



# **Universidad Iberoamericana**

## **Licenciatura en Comunicación**

**Hiper-sexualización de la mujer en plataformas de video juegos: Consecuencias psicológicas de la objetivación/cosificación femenina en una plataforma social de transmisión de video juegos como Twitch.**

**Jeanne Manon Eugénie Chevallier**

**Profesor: Eduardo Portas Ruiz**

**Otoño 2019.**

### ***Abstracto***

En la presente investigación se examinó dentro de la plataforma de video juegos Twitch. Se realizó una selección de dos jugadores para comparar el contenido y las respuestas de los espectadores en los dos casos, tomando como referente los números de seguidores. Los efectos de la hiper-sexualización de los personajes de video juegos o de las “gamers” pueden ser dañino. Los medios de comunicación siempre han afectado la manera en la cual pensamos y nos sentimos y Twitch es muy similar a ellas. Sin embargo, las reacciones de las mujeres en Twitch hacia las agresiones pueden ser diferentes que hace unos años.

**Palabras claves:** hiper-sexualización, cosificación, Video juegos, Acoso digital, mujeres gamers, Twitch, efectos psicológicos.

## ***Indice***

1. Introducción	4
2. Estado del arte	7
3. Marco teórico	27
4. Resultados	35
5. Discusión	41
6. Conclusión	44
7. Bibliografía	45

## **1. Introducción**

El presente trabajo es un análisis teórico-reflexivo sobre las ocurrencias de acoso e agresión sexual en los video juegos y el efecto psicológico que ha tenido en las mujeres “gamers”, desde la invención de estos en la década de los 50 hasta hoy en día. Aunque la temática de la diferencia de géneros en video juegos ha sido investigada desde los años 1900's, mi principal objeto de estudio será la plataforma de video juegos Twitch, en Estados Unidos, ya que es un tema más actual y todavía no muy investigado a detalle.

Según Forbes (2019), el mercado de videojuegos se ha convertido, en las ultimas décadas, en una industria de \$ 138.7 mil millones al año. Su incremento en popularidad ha hecho que el perfil del “gamer” típico ha cambiado. Por consiguiente, significaría que existe ahora una mayor variedad de consumidores. Al igual, según la ESA (2018), las mujeres constituyen el 45% de los “gamers” de Estados Unidos.

Sin embargo, estudios demuestran que, desde la invención de los video juegos, ha existido una desigualdad en el tratamiento de las mujeres en la comunidad “gamer”. Gaming siendo, con la llegada de Twitch, una nueva forma de comunicación, surge la pregunta ¿qué efectos a tenido ese medio de comunicación en la sociedad?.

Para responder tal pregunta, es necesario conocer la historia de esa comunidad mediante estudios existentes, para poder relacionarlos con el presente.

### **1.1. Objetivos de investigación**

- **Central**

Analizar cómo la hiper-sexualización de las mujeres en los video juegos y las plataformas de video juegos como Twitch ha afectado psicológicamente a la sociedad que consume video juegos.

- **Secundarios**

- Rastrear la historia de los video juegos para entender el rol que ha tenido el genero y como ha afectado a los video juegos del siglo XXI
- Identificar qué factor afectó la visión que tenemos del “gamer” estereotípico y los efectos que ha tenido tal estereotipo.

## **1.2. Preguntas de investigación**

¿De qué manera afectan los estereotipos a la comunidad gamer?

¿Cómo afecta a las mujeres el acoso sexual presente en los video juegos y las plataformas de video juegos?

¿Cuál es el origen de la masculinización de los video juegos?

## **1.3. Justificación**

La importancia de esta investigación reside en el hecho de que muchos jóvenes crecen con los video juegos desde temprana edad, que sea video juegos en la computadora, la televisión o en el teléfono, hasta una edad más avanzada. Asimismo, entender los efectos negativos que puedan tener son una prioridad, en particular si afectan otras personas.

## **1.4. Metodología**

En la presente investigación se realizará una búsqueda dentro del material científico para evidenciar el acoso de las mujeres en los video juegos, las plataformas de video juegos u entender las repercusiones psicológicas que han tenido y que siguen teniendo en la sociedad. También se analizara videos en Twitch de dos “gamers” diferentes: tsm\_myth(sujeto masculino) y Pokimane(sujeto femenino).

### **1.5. Hipótesis**

La hiper-sexualización de la mujer en los video juegos afectará la percepción de la realidad de los gamers. Asimismo, afectará a la auto estima de las mujeres que hacen parte de la comunidad.

## **2. Estado de arte o de la cuestión**

- **El comienzo de la industria y sus consumidores**

El trabajo de investigación de Cunningham (2018), el cual analiza el papel que juega el genero en la industria de los videojuegos, tanto como “gamer” que diseñador, afirma que la investigación sobre videojuegos comenzó a surgir en la década de los 1970, después de la aparición del primero videojuego en el año 1958, “Pong”.

Antes de empezar, es importante necesario lo que es un video juego. Cunningham (2018) define a los videojuegos cómo siendo juegos electrónicos interactivos que permiten a sus usuarios manipular imágenes en una pantalla.

“Los diseñadores y académicos clasifican a los videojuegos por sus elementos técnicos o qué tipo de permisión tienen los usuarios en los juegos, así como por sus géneros. Los géneros de videojuegos incluyen juegos de disparos en primera persona (como Call of Duty), juegos de rompecabezas (como Tetris), juegos de sandbox (como The Sims), juegos casuales (como Candy Crush Saga) y juegos de rol (como Dungeons and Dragons) “. (Cunningham, 2018, p.4)

El adjetivo calificativo para llamar a las personas que consumen y usan a los video juegos son más conocidos como “gamers”. En su investigación, Paaben (2016) te pide pensar en un “gamer”, ¿como te lo imaginas?. Su texto es resultado de una investigación que trata identificar la apariencia/personalidad de un verdadero “gamer” y los diferentes estereotipos que uno pueda tener.

Aunque el nombre en ingles no es especifico a ningún genero en particular, gramaticalmente hablando, según Paaben (2016), se cree que hay más hombres que mujeres presentes en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, numerosas investigación demuestran que no es el caso. Paaben, Morgenroth y Stratemeyer (2016) afirman que:

Las mujeres y los hombres juegan videojuegos en números aproximadamente iguales. A pesar de esta similitud, los videojuegos siguen estando fuertemente asociados con los hombres. Una justificación común para este estereotipo es que, aunque las mujeres podrían jugar juegos, no deberían considerarse jugadores "verdaderos" o "duros" porque juegan de manera más informal y menos hábil en comparación con sus contrapartes masculinos. (Paaben, 2016, p.1)

El estudio de Bhém-Morawitz, E., Mastro, D. (2009) indica que el uso de los medios de comunicación tiene una gran influencia en los roles de géneros y cogniciones basadas en el género. El autor cita un artículo de [CNNmoney.com](http://CNNmoney.com) del año 2006, el cual informa que desde la última década, la industria del video juego se ha desarrollado en una industria de 10 billones de dólares. Al igual que los cambios en la industrialización de los video juegos, el perfil del jugador ha cambiado mucho: refleja la más grande variedad de "gamers". Ahora, dicen los autores, no podemos asociar el adolescente, masculino, ya que las mujeres y los adultos están jugando más.

Según una investigación llevada a cabo por Newzoo: 70% de los gamers masculino se consideran "core". Los jugadores "core" se definen como aquellos que están de acuerdo que los video juegos son una parte importante de su vida, que pasan una cantidad significativa de su tiempo libre jugando y disfrutan jugando contra o con otros (Newzoo, 2017, pár.11). Aunque muchas gamers pasan más tiempo jugando video juegos, muy pocas de ellas se consideraron "core", debido a la asociación masculina de la palabra.

- **Twitch**

Para este trabajo, es esencial entender lo que es Twitch y definir lo qué es una plataforma social de transmisión.

El siguiente estudio de Nakandala, Ciampaglia, Makoto y Ahn (2017) comenta que una plataforma social de transmisión de video juego como Twitch no es solo una actividad social genuina sino también un deporte popular para espectadores. Los autores aseguran que la interacción social en línea reduce las barreras sociales y geográficas, sin embargo, existen muchas disparidades sociales, como por ejemplo la desigualdad de género.

