor, que es el consumo, pues con los sucesos del año 2020 el consumo de plataformas de *gaming* fue en aumento, dando paso si bien una gran parte del público buscaba contenido acorde a sus gustos dentro de sus videojuegos favoritos, otra parte optaba por mirar a las "*Tiity streams*" pues son hombres en edades muy jóvenes. Mieres hablando acerca del consumo digital y ejemplos sobre "*Tiity streams*" se observó el crecimiento de esto, pues ha sido un mayor consumo a lo visual e hipersexualizado.

  Y dando continuación a que Miares habla de acerca de que el consumo digital ha llegado a un punto donde si su valor se ha minimizado a la hipersexualización de las mujeres, esto se ha vuelto un círculo vicioso, pues de un lado está el consumido como por otro lado la creadora de contenido, así pues, como se plasmó en el producto comunicativo, *Amouranth* una *Streamer* y creadora de contenido, creo una gran polémica, pero que después de un corto periodo de tiempo retomara esta actividad, demostrando el punto de que hipersexualizarse es el medio más fácil, de sobresalir.

- Como factor final también se pudo constatar que gran parte de esto se lo lleva el machismo y el así llamado “empoderamiento”, el cual convertía a las chicas *gamer* en solo objetos de consumo por su figura y encasillando en eso a todas en ese estereotipo, que por su parte con el así llamado “empoderamiento”, muchas de ellas lo hacen de manera consciente, sin tomar en cuenta el perjuicio que conlleva a otras chicas.

  Esto hace entender que, ese así llamado empoderamiento, hace vulnerables a las mujeres de cierto modo dentro del colectivo *gamer*, pues al exponerse de forma tan explicita, pierden más que su validez por medio de sus propias aptitudes, simplificándolas a un cuerpo y un objeto de deseo sexual, dejando de lado el hecho de que son más que eso, pues comparten muchas de nuestras actividades como *gamers*, para encasillarse en el estereotipo del cuerpo perfecto, que por un módico precio puedes tenerlo de manera virtual para ti.

Tercer resultado, tras conocer las experiencias convivir con las participantes y obtener los datos basándose en los artículos escritos los mayores problemas e inconvenientes se destacó mucho los factores antes mencionados, muchas de ellas han vivido el acoso y la hipersexualización, muchas veces creándoles un problema o un estigma al momento de hablar sobre sus gustos o pasatiempos.

Es por lo cual que Adriana Viña, con su planteamiento fue una parte crucial, pues maneja el hecho de que al ser simplemente objetificada la figura femenina, se puede llegar a un estigma que haría de quienes no se encuentran alineadas con esta postura, rezagadas o invisibilizadas.

Mayormente las participantes dejaron ver que, si bien siempre han estado inmiscuidas en estos grupos virtuales y comunidades geek, se las ha tratado como objeto bajo el concepto de que la “chica gamer” es solo figura, que no las ven más allá de apariencia y que se las sexualizan, por el constante estereotipo bombardeado en redes sociales, sintiéndose relegadas al no cubrir el estándar mediático.

Si bien ellas, comparten un perfil parecido, aunque se manejen en rangos de edades diferentes, se pudo denotar, claramente como a pesar de las diferencias en tiempo, para la actualidad ellas deben ser el objeto hipersexualizado, para ser medianamente tomadas en cuenta.

Toda esta concepción, se ha referido a Mieres, que planteando el hecho de que se cosifica al cuerpo femenino, se crea un estándar y un estereotipo que ha creado el problema, del cual las participantes han hablado, sobre sus malas experiencias dentro del medio.

Estas malas experiencias, se pueden repetir muchísimas veces alrededor del globo, siendo que, al ser un pequeño muestreo dentro de la ciudad, ha dejado en claro que no importa en que parte del mundo se encuentren, las vivencias de las mujeres video jugadoras, que no están dentro de las medidas y estereotipos típicos, mostrados en redes sociales e internet, serán simplemente invisibilizadas o simplemente dejadas a un lado, por no ser un objeto de consumo.

