

JUGANT A SER HOMES

(RE)PRODUINT MASCULINITATS "GAMER" A YOUTUBE

1. INTRODUCCIÓ



Les **identitats de gènere** són transmeses, entre d'altres, a través dels Aparells Ideològics Culturals (com YouTube) implantant una sèrie d'ideals normatius hegemònics com és la **masculinitat tradicional hegemònica**.

Tanmateix, les masculinitats són múltiples i canviants. I actualment l'hegemònica es troba en transició cap a la racionalitat i competència tecnològica. Característiques relacionades amb les **masculinitats geek** que tradicionalment prenen una posició subordinada.

Així, l'**objectiu** del treball és **caracteritzar la masculinitat dels YouTubers gamers** al llarg de l'última dècada, en tant que transmissors influents, per observar quins elements d'aquesta es projecten a les futures generacions.

2. PREGUNTES



- 1 Com expressen la seva identitat de gènere els YouTubers *gamer* espanyols més populars? Es tracta d'un discurs homogeni?
- 2 Com es relaciona aquesta expressió amb les conceptualitzacions de la masculinitat tradicionals hegemònica i la masculinitat "geek" estudiades en la literatura?
- 3 La masculinitat mesurada a la nostra mostra, evoluciona en el transcurs de la seva trajectòria? I si és així, per què?

ANÀLISI EXTENSA



3. METODOLOGIA

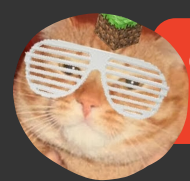
ANÀLISI FOCALITZADA



- **145 vídeos analitzats** (selecció per criteris de popularitat i amb perspectiva longitudinal).
- **Metodologia mixta:** anàlisi temàtica abductiva + quantificació i tractament d'indicadors.
- **Creació de l'Índex de Masculinitat Agressiva** ("competitivitat", "xenofòbia", "misogínia", "homofòbia", "transfòbia", "humor troll", "paraules malsonants", "violència" i "lesions").

- **15 vídeos analitzats** (selecció per criteris de representativitat discursiva)
- **Metodologia qualitativa:** anàlisi del discurs + temàtica
- Indicadors a partir de la literatura sobre:
 - **Masculinitat tradicional hegemònica**
 - **Masculinitat geek**

CANALS ESTUDIATS:



elrubiusOMG
37.8M subscribers



VEGETTA777
29.9M subscribers

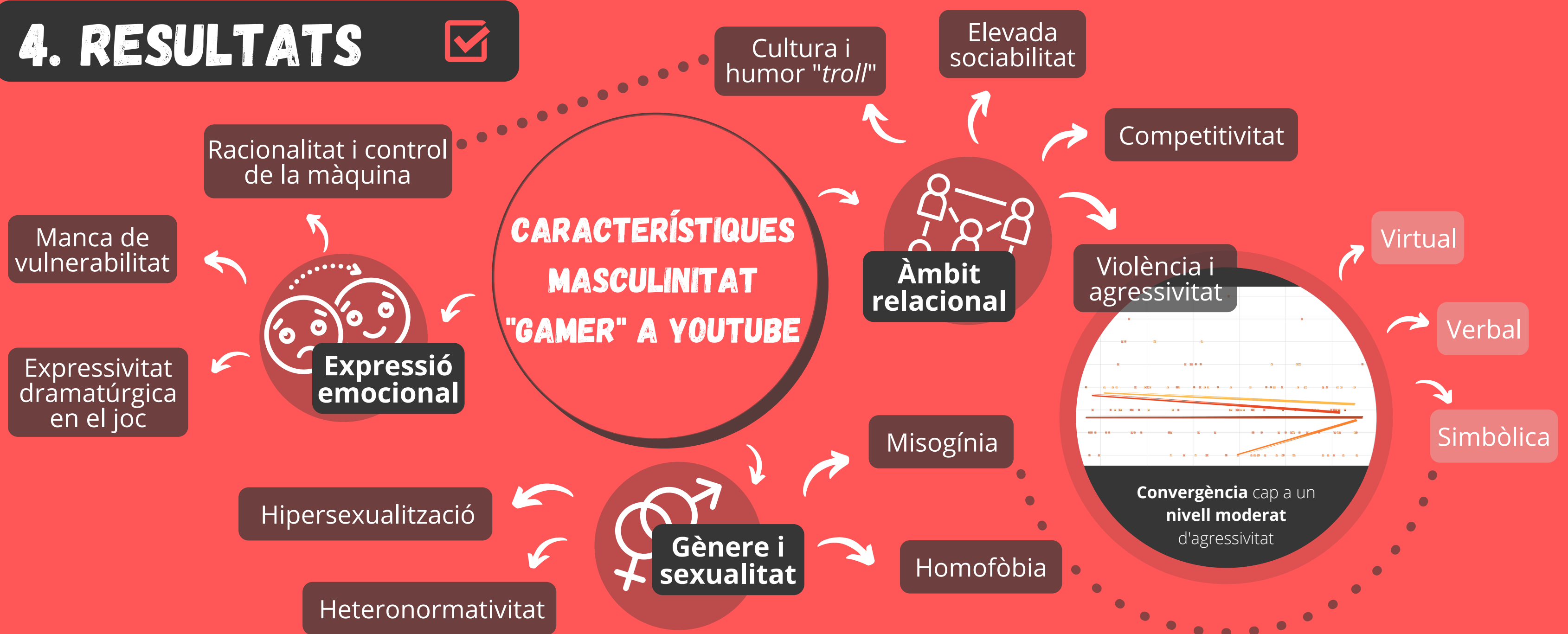


TheWillyrex
17.1M subscribers



Mikecrack
15.7M subscribers

4. RESULTATS



5. CONCLUSIONS



- 1 **Tendència a l'homogeneïtat**, on destaquen l'agressivitat i competitivitat, l'humor "troll", una alta expressivitat en narrar el joc, i una hipersexualització i homofòbia. Tot i així, podem trobar lleugeres diferències de to, més que de valors i continguts.
- 2 Sorprenentment, molta **més coincidència amb la masculinitat tradicional i la nova masculinitat hegemònica, que amb la geek**.
- 3 **Evolució cap a la convergència** en un nivell moderat d'agressivitat i expressivitat. Possiblement pels constreïments de les polítiques de monetització (disminueix agressivitat), sumat al model d'èxit d'elrubiusOMG (augmenta expressivitat).

6. PROPERES LÍNIES D'INVESTIGACIÓ

- Anàlisi dels patrons d'interacció, influència i dinàmiques de poder a partir de recerques mixtes.
- Entrevistes a productors i consumidors dels vídeos, per tal de veure de quina forma es relacionen i s'identifiquen amb el discurs de gènere presentat. Especialment veure el paper de la dona o feminitat *gamer*.

REFERÈNCIES CLAU:

- Baxter-Webb, J. (2014). *Divergent Masculinities in Contemporary Videogame Culture: A Tale of Geeks and Bros*. 12.
- Connell, R. W. (2005). *Masculinities*. Polity.
- Disalvo, B. (2017). Gaming Masculinity. A *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Carnegie Mellon University, ETC Press.