Por consiguiente, Twitch es una plataforma de transmisión en vivo que se enfoca en video juegos con, según Deng (2015), un “ecosistema complejo”. Permite a los usuarios transmitirse a ellos mismos jugando video juegos para ser visto por espectadores. Los streams incluyen jugadores aficionados y transmisiones de competiciones de eSports. Los usuarios pueden tener dos roles, locutor o espectador. Un espectador es alguien que se transmite en vivo jugando video juegos a través de su canal personalizado, y el espectador es el que ve ese canal. Cada streamer solo puede tener un canal. Para facilitar la comunicación, cada canal tiene un “cuarto de chat” para que los usuarios (locutor e espectador) puedan interactuar. (Deng et al, 2015, p.1)

Al igual, el estudio de Deng et al. (2015) explora la particularidad de la plataforma Twitch, la cual se ha vuelto en la cuarta referencia de interés en Internet en Estados Unidos. Twitch es una plataformas que domina las otras plataforma de video juegos, con una gran variedad de videojuegos disponibles. En esta investigación, vamos adquirir un conocimiento de cómo operan los usuarios, video juegos y transmisiones en vivo funcionan en Twitch. Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G. y Uhlig, S. (2015) analizaron usuarios en vivos durante 11 meses.

Según Deng, J. (2015), una pregunta básica pero fundamental para entender a la plataforma Twitch es ¿qué video juegos están siendo transmitido? Según es su investigación, hay más de veinte uno mil video juegos únicos que se transmiten en Twitch.

La siguiente tabla, creada tras la investigación de Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G., Uhlig, S. (2015), demuestra que los diez video juegos más populares en Twitch son: League of Legends, DOTA 2, Hearthstone: Heroes of Warcraft, Counter Strike: Global Offensive, Minecraft, Starcraft II: Heart of the Swarm, World of Warcraft: Mists of Pandaria, Diablo III: Reaper of Souls, Day Z y Call of Duty: Ghosts. (Deng et al, 2015, p.3)

Rank	Name	% of Viewers	% of Channels	% of Uniq Streamers	% in Top 10
1	League of Legends	29.1	14.9	11.9	99.5
2	DOTA 2	11	3.2	2.8	99.1
3	Hearthstone: Heroes of Warcraft	8	2	3.3	98.9
4	Counter Strike: Global Offensive	6.2	3.9	5.2	91.67
5	Minecraft	3.5	4.2	8.5	86.2
6	Starcraft II: Heart of the Swarm	3.0	1.0	0.6	68.3
7	World of Warcraft: Mists of Pandaria	2.2	2.8	1.9	71.3
8	Diablo III: Reaper of Souls	1.9	1.9	1.7	33.5
9	Day Z	1.5	1.5	1.6	28.7
10	Call of Duty: Ghosts	1.0	2.2	4.1	20.7

TABLE I: Top 10 games in Twitch.

“Hemos observado varias características únicas que diferencia a Twitch con otras grandes formas de media, introduciendo el concepto de “game” como un nuevo objeto multimedia, con características de popularidad únicas” (Deng et al, 2015 p.6)

“Un descubrimiento muy importante es la preferencia que tienen los usuarios para ciertos locutores, sugiriendo que hay que ser cauteloso: los jugadores no son probablemente iguales” (Deng et al, 2015, p.7)

Otra implicación importante descubierta en la investigación de Deng (2015), es el impacto que Twitch tiene sobre la industria de los video juegos en general.: “Curiosamente, encontramos muy poca correlación entre los ratings de los video juegos tradicionales y la popularidad de Twitch” (Deng et al, 2015, p.7)

En la investigación de Nakandala, Ciampaglia, Makoto y Ahn (2017), los autores confirman que plataformas como Twitch han sido criticados por cosificar al sexo femenino. Este estudio analiza a más de 71,154,340 mensajes publicados en perfiles de Twitch, tomando en cuenta la actividad (número de mensajes) y la popularidad (número de usuarios).

- **El comienzo del sexismo en un mercado dirigido al hombre**

La investigación de Cunningham (2018) menciona una serie de trabajos e estudios que demuestran la implicación de ser mujer en la comunidad “gamer”. Los primeros video juegos tenían personajes femeninos que no estaban todavía hiper-sexualizadas, ya que la tecnología de aquel tiempo no lo permitía. Sin embargo, la cultura masculinizada de los videojuegos apareció desde el principio. Un dato interesante que comenta Cunningham es; Nintendo Entertainment System, nombrando su consola portátil “Gameboy”, excluyendo al sexo femenino. Los videojuegos de “niñas” o “mujeres” son los “Pink games”; cocinar o diseñar, centrado en un genero en específico. (Cunningham, 2018, p.6)

Sin embargo, Cunningham (2018) asegura que la imagen de la mujer en los videojuegos cambio en los años 1990, con el avance de la tecnología; casi desnudas, nivel de inteligencia bajo y la mayoría del tiempo eran personajes secundarios. Un ejemplo que nos proporciona la autora es el del videojuego controversial Grand Theft Auto V, donde los jugadores pueden tener relaciones sexuales con una prostituta, luego matarla y tomar su dinero (Cunningham, 2018, p.10). También “The Lara Croft phenomenon”, aunque representa un personaje principal (Cunningham, 2018, p.12).

Apoyando al estudio de Cunningham, Eaton, A. (2018), afirma que la desigualdad de género en los videojuegos existe desde la década de los 80's, con personajes que representan diferentes géneros debido a un estado emocional impopular o reacciones de consumidores y anunciantes iguales. El autor asegura que los videojuegos modernos

han mejorado este problema, pero aún incluyen características sexistas en ciertos títulos de videojuegos, así como la comunidad de jugadoras que han sido excluidas y hostigadas por jugar videojuegos.

Eaton, A., (2018) cita a Aleah Tierney, del Servicio de Radiodifusión Pública, quien afirma que:

Personajes como Lara Croft de Tomb Raider permiten a las jugadoras ponerse duras y jugar el papel principal. Si bien su presencia es un paso positivo hacia la inclusión femenina, hay algo sobre los senos gigantes y los pequeños ropa que deja a las mujeres reales frías. Créeme, las mujeres jugadoras se sienten frustradas y excluidas ". Lara Croft es conocida por tener una apariencia sexual desde el primer lanzamiento de Tomb Raider en 1996. En muchos sentidos, su presencia es un triunfo, pero la decisión de los diseñadores de sexualizarla hasta el punto de la deformidad me enojó (Eaton, A., 2018, pár.17).

El autor Eaton (2018) también hace referencia a Birdo, el dinosaurio rosa con una corbata de moño en Super Mario Bros, inventado en el año 1988. Según los media, Birdo es el primer carácter en ser considerado transgénero. En la versión española, Birdo es interpretado por una voz femenina. En la versión Europea, Birdo es listado como siendo de sexo masculino. En el sitio internet oficial de Super Mario Bros. 2, Birdo es un niño que piensa como una mujer y que menciona su preferencia al nombre "Birdetta".



Los videojuegos como medio son comparables a las películas. Están hechos para ambos sexos. Las mujeres deben poder elegir su propio género al elegir un personaje. Uno de los objetivos de las Liberal Feminists es acabar con la violencia doméstica y el acoso sexual hacia las mujeres. Esto se puede mencionar nuevamente ya que en muchos títulos de videojuegos, hay una cantidad escandalosa de declaraciones de acoso sexual hechas hacia personajes

femeninos. Las Liberal Feminists verían que cambiar estas características sería beneficioso tanto para los partidos masculinos como para los femeninos y quisieran que los desarrolladores de juegos las cambiaran de manera que los personajes femeninos y masculinos se distribuyan y reconozcan por igual en el juego (Eaton, A., 2018, p.16).

Al igual, Paaben, Morgenroth y Stratemeyer (2016) afirman que muchos creen que las mujeres solo juegan videojuegos como candy crush, que no son “gamers” de verdad, que no son “Hardcore Gamer” (alguien que juega videojuegos como pasatiempo principal). Los autores surgen que esa creencia puede tener como origen los estereotipos al rededor de los “gamers” (Paaben, 2016, p.4)

Según Eaton (2018), el número de jugadoras ha aumentado a lo largo de los años y ese número continua creciendo cada año. Los videojuegos ya no deberían ser reconocidos por el público como pasatiempo o actividad de ocio solo para hombres jóvenes, sino para todos los géneros y edades. Las mujeres ahora representan más de la mitad de la población de personas que juegan videojuegos.