La documentación de los factores, además de las vivencias de las participantes, deja plasmado de manera contundente el hecho de los medios y las redes hipersexualizaran, creándoles estigmas dentro de la comunidad, han tenido que ocultarse, tanto por su género

o por su habilidad y apariencia que se entre lazan, marcando de manera contundente el comportamiento tanto de la comunidad hacia ellas y viceversa.

Con lo mencionado ya, la figura de una chica que deba estar dentro de la comunidad, es solo para el deleite visual y apaciguar el morbo que crean, ya que lo que predomina dentro de estas redes es, el objeto sexual siendo este la mujer que está detrás de la pantalla, como también el hecho de que, al ser miembro de la comunidad, se espera que, por compartir gustos, en algún momento sean relevantes para dichas mujeres.

Muchos de estos sucesos, pasan siempre en el campo de lo virtual, pues muchas de estos malos momentos han venido directamente de tanto jugadores, como espectadores de sus pasatiempos.

Junto dentro de estos factores, conversar y tener una convivencia junto a las participantes, se llegó a conocer sus experiencias, desde cómo se enamoraron de este pasatiempo, hasta malos momentos como el ser insultadas o tratadas de manera soez por el hecho de ser chicas, aunque como muchas de estas malas experiencias, también existieron buenas experiencias y situaciones como una de las participantes comentó, que el hecho de ser streamer le ha llevado a conocer y crear una comunidad bastante sana alejada, de prejuicios, objetivación e hipersexualición.

A la par de que muchos de los malos momentos que se dan y crean esta invisibilización, también podemos comentar, que uno de los resultados que acompañan a esto es que ellas puedan tener un lugar especial, pues al ser tan grandes estas comunidades, siempre existirá un espacio en el cual no se las trate de manera denigrante y sean ellas misma sin ningún problema.

Que esto también denoto, un pequeño ápice de luz sobre como trabajar el hecho de que las mujeres dentro de las comunidades virtuales, no son objetos de deseo sexual y mucho menos estereotipos típicos, que encontramos dentro de las redes sociales, es por eso que, en el producto documental, hablamos también de chicas que juegan por diversión o aún más, alguien a quien le ha apasionado tanto su juego favorito, que llego a convertirse en campeón del mundo en el año 2019.

Adjuntando, datos acerca de cómo la sociedad hipersexualiza la figura femenina y machismo, como nos deja implícito la “Revista Latina de Comunicación Social” en una investigación realizada en España, que el 8 de cada 10 individuos sobre exponen su imagen y la sexualización, como también “La Corporación de Radio y Televisión Española” (RTVE) en un artículo en su página web, en su artículo “**Las profesionales denuncian el acoso a las jugadoras de videojuegos en línea**” acerca de que en España, en el año 2022 las mujeres representan ya el 47% de los jugadores de videojuegos y que dentro de esta cifra, 59% de las gamers ocultan su género.

Conclusiones

Con los siguientes aportes se espera ser considerados para futuras investigación de tipo documental, para lograr un mejor aspecto y un análisis adecuado de toda la información recolectada.

Haciendo que estos aportes, ayuden de algún modo a las futuras investigaciones, que se realicen alrededor del tema, que estamos tratando, pues esto se espera ayude a realizar una mejor introspección acerca de los retos que las chicas gamer tienden a sufrir en un medio, que esta sobrepoblado de hipersexualización y de objetificación de la mujer

1. Al trabajar en la producción de este material audiovisual, lograr crear dicho mini documental, dejará en la mesa, el tema acerca de video jugadoras e hipersexualización, con lo cual podrá abrir un debate en investigaciones y estudios futuros, para este tema.

   Con lo que se espera dejar un precedente, que pueda ayudar de manera teórica y práctica que pueda esclarecer de cierto modo, un poco los parámetros e ideas que se puedan abordar alrededor de lo que se abarcó acerca del tema, entre las video jugadoras y los estigmas que se presentan alrededor de estos, realizando un trabajo para futuras generaciones.

