



Universitat Autònoma
de Barcelona

Facultat de Ciències Polítiques i Sociologia

Treball de Fi de Grau

Resum executiu

Jugant a ser homes (re)produint masculinitats “*gamer*” a YouTube

Autora: Maria Padró-Solanet Casajuana

Tutores: Dafne Muntanyola Saura i María Esther Fernández Mostaza

Data: 3 de juny de 2020

Grau en: Sociologia

L'objectiu del present estudi és caracteritzar la masculinitat dels “*YouTubers gamers*” més populars d'Espanya al llarg de l'última dècada, en tant que transmissors d'un discurs de gènere amb una vasta repercussió entre el públic adolescent. La investigació parteix de la concepció de la cultura hegemònica de Gramsci i l'estudi dels Aparells Ideològics Culturals d'Althusser, identificant la identitat de gènere com un discurs socialment transmès i jerarquitzat.

L'aportació teòrica més important és la conceptualització de les masculinitats de Connell (2005). Per ella, les masculinitats són múltiples i flexibles, i es jerarquitzen en identitats hegemòniques, subordinades i còmplices. Configurant un complex sistema de gènere on, tradicionalment, els valors relacionats amb la concepció de gènere masculina són sistemàticament posats per sobre dels femenins.

En les últimes dècades veiem una transformació de la *masculinitat tradicional hegemònica* en la que es valorava principalment la capacitat de protegir, proveir, i el poder, cap a una *nova masculinitat hegemònica* on es valora la racionalitat, el control de les emocions, l'atletisme i la competència tecnològica (Disalvo, 2017). Paral·lelament, en el context online i dels videojocs, s'identifica *la masculinitat “geek”*, amb definicions contradictòries. Per una banda, trobem l'estereotip de “*geek*” asocial, amb rebuig cap al físic i una posició subordinada. Per l'altra, hi hauria el “*bro*”, adoptant característiques més tradicionalment hegemòniques (Baxter-Webb, 2014). I un punt en comú: la cultura “*troll*”, basada en el desafiant de les normes i en les innocentades per tal d'aconseguir una reacció, però sempre des de la racionalitat i el control de les emocions. En tot cas, les masculinitats tenen en comú l'èmfasi en la competitivitat, habilitat i racionalitat, a més d'un menyspreu cap a les característiques femenines en forma de misogínia i homofòbia.

Partint d'aquest marc teòric, es plantegen les següents preguntes de recerca:

1. Com expressen la seva identitat de gènere els *YouTubers gamers* espanyols més populars? Es tracta d'un discurs homogeni?
2. Com es relaciona aquesta expressió amb les conceptualitzacions de la masculinitat tradicional hegemònica i la masculinitat “*geek*” estudiades en la literatura (Díez Gutiérrez, 2015; Disalvo, 2017)?
3. La masculinitat mesurada a la nostra mostra, evoluciona en el transcurs de la seva trajectòria? I si és així, per què?

Per tal de respondre-les, es van seleccionar els quatre canals de *gaming* més populars d'Espanya (elrubiusOMG, VEGETTA777, TheWillyrex i Mikecrack), i es van examinar un total de 145 vídeos publicats entre 2011 i 2019. L'anàlisi es va dividir en dues fases. Primerament l'extensa, amb un tractament amb vesant quantitativa. En aquesta es van crear

i mesurar indicadors de les diferents masculinitats de forma abductiva, i les dimensions observades inclouen l'ús del llenguatge, el contingut sexual, la violència, el tipus de vídeos, i altres gustos. A partir dels indicadors detectats, a més, es va crear l'Índex de Masculinitat Agressiva (IMA), que recull els indicadors relacionats amb la violència, per tal de poder-ne veure l'evolució de forma descriptiva. Segonament, es realitzà una anàlisi qualitativa d'una mostra de 15 vídeos. En aquesta es va desentrellar la forma en què s'articulaven els discursos de gènere presentats.

Com a resultat, detectem diversos trets característics de la masculinitat relacionats amb l'expressió emocional, l'àmbit relacional, i el gènere i sexualitat. En l'**expressió emocional**, veiem una alta expressivitat dramàtica en el joc, però mantenint la racionalitat i manca de vulnerabilitat. En l'**àmbit relacional**, trobem l'humor "*troll*", una elevada sociabilitat a través de jocs multi-jugador, competitivitat, i agressivitat. Finalment, en quant al **gènere i sexualitat**, percebem una hipersexualització, heteronormativitat, homofòbia i certa misogínia.

Així, sorprenentment, quasi no trobem elements de la masculinitat *geek* estereotípica, ja que no es dona un rebuig al físic ni la sexualitat, i el comportament dels YouTubers és molt social. L'única excepció seria l'ús d'humor "*troll*", que sí que es correspondria amb l'estereotip *geek*. En canvi, es conserven molts dels trets de la masculinitat tradicional, en tant que es presenta competitivitat, agressivitat, hipersexualització, homofòbia i misogínia. A més, trobem elements de la masculinitat hegemònica a la que estem transitant, on es dona especial rellevància a la competència tecnològica i racionalitat.

En quant a l'homogeneïtat, veiem com la masculinitat presentada té matisos diferents en els casos estudiats. En elrubiusOMG l'humor és especialment irreverent, amb paraules malsonants, però també presenta més expressivitat i vulnerabilitat que la resta. VEGETTA777 i TheWillyrex tenen tons similars, on el que destaca és l'expertesa, sovint relacionada amb la violència virtual, però sense paraules malsonants. I Mikecrack té elements tant d'humor irreverent com d'expertesa, però amb to més infantil.

Tanmateix, podem observar una tendència dels YouTubers en convergir en expressions de gènere cada vegada més similars, especialment en termes d'expressivitat i agressivitat. Fenomen pel que es proposen dues hipòtesis. Per una banda, el constrenyiment de les polítiques de monetització de YouTube, amb efecte limitador de l'agressivitat. Per l'altra, la influència d'elrubiusOMG com a model d'èxit a seguir, amb un humor i expressivitat més exagerades.