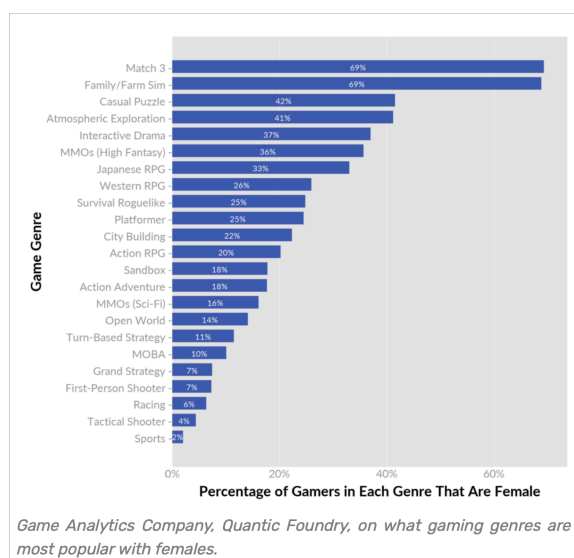
- **¿Y las mujeres?**

Un dato fundamental con nos comparte Cunningham (2018) proviene del Pew Research Center, el cual estipula que 60% de los estadounidenses creen que la mayoría de los “gamers” son del sexo masculino, incluyendo las mujeres “gamers”.

Según la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA, 2018), las mujeres constituyen el 45% de los juegos de EE. UU. Sin embargo, a pesar de la gran cantidad de mujeres que juegan videojuegos, continúan las diferencias de género significativas en el juego, lo que puede conducir a la desigualdad de género. (Cunningham, 2018, p.12)

Como mencionado anteriormente, las mujeres no se identifican como “gamers” de la misma manera que los hombres. Un estudio realizado por Wiseman (2015), citado en el trabajo de Paaben (2016) encontró que:

Solo el 35% de las adolescentes se identificaron como jugadores, mientras que el 69% de los hombres jóvenes lo hicieron. La discrepancia entre las mujeres y los hombres que se auto-identifican como jugadores podría explicarse por un conflicto entre la identidad del jugador y la identidad de género de las mujeres. (Wiseman, citado por Paaben, 2016, p.4).



Sin embargo, Bhem-Morawitz (2009) menciona en su trabajo una encuesta de ESA (2009), la cual indica que el 40% de los jugadores de video juegos son mujeres. Otra encuesta de Walsh et al. (2019) informa que el 80% de niñas, entre la edad 9 y 18, reportan jugar video juegos en sus casas. Al igual, ESA, 2009, indica que la edad promedio es de 35 años, demostrando que no es únicamente un pasatiempo de niños jóvenes.

Eaton, A (2018), cita un estudio de IAB (2014), que indica que más mujeres que hombre interactúan con el mercado de los video juegos. La estadísticas demuestran que el sexo femenino constituye el 52% de las personas que juegan un video especifico en un spam de seis meses. En el año 2011, el porcentaje de mujeres gamer era de 49%. Este mismo estudio indica que también las personas de edad más avanzada están creciendo en la comunidad gamer. El autor relaciona este hecho con los video juegos gratuitos en los teléfonos y las tabletas. En total, 55% de los jugadores usan video juegos en sus aplicaciones mobiles y 48% son jugadores en linea. (Eaton, 2018, pár.4)

Eaton comenta que, normalmente, los papeles femeninos que se juegan en el videojuego son similares a los de una película de "princesas de Disney". Típicamente tener un personaje masculino rescatando al personaje femenino ideal.

Eaton, A., cita a Feng Qiu, un blogger de la universidad the Penn State University: "A comparación con los personajes masculinos con armadura resistente, las mujeres usualmente usan menos ropa y exponen su cuerpo tanto como sea posible. Las mujeres combatientes a veces incluso tienen sus senos temblando mientras están de pie o peleando ". (Qiu, F., S/A, citado por Eaton, A., 2018, pár. 17)

En su artículo, Rodie (2018) cita a una víctima de acoso digital que dice:

Mientras que los personajes femeninos hayan sido protagonistas de los juegos, han sido representadas como objetos sexuales con enormes pechos y cinturas diminutas. En los juegos de combate tienen una armadura de bikini escasa que no serviría para nada. Creo que afecta la forma en que los hombres tratan a las mujeres en los juegos, ven a las mujeres como propiedad para que abusen o acosen. (Roch, N., citada por Rodie, C., 2018.)

Igualmente, la autora Cote, A.C. (2016) menciona un estudio estadounidense del año 2012, el cual revela que el 63% de mujeres gamer han sido llamadas perra, puta o prostituta durante una transmisión de video juego en línea.

¿Por qué existe tanta intolerancia y violencia hacia las mujeres en la comunidad gamer? El estudio de Lopez et al. responde:

Los niveles más bajos de gamers femeninas también pueden deberse a la naturaleza de los videojuegos y la relación con la personalidad de cada uno. Por ejemplo, la violencia y la agresión son el punto focal de muchos videojuegos, como los juegos FPS. Se ha sugerido que la exposición repetida a los

videojuegos violentos puede provocar más agresión en los niños que en las niñas.  
(Lopez et al., p. 6.)

Sin embargo, no solo se puede observar diferencias en las gamers femeninas y los gamers femeninos:

“En la superficie, hay claras diferencias en la forma en que los hombres y las mujeres descubren los juegos. Para las jugadoras, los círculos sociales son clave, con un 39% de ellas descubriendo un juego a través de amigos o familiares, y un 20% a través de las redes sociales. Para los hombres, un 27% comparativamente bajo descubre juegos a través de amigos o familiares. En cambio, el 26% de los hombres descubren nuevos títulos a través de reseñas o sitios de juegos y el 24% a través de canales de videos en línea”. (Newzoo, 2017, pár. 5)

Si no también algunas similitudes:

[...] Las diferentes plataformas tienen diferentes niveles de popularidad para cada género. Los juegos móviles son casi igualmente populares entre hombres y mujeres, con 52% y 48% jugando juegos móviles más de una vez al mes, respectivamente. En contraste, el 48% y el 37% de los hombres juegan en la PC y la consola al menos una vez al mes, respectivamente, en comparación con el 35% y el 23% de las mujeres (Newzoo, 2017, pár. 3).

Nuevamente, según Newzoo, cuando examinamos los tipos de juegos que los hombres y las mujeres prefieren jugar, nuevamente vemos una mezcla de similitudes y diferencias en los hábitos de juego:

En general, ambos grupos favorecen tipos similares de juegos. Tanto hombre como mujere enumera los juegos de estrategia como uno de sus tres principales géneros en PC, consola y dispositivos móviles. Además, la franquicia preferida

en cada plataforma es la misma: Candy Crush Saga en dispositivos móviles, Call of Duty en consola y World of Warcraft en PC.” (Newzoo, 2017, pár. 8)

El trabajo de Lopez también confirma que:

Incluso a una edad temprana, se ha demostrado que las niñas tienen habilidades similares para adquirir habilidades de estrategia y rendimiento jugando videojuegos en comparación con los niños. Esto se demostró en 104 niños que la frecuencia de jugar se veía como un mejor predictor del rendimiento en los video juegos que el género (Lopez et al., p. 6.).

- **¿Cómo y porqué las tratan diferente?**

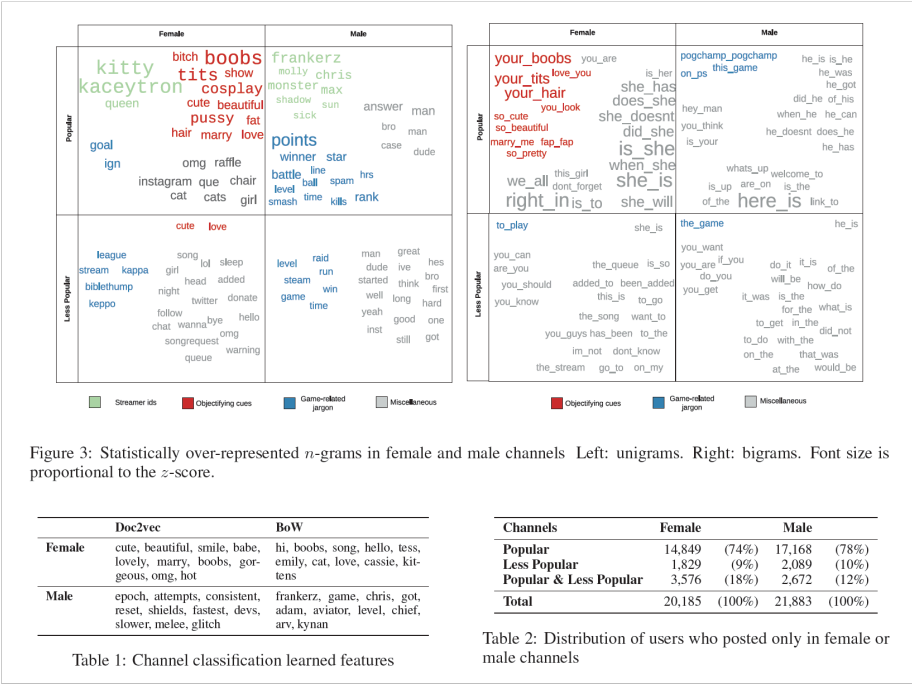
La investigación sobre la representación de genero en los video-juegos también busca entender el impacto que tienen las representaciones sexistas, de algunos personajes, sobre los jugadores. La autora cita a un estudio de Behm-Morawitz y Mastro (2009, pag. 819)