   La creación del producto multimedial, dejara abierto paso a que las futuras generaciones de investigación, traten de tomar parte de este documento, esperando que se pueda ayudar de manera directa al debate puesto acerca de la hipersexualización y de cómo se maneja, a futuro en las redes sociales además de cómo se vea a las chicas *geek* dentro de las comunidades virtuales

2. Para miembros de la comunidad en Quito, las causas mayormente apreciadas para la exclusión de las video jugadoras, es alejarse de los cánones impuestos por los medios y las redes, se invisibiliza mucho a las jugadoras si estas no comparten o forman parte del estereotipo, a pesar de que son parte latente de la comunidad *gamer* y *geek*.

   También se puede decir que, ellas prefieren tomarse esto de manera discreta, pues con estos sucesos, preceden a su interacción dentro de la comunidad, se deja claro, que los precedentes directos para la exclusión, son directamente relacionados, con el hecho de la hipersexualización y con el hecho de satisfacer de cierto modo el morbo, que las redes sociales han implementado en tiempos modernos.

   Por lo mismo es que se puede apreciar, el hecho de que muchas de ellas tratan de ser jugadoras incógnitas que, al ser vistas por sus habilidades, es una gran sorpresa que se enteren, de cual es nivel de cariño que le tienen a este pasatiempo, de igual o mayor medida que lo podemos expresar los hombres.

3. Las experiencias vividas por chicas, dentro de la comunidad varían desde, ser acosadas, por el hecho de jugar, hasta el por cómo se visten o se ven, desde el insulto por jugar, hasta el desprecio por parte de la gente de la comunidad al no verse o comportarse como “deberían” en el ambiente gamer.

Esto mostrando como los estereotipos limitan de enorme manera a que se tome de manera seria su participación dentro de la misma, haciendo que esto sea incómodo para ellas, aislándolas dentro de sus propios pasatiempos.

Por lo cual se crea una discriminación directa sobre aquellas, que al no aceptar que deben ser un estereotipo o un objeto de consumo, se las quiera limitar a simplemente estar escondidas dentro de un mundo, en el cual han visto y conocido un mundo de entretenimiento que les apasiona, por es que se debe recalcar, siempre las experiencias de aquellas, que han tenido que trabajar duro, para que no sean catalogadas, como un mero entretenimiento u objeto de consumo, que las lleve a pasar malos ratos, dentro de sus pasatiempos favoritos.

4. Las experiencias y vivencias de las protagonistas, hacen que debamos tomar en cuenta mucho de lo que a simple vista no se denota, muchas de estas problemáticas limitan y alejan a muchas chicas de los ámbitos en los cuales se sienten cómodas y felices, pero que son invisibilizadas al no formar parte del estereotipo hipersexualizado de la red.

   En la ciudad de Quito la comunidad geek cuanta con pocas expositoras, que son reconocidas en el ámbito del stream, pero a nivel de redes sociales sobresalen aquellas que cumplen con los estereotipos de una u otra forma, lo cual ha llevado a sentirse invisibilizadas.

   También hay que recordar, que muchas de ellas comparten pasatiempos que hacen relevantes su visibilidad en redes y en los medios, pero que están siendo opacadas, por exponentes que hacen ver a las chicas *geek* como objetos y nada más que cuerpos para satisfacer sus necesidades de vistas e imponer aún más el estereotipo hipersexualizado de las chicas *geek.*

5. La producción del documental, reflejo como muchas de las cualidades que tienden a usarse con los estereotipos de las chicas geek y gamer, al igual que las participantes pudieron exteriorizar sus sentimientos sobre cómo se las mira como objetos, se hipersexualiza su figura o no se las tome en serio dentro de un lugar donde se sentían entre iguales.

   Producir el documental y trabajar en la investigación y creación del mismo, ha de dejar una pauta, que se puedan hablar y dialogar, a lo largo de futuras investigaciones, que se puedan compartir puntos de vista acerca de cómo se refleja el mundo de las chicas *gamer*, ante el gigantesco avance de las redes y la hipersexualización.

   Haciendo que estas vivencias, no queden fugaces en el tiempo, por lo cual puedan ser escuchadas, para futuros trabajos, que se reflejen sobre este tema, tan importante que se extiende a lo largo del planeta y que seguirá creciendo a lo largo del tiempo.