“[...] en una investigación que involucra a un grupo jugando con un personaje sexualizado y otro grupo jugando con un personaje no sexualizado. Los resultados mostraron que los participantes masculinos tenían menos confianza en las capacidades físicas de las mujeres. Los participantes masculinos también informaron ideas más tradicionales sobre cómo las mujeres deberían vestirse y aparecer en público. Y reportaron apoyo para roles de género más tradicionales en lo que respecta a las elecciones de carrera y trabajos domésticos. Las participantes femeninas que interpretaron personajes sexualizados informaron una menor auto-eficiencia que aquellas que interpretaron personajes femeninos

no exualizados. El autor escribe que esto sugiere que la exposición a imágenes sexualizadas de mujeres en videojuegos (entre jugadoras) puede reducir la confianza en su capacidad para triunfar en el mundo real” (Cunningham, 2018,

p.12,  
citando  
Behm-

a



Morawitz y Mastro)

Según los gráficos dados en el estudio de Nakandala, S. (2017):

Entre los canales populares, los canales femeninos se caracterizan por términos sobre su apariencia física; los canales masculinos están asociados con términos más relacionados con el juego. Debido a que varias bigrams presentan características prounas, podemos apreciar algunas diferencias de comportamiento específicas de género entre canales populares y menos populares. En los canales de serpentina populares, las bigramas clasificadas como señales objetivas abordan al transmisor directamente a través de pronombres en segunda persona "(Nakandala et al., 2017, p.165).

Esto nos demuestra que los canales populares muestran un fuerte contraste entre géneros. Las palabras relacionadas con el juego están sobre-representadas en canales masculinos, mientras que las señales de objetivación están fuertemente asociadas con canales femeninos. Sin embargo, la investigación parecería demostrar que los canales menos populares tienden a tener una moderación más fuerte y se usan más como una reunión social que como un evento deportivo (Nakandala et al., p.166).

"Muchos espectadores eligen mirar y comentar solo en canales masculinos o femeninos y sus mensajes tienen un género similar; los mensajes publicados por usuarios que comentan solo en canales masculinos o femeninos tienden a tener

similitud semántica con señales objetivantes, mientras que aquellos que comentan solo en canales masculinos tienden a tener términos más semánticos relacionados con el juego”(Nakandala et al., p.170)

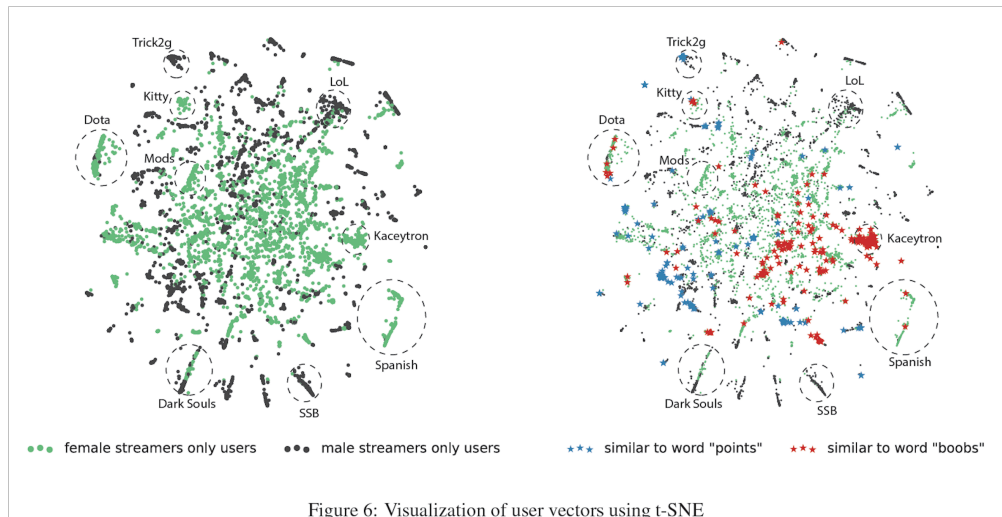


Figure 6: Visualization of user vectors using t-SNE

Asimismo, Morawitz (2009), comenta que, estereotípicamente, las mujeres son consideradas menos inteligentes, más emocionales y menos agresivas que los hombres. Luego, en términos de apariencia física, se espera que las mujeres sean jóvenes, hermosas, suaves, voluptuosas pero delgadas y de apariencia femenina. No hay tal expectativa para los hombres. También, se esperaran comportamientos diferentes que con los hombres.

Siguiendo con la misma temática de la apariencia de Morawitz, el experimento, llevado por Fox, J. (2009), expone a 43 hombres y 40 mujeres a mujeres virtuales vestidas de forma sugestiva o conservadora en un juego virtual. El estudio demuestra que las mujeres y los hombres que juegan con un carácter muy estereotipado, que sea un “agentes de alta mirada”: “vamps”, y “agentes de alta mirada”: “virgin”, demuestran más sexismo y mayor aceptación del mito de la violación comparado con gente que juegan con personajes mas conservador. Los resultados sugieren que los caracteres virtuales femeninos estereotipados promueve actitudes negativas hacia la mujeres. Al contrario, los caracteres que no representan estereotipos no promueven reacciones negativas.



El sexismo hostil se define como sentimientos perjudiciales o antipatía hacia las mujeres. No es coincidencia que estas formas de sexismo se mezclen con la dicotomía virgen / vampiro de las representaciones femeninas. La virgen necesita la protección de los hombres de un mundo que no puede manejar por sí sola (sexismo benevolente) y el vampiro merece la agresión y el castigo de los hombres por tratar de controlarlos sexualmente (sexismo hostil) (Fox, J., Bailenson, J.N., 2009, p. 4)

Según Fox, J., Bailenson, J.N., (2009), es posible que la vestimenta sirva como una señal no verbal que afecte las expectativas del observador sobre cómo debe comportarse el agente, pero esa mirada puede servir como una señal no verbal alternativa. La mirada puede afectar las actitudes del observador dependiendo de si complementa o contradice la forma en que se viste el agente: el estilo de la vestimenta puede enviar un mensaje o connotar un estereotipo, mientras que el comportamiento del agente invoca a otro.

Un problema surge;

La ropa de los personajes femeninos, que da el mismo impulso positivo a las estadísticas de un personaje (como una armadura), generalmente recibe menos prendas de vestir y muestra mucha piel a pesar de que las protege más en situaciones violentas. Estas situaciones se presentan en la mayoría de los juegos de rol en línea llamados Massively Multiplayer Online Role-playing, comúnmente conocidos como MMO. Los MMO que ofrecen esta misma ventaja son video juegos como World of Warcraft o Lord of the Rings Online. Sin embargo, estos títulos son infames por permitir a los personajes femeninos los mismos atributos y habilidades que los personajes masculinos, pero a cambio tienen que usar menos prendas y placas. (Eaton, A., 2018, pág. 18)

Sí, una mujer o un personaje femenino fuerte, esta vestida con ropa “provocativa” que no ha escogido llevar puesto, ¿siempre van a tener que aguantar el acoso y la agresión digital?

Según Fox, J., Bailenson, J.N., (2009), es posible que la vestimenta sirva como una señal no verbal que afecte las expectativas del observador sobre cómo debe comportarse el agente, pero esa mirada puede servir como una señal no verbal alternativa. La mirada puede afectar las actitudes del observador dependiendo de si complementa o contradice la forma en que se viste el agente: el estilo de la vestimenta puede enviar un mensaje o connotar un estereotipo, mientras que el comportamiento del agente invoca a otro.

Sin embargo, el artículo escrito por Rodie, C. (2018), trata de la experiencia personal de Noni Roch, diseñadora de juegos indie, en las plataformas de video juegos. Roch cuenta que a los 15 años de edad, en el video juego World of Warcraft, empezó a sentirse increíblemente incomoda.

Usando chat de voz, Noni Roch, entrevistada por Rodie, C. (2018), tenía la expectativa de intercambiar tácticas de juego con los demás jugadores. Durante el juego, ls

jugadores masculinos empezaron unirse contra ella e intimidarla con una serie de preguntas invasoras: “¿qué traes puesto? ¿cuántos años tienes? ¿eres legal de edad? Una vez que ella dejó de responder, la agresión aumentó: uno de los jugadores empezó a masturbarse, gimiendo y llamándola por su nombre. Empezó a sentirse enferma. Después de esta experiencia traumatizante, ella dejó de jugar por un largo tiempo.

Igualmente, en una entrevista con Jessica Outlaw, científica de comportamientos, Outlaw admite que durante sus años trabajando como carácter de cosplay, ha sido tratada varias veces como si no fuera una persona real. Fue tocada de manera inapropiada e acosada.

- **Consecuencias**

Pasaron seis años desde el incidente de Och, en el artículo de Rodie, C. (2018), y ella asegura que sigue ocurriendo hoy en día. Según ella, existen dos tipos de acoso: eres una niña y tienes que demostrar que eres tan buena jugadora como los hombres o te acosan de manera sexual y perversa.

Una historia similar es tratada en la investigación de Lopez-Fernandez, O. (2019), el cual ha demostrado que tener personajes femeninos representados de manera prominente en videojuegos disminuye la tasa. Los personajes femeninos excesivamente sexualizados en el juego pueden tener un impacto negativo en las autopercepciones y creencias que pueden afectar las interacciones y las percepciones fuera del juego. Por ejemplo, algunos videojuegos propagan la aceptabilidad de la violencia hacia la violación de las mujeres, aumentando la aceptación del mito de la violación.

De igual manera, Cunningham comenta que los autores de esta investigación concluyen con cautela que los personajes femeninos cosificados/sexualizados pueden afectar, no únicamente a las creencias de las personas sobre las mujeres en el mundo real, sino también la autoestima de las mujeres (Cunningham, 2018, p.14)

En su artículo, Rodie, C. (2018) también menciona un evento del año 2012, Anita Sarkeesian fue acosada e amenazada por su campaña en contra la desigualdad de género en los video juegos y su análisis sobre la hiper-sexualización y reducir los estereotipos en tales juegos: "las mujeres no deberían de ser representada como objetos desechables o peones simbólicos en una historia de hombre". Su campaña hizo que le mandaran amenazas de muerte, amenazas de violación e amenazas de bomba. Al igual, inventaron un video juego que le permitía a los jugadores pegarla.

En la investigación de Lopez-Fernandez, O. (2019), el autor demuestra que tener personajes femeninos representados de manera prominente en videojuegos disminuye la tasa. Los personajes femeninos excesivamente sexualizados en el juego pueden tener un impacto negativo en las autopercepciones y creencias que pueden afectar las interacciones y las percepciones fuera del juego. Por ejemplo, algunos videojuegos propagan la aceptabilidad de la violencia hacia la violación de las mujeres, aumentando la aceptación del mito de la violación.

#### • **Conclusión de los autores**

Ademas de tener una cantidad importante de prejuicios e estereotipos, la industria de videojuegos puede mostrar crueldad a los que critiquen a estos, y más a las mujeres:

"La respuesta a tales críticas ha sido extrema en ocasiones, un fenómeno que Consalvo (2012) denomina cultura de juego" tóxica ". En particular, las críticas de videojuegos feministas se han enfrentado a una reacción masiva en el curso del reciente debate "#GamerGate". #GamerGate originó de una campaña que exige ética en el periodismo de videojuegos, pero fue dominada por un grupo de jugadores de carbón que respondieron a las críticas feministas con acoso extremo en línea, incluidas amenazas de violación y muerte ". (Paaben, 2016, p.2)

Paaben (2016) concluye que el estereotípico “gamer” puede resultar nocivo para las mujeres, quitando oportunidades de aprovechar de los lados positivos que puedan aportar los videojuegos, tal como un acceso directo a los campos de la ciencia, tecnología e ingeniería.

“Quizás algunas mujeres puedan sentir que solo pueden tener éxito en la transmisión en línea al ceder ante la presión de una cultura de juego que normaliza o fetichiza la objetivación de las mujeres. Este círculo vicioso puede reforzar y generar el problema estructural del desequilibrio de género en las comunidades de juegos sociales en línea ”.(Nakandala et al., p.170)

Según Bhem-Morawitz, E. y Mastro, D. (2009), las teorías que estudian los efectos de los medios y la investigación empírica respaldan la idea de que las personas pueden aprender sobre los roles de género, así como las actitudes y creencias relacionadas con el género por los medios de comunicación que incluyen: televisión y publicidad. “Además, la exposición a imágenes idealizadas del cuerpo de la mujer afecta la autoestima y la auto-eficiencia” (Bhem-Morawitz, E., Mastro, D., 2009, p. 2).

Además, según Bussey y Bandura (1999), en el estudio de Morawitz (2009), los mensajes que transmiten los medios sirven como una fuente para "el desarrollo de conocimientos y competencias vinculados al género"que influyen en las percepciones de conducta apropiada basada en el género, roles normativos de género, autoevaluación estándares específicos de género e incluso creencias de auto-eficiencia. En consecuencia, las representaciones en video del cuerpo femenino idílico, por ejemplo, se pueden ser usados para formar los estándares sociales y morales de un individuo sobre la vestimenta apropiada para el género, el tipo ideal de cuerpo femenino e incluso evaluaciones de la autoestima femenina "(Bhem-Morawitz, E., Mastro, D. 2009, p. 3)

Es probable que la exposición a tales imágenes tengan un efecto en conceptualización del autoestima en la mujeres. De igual manera, existen consecuencias en las actitudes y creencias de hombres y mujeres sobre las

mujeres en general, debido a los video juegos. Dados los tipos de caracterización de las mujeres que se encuentran en los videojuegos, no es irracional sugerir que los videojuegos pueden aumentar los estereotipos para los jugadores masculinos y femeninos hacia las mujeres y las niñas, e incluso servir para defender y justificar el trato negativo e injusto hacia las mujeres (Bhem-Morawitz, E., Mastro, D., 2009, p.4).

Eaton (2018) afirma que los problemas de desigualdad de género en los videojuegos siguen siendo un problema, pero en los últimos años con la ayuda de la comunidad de jugadores, desarrolladores independientes, movimientos feministas y personas que exigen un cambio, ha estado mejorando y mejorando. Ejemplos de esto incluyen Aloy de Horizon: Zero Dawn y el cambio de Lara Croft en Tomb Raider de 1996 a 2013. (Eaton, A., 2018, párr. 30)

Los resultados de la investigación de Fox, J., Bailenson, J.N., (2009), demuestran que la exposición a un carácter de tipo “virgen” (vestimenta conservadora e mirada sometida), demuestra también mayor aceptación del mito de la violación y sexismo benevolente. Porque ella es sometida, ella también invocó la aceptación del mito de la violación: “muchas mujeres tienen un deseo inconsciente de ser violadas. Al igual, la mujer visita de manera sugestiva, con una mirada fuerte, también demostró mayor aceptación del mito de la violación. El contacto visual con una mujer vestida de manera sugestiva hacia sentir dominio e agresividad. Los participantes quizás se sintieron amenazante y los participantes sintieron la necesidad de castigarla: “las mujeres vestidas de tal manera lo están buscando.

Cote, A.C. (2016) asegura que, aunque la industria de video juegos ha cambiado, sigue siendo un empresa que notoria por el sexismo, acoso sexual y trolling.

Sin embargo, Rodie, C. (2018) opina es, con una cantidad más grande de mujeres trabajando en la industria de video juegos, es tener un impacto positivo en la mujeres que consumen video juegos.

### **3. Marco Teórico**

Amanda C. Cote es candidata para obtener su doctorado en el Departamento de Estudios de Comunicación de la Universidad de Michigan. Su disertación se centra en la construcción de género de la cultura de los videojuegos tras el auge de los "juegos casuales" y cómo esto afecta las experiencias vividas de las jugadoras.

La disertación titulada: "Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective" de la autora Amanda C. Cote (2016) cuenta la historia de los video juegos en Estados Unidos y el aspecto sexista de los video juegos desde la invención de estos.

Su trabajo explica cómo las mujeres y otra audiencia marginada expresan un placer verdadero hacia "gaming", quien decidieron perseguir experiencias positivas y competir con hombres debajo de sus condiciones. Al ponerse en esta situación complicada de manera deliberada, simultáneamente disfrutando jugar video juegos al mismo tiempo que escuchas que no deberían estar aquí.

En el capítulo 4, titulado: "Sexismo implícito y sus impactos" en la disertación "Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective" de Cote, A.

(2016), la autora nos explica que, en la industria de los video juegos, la mujeres son consideradas más como un “genre” en vez de una audiencia seria, demostrando que las mujeres han sido vistas como una sub-categoría menor. Esto las condenan en un pequeño grupo de gamer en vez de permitir que tengan un acceso completo a la “gaming community”. Además, la manera en la cual los gamers responden a la presencia de las mujeres, hasta cuando no están siendo deliberadamente negativos, marca a la gamers femeninas como mujeres gamers y no simplemente como gamers.