   Esperando que se haya plasmado, con completa fidelidad, los sentimientos de las participantes, pues la convivencia con ellas, ha permitido conocerlas un poco más haciendo que se pueda reflejar su pensamiento y sentimientos, en cada una de las respuestas que se ha compartido con ellas, haciendo que esto sea un reflejo de lo que realmente se siente ser, una chica en el mundo de los videojuegos.

Referencias bibliográficas

A

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).

B

Barbero, J. M. (2021). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Instituto Nacional para Ciegos-INCI.

Barranquero, A., & Sáez, C. (2010, February). Comunicación alternativa y comunicación para el cambio social democrático: sujetos y objetos invisibles en la enseñanza de las teorías de la comunicación. In *Congreso Internacional AE-IC* (pp. 1-25).

Bauman, S. (2000). Modernidad líquida, trads. M. Rosenberg y J. Arrambide. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Borrás, H. (2021, enero 26). Cyberclick. Retrieved from https://www.cyberclick.es/numerical -blog/tendencias-y-estadisticas-de-twitch

Biasutto-García, M. Á. (1994). Realizar un documental. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, *2*(3), 142-145.

Barredo Ibáñez, D., da Cunha, M. R., & Toledo, J. H. (2020). Comunicación digital, redes sociales y procesos en línea: estudios en una perspectiva comparada entre América Latina y la península ibérica. *Journal of Iberian and Latin American Research*, *26*(3), 275-283.

Balcázar Nava, P., González-Arratia López-Fuentes, N. I., Gurrola Peña, G. M., & Moysén Chimal, A. (2013). Investigación cualitativa.

C

Castells, M. (2001). ¿Comunidades virtuales o sociedad red? *M. Castells, La Galaxia Internet: Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad. Madrid: Areté*.

Cornejo, M., & Tapia, M. L. (2011). Redes sociales y relaciones interpersonales en internet. *Fundamentos en humanidades*, *12*(24), 219-229.

Cid, A. (2021). Onlyfans, Capital Erótico y Ciberencarnación. In *XIV Jornadas de Sociología*. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

D

Del Moral Pérez, M. E. (2012). Comunidades virtuales de video jugadores: Comportamiento emocional y social en Poupée Girl. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (33).

Delgado Bazan, L. A. Posfeminismo y posverdad en la hipersexualización de las titty streamers en la plataforma YouTube.

De la Barquera y Arroyo, H. S. (2020). Antologías para el estudio y la enseñanza de la ciencia política. La metodología de la ciencia política Volumen III (1.ª ed., pp. 60–67). México. México.

F

Fredrickson, B. L., & Roberts, T. A. (1997). Objectification theory: Toward understanding women's lived experiences and mental health risks. Psychology of women quarterly, 21(2), 173-206.

G

Gutiérrez, E. G. (2022). La ciudadanía en la Modernidad Líquida. *Revista Científica del Amazonas*, *5*(9), 47-53.

Grande-López, V. (2019). La hipersexualización femenina en los medios de comunicación como escaparate de belleza y éxito.

Gustavo Aprea: los documentales testimoniales y el debate sobre la memoria - Universidad Andina Simón Bolívar. (2014, junio 26). Universidad Andina Simón Bolívar. https://www.uasb.edu.ec/entrevistas/gustavo-aprea-los-documentales-testimoniales-y-el-debate-sobre-la-memoria-ID35126/

Gutiérrez Guerrero, R. V. (2022). “La Chichona” vs “El Pro”: roles de género de los jugadores de videojuegos en plataformas de Streaming (Bachelor's thesis).

Guaillas Condolo, N. P. (2020). Video documental sobre la simbología de la fiesta del Kapak Raymi en la parroquia San Lucas-Loja del 2019 (Bachelor's thesis).

H

Haborak, F. K. (2020). Identity, curated branding, and the star cosplayer’s pursuit of Instagram fame. *Transformative Works and Cultures*, *34*, 1-15.

J

Jonsson, M., & Lundberg, E. (2019). “No big boobs? I’m out”. En kvalitativ studie av mäns och kvinnors bemötande på streamingplattformen Twitch. tv.