La autora explica que el sexismo implícito, el cual define como una fuerza sutil que quiere mantener al “core” excluyente, es un sexismo menos obvio, lo cual lo hace más difícil de combatir, ya que los lados negativos expresados pueden parecer menos dañino. Sin embargo, Cote, A.C. considera que el sexismo implícito todavía actúa como una barrera hacia la igualdad en el area de gaming y otras areas masculinizadas, normalizando la masculinidad mientras que la presencia de las mujeres en estos espacios es vista como poco ordinario. Al igual, Cote asegura que permitir la entrada de las mujeres en algunas areas de la comunidad “gaming” y bloquear otras también es una forma de sexismo implícito. (Cote, 2016, p.158)

Cote, A.C. (2016) nos comparte que, cuando los diseñadores de video juegos optaron por incluir a las mujeres con video juegos dedicados para ellas, las participantes sintieron que lo hicieron de manera muy estereotípico. En efecto, los video juegos destinados a las mujeres se basaban en material tradicionalmente femenino: cocinar, muñecas, cuidar a una familia, una casa o animales.

Algunos participantes en la investigación de Cote, A.C. (2015) expresaron su frustración a la hora de jugar video juegos de joven. Una de las participantes, llamada Alissa, explico que, de joven, los video juegos destinados para niños eran juegos como “Pokemon” o “La Leyenda de Zelda”, cuando los videos para niñas eran “Barbie Dream World” y “educa a tu caballo”. Alissa describió el contraste como insultante. Al igual, muchos de

los video juegos para niñas son destinados para un publico femenino joven y no para las mujeres adultas. (Cote, 2016, p. 159)

Una de las entrevistadas en el trabajo de Cote, A.C. (2015) explica: “Creo que, si las mujeres gamers quieren ser tomadas más en serio, la industria de los video juegos deberían de dejar subestimarnos, con video juegos titulados “Imagina: Makeover Studio”. Deberían enfocarse en producir más video juegos con caracteres femeninos fuerte y una trama interesante para ambos géneros. (Cote, 2016, p.160)

El hecho de ser tratada como una presencia excepcional es una forma de acoso debido a su naturaleza menos agresiva, a veces positiva. En momentos de acoso, jugadores identificaron a las mujeres como un cambio amenazante, como una fuerza femenina, esforzándose para arruinar sus juntas masculinas. Debido a esta, los jugadores deliberadamente intentaron sacarlas del juego con agresiones verbales (Cote, 2016, p. 168). Aunque algunos sí tuvieron una reacción positiva, aunque llena de curiosidad.

Sin embargo, algunas mujeres, víctimas del estereotipo de la “mujer gamer”, sintieron que, en efecto, algunas mujeres si usan el estereotipo, escogiendo usar su genero para ganar atención y ser exitosa en el juego. Debido a estas mujeres, quienes son felices and aceptar el nombre “girl gamer”, el estereotipo persigue y es usado para las mujeres que no se identifican con este nombre.

Una de la entrevistas con Alissa, en el trabajo de Cote, A.C. (2015) comparte que la duda sobre las habilidades de las mujeres en video juegos las hacen dudar a ellas mismas también: “Soy muy insegura cuando se trata de la manera en la cual juego video juegos en linea, básicamente, desde la popularización de los video juegos en linea, la gente ha estado diciendo que la mujeres no son tan talentosas como los hombres. Entonces pienso que hay mucha presión para asegurarte que no te equivoques. [...] Hacia todo para ser la mejor y que los hombres piensen que yo era una buena adición al equipo.

También para asegurarme que no iban a pensar que estaba jugando para ligar con ellos o para obtener equipos gratuitamente.

Cote (2016) asegura que la mujeres que sobrepasen las expectativas para una “para una mujer gamer”, luego tienen que combatir otro tipo de estereotipo: están jugando video juegos para encontrar a un hombre.

La autora concluye que, aunque la atención hacia una audiencia más diversa esta siendo generada en la industria de los video juegos, sigue siendo un area con expectativas masculinas. Específicamente, las representaciones limitadas de las mujeres en los video juegos, el acoso directo hacia las mujeres en los espacios de juego, el uso, de parte de los diseñadores, de roles estereotípicos de género, la sorpresa al encontrarse con una mujer gamer y los estereotipos de la “mujer gamer” ayudaron a identificar al “core gamer” como siendo firmemente masculino.

Table de conceptos		
Conceptos	Definición	Referencia

Table de conceptos		
Sexismo implícito	el cual define como una fuerza sutil que quiere mantener al “core” excluyente, es un sexismo menos obvio, lo cual lo hace más difícil de combatir, ya que los lados negativos expresados pueden parecer menos dañino	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.
Masculinidad tecnológica	Una variedad de fuerzas que han construido videojuegos como algo hecho más para hombres que para mujeres	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.
Espacio homosocial	En el cual los hombres pueden ser hombres y perciben los cambios en la industria como amenazantes	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.

Table de conceptos		
"Core Gamer"	Un gamer, generalmente hombre, que admite la importancia de los video juegos y que le otorgue una buena parte de su día a ellos.	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.
Video juegos	Los video juegos, como otros medios, asumen un papel importante en definir sistemas culturales de poder, en particular porque, la mayoría del del tiempo, no están siendo cuestionados y fáciles de considerar pocos importantes.	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.

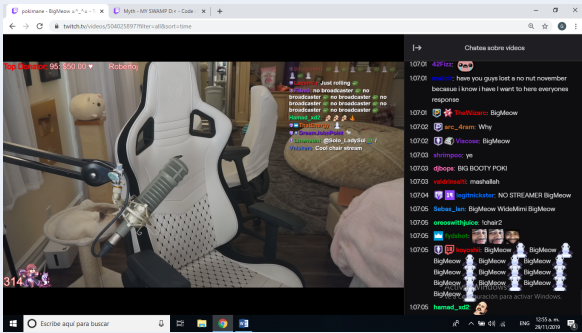
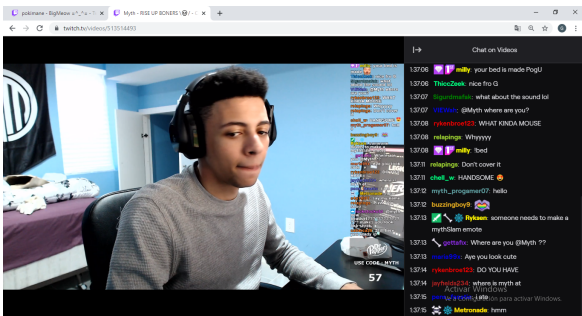
Table de conceptos		
Acoso digital	<p>“El hecho de ser tratada como una presencia excepcional es una forma de acoso debido a su naturaleza menos agresiva, a veces positiva. En momentos de acoso, jugadores identificaron a las mujeres como un cambio amenazante, como una fuerza femenina, esforzándose para arruinar suss juntas masculinas. Debido a esta, los jugadores deliberadamente intentaron sacarlas del juego con agresiones verbales”</p>	<p>Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.</p>

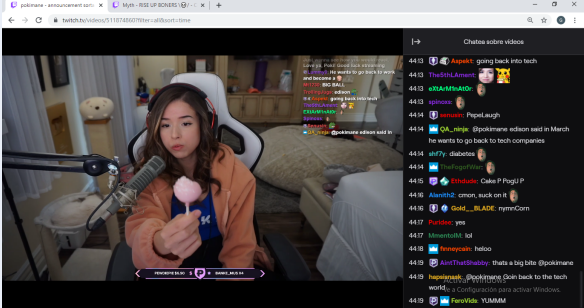
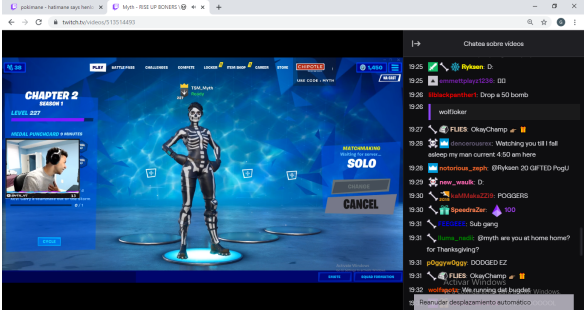
Table de conceptos		
Hiper-sexualización	Definir la mujer por su cuerpo. Representar al sexo femenino como un objeto sexual. En los video juegos, las mujeres tienen vestimenta que enseñan sus cuerpos y son usadas como un recompensa sexual.	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.
Cosificación	Considerar que la mujer es un objeto que debe servir de premio y que debería ser juzgada por su apariencia física.	Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.

Table de conceptos		
Estereotipos	<p>Considerar que la mujer es menos inteligente que el hombre, menos talentosas a la hora de jugar video juegos, que deberían de vestirse y hablar de una manera específica.</p> <p>El estereotipo “girl gamer” es: 1) son gamers casuales que escogen juegos fáciles, 2) juegan video juegos “de hombres” para conseguir atención de parte de los hombres.</p>	<p>Cote, A.C. (2016). Changing the Core: Redefining Gaming Culture from a Female-Centered Perspective. University of Michigan. Michigan, USA.</p>

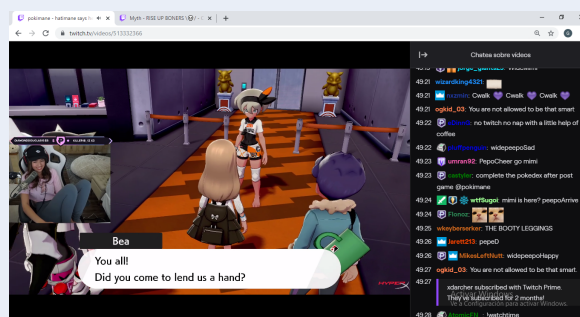
#### 4. Resultados

X	VARIABLE
1	Nombre del “gamer”
2	Video Juego
3	Tipo de Juego
4	Plataforma de video juego
5	Hora/Fecha
6	“Views”
7	Duración del video
8	Título del video
9	Nombre de la persona que comenta
10	Tipo de usuario

Variables	Evidencia	Descripción
<p>Pokimane</p> <p>Fortnite</p> <p>Role Playing Game</p> <p>Twitch</p> <p>01:07:08/ Nov 5th 2019</p> <p>11,870 viewers</p> <p>02:45:34</p> <p>“BigMeow”</p> <p>Djbops</p> <p>Viewer</p>		<p>En este momento Pokimane salió de su habitación a buscar comida y al salir un espectador comenta “BIG BOOTY POKI”</p>
<p>TSM_Myth</p> <p>Fortnite</p> <p>Battle Royal</p> <p>Twitch</p> <p>01:37:18/ Nov 26<sup>th</sup> 2019</p> <p>4,500 viewers</p> <p>03:03:10</p> <p>“Rise Up Boners”</p> <p>Chell_w / maria99x</p> <p>Viewers</p>		<p>Myth se prepara para empezar su día cuando un par de espectadores comentan “HANDSCOME” y “Aye you look cute”</p>

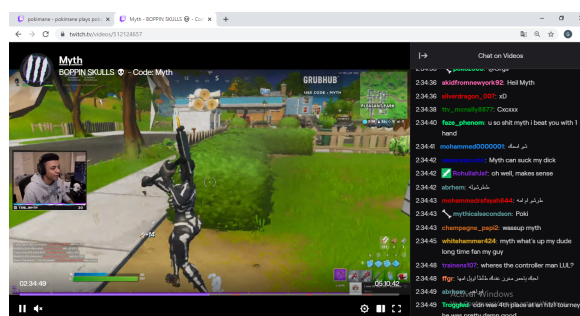
<p>Pokimane</p> <p>IRL</p> <p>Interactive</p> <p>Twitch</p> <p>44:22 / Nov 23<sup>rd</sup> 2019</p> <p>13,557 viewers</p> <p>07:17:19</p> <p>“announcement sorta not really” Alanith2</p> <p>Viewers</p>		<p>Pokimane está com una paleta y los espectadores ponen de orgasmo y uno e específico dice “cmo suck on it”</p>
<p>TSM_Myth</p> <p>Fortnite</p> <p>Battle Royal</p> <p>Twitch</p> <p>19:44/ Nov 26<sup>th</sup> 2019</p> <p>4,500 viewers</p> <p>8:15:35</p> <p>“Rise Up Boners”</p> <p>Dencerousrex</p> <p>Viewer/Streamer</p>		<p>Myth está preparando para jugar una partida Fortnite y hablando audiencia mientras espera, se puede ver miembro de esta dic Watching you till I fa asleep my man curr 4:50 am here” most apoyo hacia el a pe la tarde hora.</p>

Pokimane  
 Pokemon  
 Role Play Game  
 Twitch  
 49:31/ Nov 26<sup>th</sup> 2019  
 4,500 viewers  
 1:35:64  
 “Hatimane say Henlo”  
 Wkeyberserker  
 Expectator



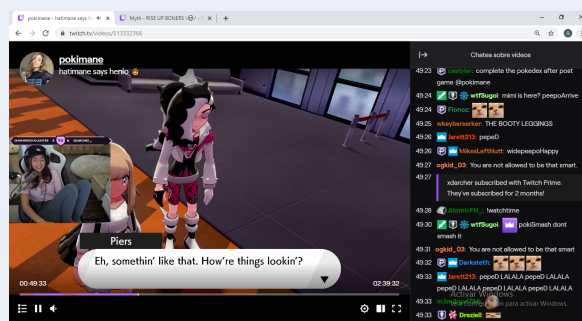
Pokimane esta jugando la nueva versión de Pokemon, un miembro de la audiencia le mandó un mensaje hablando de los pantalones que lleva puesto Pokimane insinuando que esos leggings acentúan el trasero de Poki. “THE BOOTY LEGGINGS”

Myth  
 Fortnite  
 Battle Royal  
 Twitch  
 2:34:49 / Nov 26<sup>th</sup> 2019  
 3,185 viewers  
 5:10:42  
 “Boppin Skulls”  
 xeasywayoutxl  
 Expectator



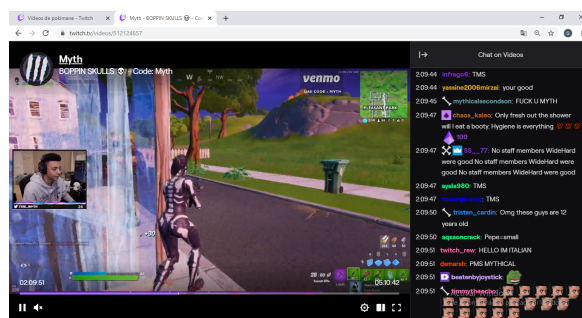
Como podemos ver en este momento un comentarista diciéndole que le haga fellatio burlándose de él. “Myth can suck my dick”.

Pokimane  
 Pokemon  
 Role Playing Game  
 Twitch  
 49:33 / Nov 26th 2019  
 4,500 viewers  
 2:39:32  
 “Hatimane says Henlo”  
 Ogkid\_03  
 Expectator

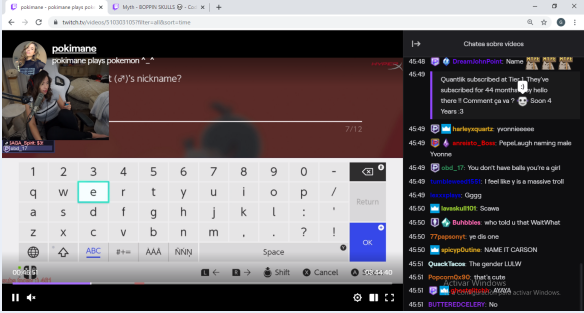
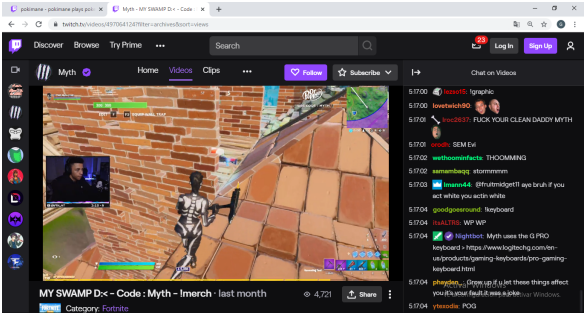


En esta incidencia pokimane sigue jugando pokemon solo que a alguien deja un comentario diciendola ella no tiene permittan tan inteligente. “You not allowed to be that smart.”