L

León Duarte, G. A. (2002). Teorías e investigación de la comunicación en América Latina. Situación actual. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, 7-8, 19-47.*

M

Muriel, D. (2018). Identidad gamer. *Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. Barcelona: Anaitgames*.

Montaño Pulido, Y. J., & Torres Delgado, D. S. (2022). *El rol de la mujer en la escena profesional de los e-sports* (Bachelor's thesis, Universidad de La Sabana).

Mieres, R. STREAMING Y CONSUMO DE STREAMERS FEMENINOS.

Mena Arboleda, D. D., Vinueza Villalba, M. C., Riera Santamaria, C. I., Bravo Gutiérrez, A. N., Ramírez Soasti, M. D. C., Encalada Ramírez, M. L., ... & Ruiz Vinueza, M. (2023). Gestión de la comunicación aplicada.

N

Núñez Domínguez, T. (2015). De chicas gamers a profesionales del sector del videojuego. *Agenda de la empresa andaluza: ideas, personas e instrumentos para dirigir la empresa. 205, 100-101*.

Naranjo, M. (2022, 2 abril). Así funciona Onlyfans. Computer Hoy. https://computerhoy.com/reportajes/tecnologia/como-funciona-onlyfans-1035921

O

Ortega Muñoz, K. L., & Ortega Muñoz, J. Y. (2022). *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* (Bachelor's thesis).

P

Peinado Morchón, Victoria (2021) La mujer en Twitch [Tesis de Grado, Universidad Miguel Hernández de Elche] Repositorio Universidad Miguel Hernández de Elche https://hdl.handle.net/11000/26586

PIRACÓN, J. RITUALES DE LO VIRTUAL. PENSANDO EL LAZO SOCIAL EN UNA COMUNIDAD ONLINE DE VIDEOJUGADORES.

Parra, S. (2020). Sexualidades mediatizadas. Estado del arte, jóvenes, educación y medios digitales. Folios, 51, 129-149.

Pérez Andrés, C. (2002). Sobre la metodología cualitativa. *Revista española de salud pública*, *76*, 373-380.

Páez, F. (2019). *The Big Bang Theory: Cuando ser nerd se volvió popular y sexy*. Disponible en: https://www.shock.co/las-mejores-series-para-ver/the-big-bang-theory-cuando-ser-nerd-se-volvio-popular-y-sexy

R

Ruíz, K., Quezada, L., & Parra, G. A. Í. (2019). Comunidades virtuales (fandoms) de videojuegos y su interacción: League of Legends Ecuador. *Cumbres*, *5*(1), 83-98.

Rheingold, H. (2000). *The virtual community, revised edition: Homesteading on the electronic frontier*. MIT press.

Ríos Castillo, B. E. (2022). Análisis del desarrollo de la pornografía en Internet: el fenómeno OnlyFans.

Rodríguez Bravo, B. (2005). El tratamiento documental del mensaje audiovisual. *Investigación bibliotecológica*, *19*(38), 140-160.

Rodríguez, G., Gil, J., & García, E. (1996). Tradición y enfoques en la investigación cualitativa. *Metodología de la investigación cualitativa*, *14*.

Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, *9*(3), 1-6.

S

SOIBELZOHN, N. (2020). DOCUMENTAL, HERRAMIENTA DE DESCUBRIMIENTO DE LO REAL. ACTAS-Jornadas de Investigación, 1781-1787.

Support, T. (2021, abril). Twitter. Retrieved from https://twitter.com/TwitchSupport/ status/1382379214624714756?ref_ src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etw eetembed%7Ctwterm%5E138237921 4624714756%7Ctwgr%5E%7Ctwcon% 5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fvandal. elespanol.com%2Fnoticia%2F13507435 12%2Ftwitch-elimina-cuentas-de-bot

Santana Nixon, S. L. (2021). Un análisis del fenómeno OnlyFans desde el enfoque de género. Su influencia en la socialización diferencial.

V

Vendemia, M. A., & DeAndrea, D. C. (2018). The effects of viewing thin, sexualized selfies on Instagram: Investigating the role of image source and awareness of photo editing practices. *Body image*, *27*, 118-127.