Myth  
 Fortnite  
 Battle Royale  
 Twitch  
 02:09:51/ Nov 22nd 2019  
 3,185 viewers  
 5:10:42  
 “Boppin Skulls”  
 Chaos\_kaleo  
 Viewer



Myth se encuentra jugando fortnite cuando alguien le hace un comentario diciendole “ Only fresh out of the shower will I eat a bowl of Hygiene is everything” refiriéndose a el trasero de Myth. Mientras que justo encima de ese comentario se puede ver otro diciendo “ Fuck Myth”

<p>Pokimane</p> <p>Pokemon</p> <p>Role Playing Game</p> <p>Twitch</p> <p>45:51/ Nov 18th 2019</p> <p>10,950 viewers</p> <p>3:44:51</p> <p>“Pokimane plays pokemon”</p> <p>Obd_17</p> <p>Viewer</p>		<p>En este momento pokimane está jugando pokemon eligiendo un nombre para su pokemon cuando le ponen en comentarios “You don't have balls you're a girl”</p>
<p>Myth</p> <p>Fortnite</p> <p>Battle Royale</p> <p>Twitch</p> <p>0:17:07/ Oct 22<sup>nd</sup> 2019</p> <p>4,721 viewers</p> <p>7:51:14</p> <p>“My Swamp”</p> <p>Chaos_kaleo</p> <p>Viewer</p>		<p>Myth se encuentra en medio de una batalla en el juego cuando alguien decide comentar “FUCK YOUR CLEAN DADDY MYTH” ya que el mismo estaba haciendo movimientos dentro del juego que muestran un alto nivel de competencia dentro del juego.</p>

## 5. Discussion

Se puede decir que los video juegos y la industria que los crean ha cambiado desde su comienzo en 1950, gracias a las nuevas tecnologías. Sin embargo, sigue siendo considerado como un universo, “un ecosistema complejo”, de hombres.

Si nos enfocamos en los trabajos e artículos más reciente, las mujeres ya no parecen tener tanto conflicto con la imagen de la mujer en los personajes mismos del video juego. Al contrario, hoy en día, las mujeres parecen estar muy frustradas por la manera en la cual están siendo tratadas a la hora de jugar.

En el trabajo de Cote (2016), las mujeres entrevistadas parecen estar enojada y agredida con el hecho de que la mujeres son consideradas como anomalía en el ámbito de “gaming”. Antes que todo, la industria del video juegos siguen inventando contenido “para niñas”: que sean de cocina, de mantener una casa o a un animal. Pero cuando quieren “unirse” a los video juegos considerados para el sexo masculino; o atraen curiosidad; o están siendo molestadas debido a su genero.

Sin embargo, sí se ha podido observar, en algunos video juegos, que ya los personajes parecen estar a un poco más de igualdad que antes. Sí, todavía pueden matar prostitutas en Grand Theft Auto, pero ya han creado papeles para mujer más sofisticados y fuertes.

Algo que tenemos que entender es la diferencia entre sexo y sexualidad. Los dos parecieran perderse en la confusión. El mercado del video juego parece vender sexo para atraer a las masas, pero solo usando a la sexualidad de la mujer.

Es donde entra en la cuestión Pokimane y tsm\_myth. Ellos son dos adultos jóvenes que viven haciendo “streaming”. Tienen más o menos la misma cantidad de seguidores pero hacen videos completamente diferente.

Como lo mencionamos anteriormente, Twitch es considerada una plataforma de streaming para video juegos. Aunque Pokimane sí juega torneos y solos, su estilo de interactuar es muy diferente a la de tsm\_myth.

En efecto, Pokimane es más un streamer/gamer que interactúa y juega con su audiencia. Muchos de sus videos son sobre ella respondiendo preguntas personales o solo ella jugando con su gato en su cuarto.

Muchos de los comentarios hechos en los videos de la gamer famosa son sobre su aspecto físico y su intelecto. Como visto previamente, las mujeres son consideradas menos inteligentes y menos agresivas. Al igual, ellas no deberían de agarrar una actitud masculina sin arriesgar ser juzgada e insultada. En dos de sus videos, alguien comenta: “no tienes derecho a ser tan inteligente” o “eres una mujer, no puedes tener cojones”.

Pokimane podría ser considerada, según el punto de vista de Fox (2009), como una “virgin”: una mujer con una mirada sometida o inocente que quieren proteger. Sin embargo, el lado ingenioso de Pokimane es que ella es una mezcla entre “vamp” (mujer que se viste de manera provocativa y con una mirada fuerte) y una virgin (mujer inocente y sometida que quieren). Entonces, ella usa su propia sexualidad, pero guardando un lado inocente que haga que los hombres no se sientan intimidados por ella.

En el trabajo de Cote (2016), ella comenta que algunas mujeres, víctimas del estereotipo de la “mujer gamer”, sintieron que, en efecto, algunas mujeres sí usan el estereotipo, escogiendo usar su genero para ganar atención y ser exitosa en el juego. Debido a estas mujeres, quienes son felices and aceptar el nombre “girl gamer”, el estereotipo persigue y es usado para las mujeres que no se identifican con este nombre.

En el caso de Pokimane, ¿son los video juegos y los usuarios en Twitch que usan y aprovechan de su sexualidad? o ¿es ella misma que, de manera ingeniosa, logra vender su propia sexualidad en su favor, antes de que la industria lo haga?

En el caso de tsm\_myth, muchos comentarios se tratan del juego que esta jugando. Sin embargo, muchos comentarios hablan de su aspecto físico y cuestionan su heterosexualidad. ¿Porque es que los hombres se sienten menos agredidos por comentarios negativos y peyorativos?

Mi intento en responder la pregunta es, como lo vimos en los artículos pasados, debido a la larga historia de cosificación de la mujer y la normalización del mito de la violación en el ámbito de los video juegos. Aunque es imposible generalizar esta actitud “nonchalante” de los hombres hacia los comentarios negativos o positivos sobre su aspecto físico, los jugadores masculinos no han tenido que esforzarse tanto como las mujeres para ser parte de este universo privilegiado por la masculinidad.

Es entendible que algunas mujeres se puedan sentir enojada que algunas otras caigan en el juego de la hiper-sexualización en los video juegos, sin embargo, ¿como culpar a Pokimane por usar algo que si le pertenece, cuando los video juegos todavía se apropian de la sexualidad femenina hoy en día?

La industria todavía tienen que trabajar en el mensaje que transmiten sobre el genero femenino. Sin embargo, el paso dado en re-apropiarse de algo que le pertenece a la mujer no debería de ser mal visto por las del mismo genero.

## **6. Conclusion**

Todavía nos dejamos influenciar por las imágenes irrealistas de la mujer en cualquier medio, Twitch incluido, y por los mensajes que nos transmiten. Twitch se ha vuelto en una plataforma mediática muy poderosa. Sin embargo, muchos sienten que todavía les faltan limpiar la idea antigua de que los video juegos son para hombres y la imagen que tienen y transmiten de la mujer.

Una solución dada por muchas es que deberían de trabajar en un, o varios, juegos más incluyentes, para borrar poco a poco la línea que existe entre el nombre de “juegos para niñas” y “juegos para hombres”, con menos expectativas masculinas.

## **Referencias**

### **Referencia 1:**

Cunningham, S. (2018). Unbeatable? Debates and Divides in Gender and Video Game Research. *Communication Research Trends*, 37(3), x-y. Revisado el 27 de septiembre del 2019.

### **Referencia 2:**

Paaben, B., Morgenroth, T., Stratemeyer, M. (2016). What is a True Game? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Springer Science+Business Media*. New York.

### **Referencia 3:**

Nakandala, S., Ciampaglia, G.L., Makoto Su, N., Ahn, Y.Y. (2017). Gendered Conversation in Social Game-Streaming Platform. *Association of the Advancement of Artificial Intelligence*. Bloomington, USA: Indiana University Networks Science Institute.

### **Referencia 4:**

Bhem-Morawitz, E., Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Springer Science+Business Media*. LLC.

**Referencia 5:**

Deng, J., Cuadrado, F., Tyson, G., Uhlig, S. (2015). Behind the Game: Exploring the Twitch Streaming Platform. *Research Gate*. London, UK.

**Referencia 6:**

Eaton, A. (2018). *Gender Inequality in Video Games: The History of Gender-Related Issues in Gaming*. Parallax Media.

**Referencia 7:**

Fox, J., Bailenson, J.N. (2009). Virtual Virgins and Vamps: The Effect of Exposure to Female Character's Sexualized Appearance and Gaze in an Immersive Virtual Environment. *Springer Science*. USA.

**Referencia 8:**

Rodie, C. (2018). A look Into the Dark side Of Video Games. Rape threats, cyber groping and sexual insults. Marie Claire. Australia.

**Referencia 9:**

Lopez-Fernandez, O., Williams, A.J., Griffiths, M.D., Kuss, D.J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women Within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*.

**Referencia 10:**

Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market (2017, mayo). *Newzoo*. Amsterdam.

**Referencia 12:**

Cote, A.C., (2018). Changing the Core: Redefining Game Culture from a Female-Centered Perspective. *University of Michigan*. USA