Viña Beltrán, A. (2023). Hipersexualización en Redes Sociales: Comparación entre Sexos.

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.

Anexos

Nº	Encuadre	Descripción	Diálogo	Sonido
1	Plano general	Tomas de evolución en el campo de los videojuegos (desde los primeros videojuegos hasta la actualidad)	Ninguno	Sonido de videojuegos retro
2	Plano general Gran plano general	Tomas, de competiciones y torneos, alrededor del mundo, también de varias ciudades y el planeta tierra	En los últimos años, la industria tanto del Gaming como del streaming ha ido creciendo de manera exponencial, con torneos, fuentes de empleo y transmisiones online (Voz/off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
3	Plano medio	Personas viendo streams o torneos	La modernidad y los nuevos medios de comunicación han permitido conectar más con las personas que comparten nuestra afición, por videojuegos, películas, libros, entra muchas otras. (Voz/off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
4	Primer plano	Tomas de streams, tanto de hombres como mujeres, de los más importantes	Esto ha llevado a que los influencers, muestren sus gustos y aficiones, aunque, muchas veces cayendo en el estereotipo, que la sociedad actual socializa en mayor medida para ciertos comportamientos. (Voz/off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
5	Primer plano Plano general	Tomas de streamrs y videos de youtube de influencers mujeres en el ámbito del videojuego	Ninguno	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental

6	Plano general	Chicas solo jugando videojuegos	Por ello el estereotipo de la streamer mujer, con prendas sugestivas e hipersexualizada, que puede crear contenido para adultos, ha llegado a desvirtuar de manera contundente al gran colectivo de mujeres gamers alrededor del mundo (Voz/off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
7	Planos detalle	Cuarto gamer, luces, consolas y demás	Ninguno	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
8	Primer plano	Chicas entrevistas	Por lo cual este documental abordara la realidad de las chicas gamers que nos contaran sus experiencias alrededor de este pasatiempo y como los estereotipos fomentados en los últimos años las han llevado a mantenerse en el anonimato (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
9	Plano general	Entra con efectos, el nombre del documental	Explorando las sombras virtuales Un documental sobre la exclusión de las mujeres en las comunidades virtuales de Quito (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
10	Planos detalle	Cuarto e imágenes que pasan aleatoriamente de los pasatiempos de nuestras entrevistadas	Se ha entrevistado a 4 chicas de la ciudad de Quito, que comparten este pasatiempo, además de ser muy apegadas a la cultura Geek (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
11	Primer plano	Presentación de nuestras entrevistadas, con	Nombre de o Nick de las Entrevistadas	Música, Grupo Pentakill Mortal

		claquetas de descripción		Reminder Instrumental
12	Plano general Primer plano	Varias redes sociales y plataformas de stream, donde se muestra el concepto de la hipersexualización de la figura de la chica gamer	Las redes sociales, en la modernidad han permitido unir al mundo entero, pero también es la ventana para la hipersexualización y creación de estereotipos de las chicas video Gamer (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
13	Primer plano	Perfiles de mujeres gamer, que tienen varios miles de seguidores y links de todas sus plataformas	La manera más común que se encuentra este tipo de contenido es desde la plataforma de tik tok, que en su perfil pueden enviarte a Instagram y luego a sus diferentes plataformas. (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
14	Plano general Primer plano	Pequeños cortos de varias streamers, usando ropa ajustada, grandes escotes o simplemente trajes de baño	Estas chicas, tienen grandes números de visualizaciones en sus streamers, redes sociales y plataformas de contenido para adultos, opacando en la gran mayoría a muchas chicas, con habilidades, carisma y aptitudes para jugar y no dependen de hipersexualizar su figura (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
15	Primer plano Plano general	Tomas de streams de Amouranth y fragmentos de artículos sobre lo sucedido con ella el año pasado.	El caso más sonado, es el de la streamer Amouranth, que el año pasado se vio envuelta en fuertes declaraciones, sobre su ex pareja, la cual según ella “la obligaba” a realizar el contenido hipersexualizandose, pero que luego de separarse de su pareja continuo con su contenido sugestivo y sus plataformas de pago (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental

16	Primer plano	Tomas de las entrevistadas, hablando de su experiencia como video jugadoras	Entrevistadas contándonos sobre cómo llegaron a conocer los videojuegos, a que se dedican y que les gusta en videojuegos.	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
17	Plano general Primer plano	Escenas de la campeona de hearthstone en el 2019 de la jugadora VKLiooon	Tomando en cuenta esto, podemos destacar a la primera campeona del juego de cartas online de blizzard llamado heartstone, VKLiooon quien en el año 2019 se levantó con la corona. (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
18	Plano medio	Chicas explicando que juegos les gusta y hablando sobre los estereotipos de las chicas gamer	Entrevistadas hablando acerca de sus preferencias en juegos	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
19	Plano general	Escenas de videojuegos que tienen protagonistas mujeres y streams de mujeres jugando juegos online	Las chicas han estado presentes dentro de la comunidad y también en los videojuegos desde siempre, aun mas demostrando que son capaces de realizar grandes proezas como cualquiera. (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
20	Plano medio Plano general	Escenas de Ari gamplays y windy girkl, en streams y su polémica	Los casos más conocidos en los últimos años, fueron los problemas que tuvieron windy girkl y Ari gamplays, que también forman parte del estereotipo de chica gamer, que muestra su cuerpo e hiper sexualiza su figura y contenido	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
21	Plano medio	Entrevistadas contando sus momentos incomodos dentro de la comunidad	Chicas hablando de los problemas que han tenido en la comunidad al jugar en línea o que se enteren que son chicas	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental

22	Plano general	Streamers chicas, jugando streams poco conocidas o con pocos números, jugando en ropa normal o pijama	Toda la modernidad, la globalización, redes sociales e internet, han llegado a un punto del que la hipersexualización, se maneja de manera abundante en el colectivo de los y las video jugadoras, dejando de lado la otra cara de la moneda, ocultando la realidad de las chicas video jugadoras (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
23	Primer plano Plano general	Tik toks de gamers e influencers hipersexualidadas, bailando o llamando la atención, en cosplay o siguiendo algún trend de moda	Esto hace que se invisibilice a la enorme mayoría de chicas, las cuales disfrutan de los videojuegos, cosplay, música y entre otros como cualquiera y no se debería estereotipar o crear un estigma en base a lo que se nos muestra en las redes sociales (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Mortal Reminder Instrumental
24	Primer plano	Entrevistadas diciendo por que les gustaría ser reconocidas	Chicas hablando de por qué quieren ser reconocidas, en la comunidad gamer y por que	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental
25	Plano general	Convenciones, chicas en cosplay, computadoras	Por lo que simplemente debemos ver a nuestras colegas jugadoras como uno más de la comunidad, no tratándolas mal, o tratando de encajarlas en un estereotipo creado alrededor de la actual hipersexualización (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental

26	Plano medio Plano general	Fotografías, cayendo en collages de los pasatiempos de nuestras entrevistadas	Esto es lo que ellas disfrutan, tanto como nosotros, por lo cual el paso más importante es darse cuenta, las chicas gamer siempre serán más que un escote, un cuerpo, ropa ceñida o contenido para adultos. (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental
27	Plano medio	Chicas entrevistadas dando sus consejos a las demás chicas para seguir jugando lo que les gusta	Entrevistadas hablando de cómo quieren ser tratadas y dando su mensaje para las chicas que les gusta jugar (Voz/Off)	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental
28	Plano general	Dia pasando en una ciudad, hasta la noche	Por ello dejemos a un lado el estereotipo, la hipersexualización, el acoso y el consumo de solo una figura y morbo, para enfocarnos en los talentos aptitudes y actitud de nuestras colegas	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental
29	Plano general	Pantalla de game over de varios juegos	Para que así, no hagamos que se invisibilicen a la mayoría de chicas y no tengamos, sombras virtuales	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental
30	Plano general	Créditos	Ninguno	Música, Grupo Pentakill Orb of Winter Instrumental