

Mujeres streamers en Twitch: Ciberfeminismo frente a las violencias machistas¹

María Jesús Gómez Herrera

Universidad de Castilla-La Mancha (España)  

Azahara Cañedo

Universidad de Castilla-La Mancha (España)  

<https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.97131>

Recibido: 12 de julio de 2024 • Aceptado: 22 de octubre de 2024 • REVISIONES EN ABIERTO

ESP Resumen. En el contexto del capitalismo de plataformas, en el que cada vez más la ciudadanía se relaciona socialmente a través del espacio *online*, la presente investigación examina cómo las mujeres streamers autoperciben su experiencia en Twitch en relación con las violencias machistas que sufren en línea. A partir de veintiséis entrevistas en profundidad, se revela que Twitch es una plataforma masculinizada que no se puede concebir como un espacio seguro para las streamers. En ella, se despliegan sistemáticamente violencias machistas ante las que se ponen en práctica estrategias ciberfeministas. Estas acciones permiten paliar las insuficientes medidas tomadas por la plataforma para frenar las situaciones de violencia machista que se producen dentro de sus canales.

Palabras clave: feminismo; violencia de género; plataforma digital; Twitch; streamer.

ENG Female streamers on Twitch: Cyberfeminism against gender-based violence

ENG Abstract. In the context of platform capitalism, where citizens increasingly socialise in online spaces, this study analyses how female streamers perceive themselves and their experiences on Twitch in relation to the gender-based violence they suffer online. Based on twenty-six in-depth interviews, the research reveals that Twitch is a masculinised platform that cannot be considered as a safe space for female streamers. Cyberbullying occurs on the platform through different forms of violence, prompting the deployment of cyberfeminist strategies to counteract this violence. These actions help mitigate the inadequate measures taken by the platform to address gender-based violence on its channels.

Keywords: feminism; gender-based violence; digital platforms; Twitch; streamer.

Sumario. 1. Introducción. 2. Marco teórico. 3. Metodología. 4. Resultados. 5. Conclusiones. 6. Declaración de uso de LMM. 7. Declaración de la contribución por autoría. 8. Agradecimiento. 9. Disponibilidad de datos. 10. Referencias.

Cómo citar: Gómez Herrera, María Jesús y Cañedo, Azahara (2025). Mujeres streamers en Twitch: Ciberfeminismo frente a las violencias machistas, *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales* 22(2), 209-217. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.97131>

1. Introducción

En el contexto del capitalismo de plataformas (Srnicek, 2016), las redes sociales se han convertido en un espacio de encuentro social donde compartir experiencias y conocimiento para conseguir avances de manera colectiva. Sin embargo, pese a que estas plataformas permiten al movimiento feminista la posibilidad de organizarse (Aránguez Sánchez, 2019),

Internet se ha reafirmado como un espacio de disputa que no escapa de las estructuras de poder patriarcal que benefician a los hombres (Zafra, 2005). En este escenario, la plataforma de streaming Twitch, una de las más relevantes entre la audiencia joven (Gutiérrez-Lozano y Cuartero, 2020) y la más popular para realizar directos de videojuegos (Ruberg, 2021; Amores, 2023), es un espacio masculinizado (Zolides, 2020),

¹ Esta investigación forma parte del proyecto de investigación «La plataformización audiovisual: diagnóstico propositivo de los procesos de plataformización en el panorama mediático español contemporáneo» (2023-GRIN-34309), financiado por el Plan propio de investigación de la UCLM – Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER).

en línea con una industria donde, en España, más del 80% de desarrolladores son hombres (DeVuelgo, 2024), aunque el 49% de las jugadoras son mujeres (AEVI, 2024).

A pesar de que el valor diferencial de la plataforma reside en operar en base a la configuración de una comunidad propia, que modera y protege (Colten, 2023), en Twitch se reproducen discursos de odio y acoso hacia colectivos minorizados (Meisner, 2023; Thach et al., 2024; Tomlinson, 2024). Así, lejos de ser un soplo de aire fresco en el ciberespacio, Twitch es un espacio machista (Alklid, 2015): los ataques que reciben las streamers en la plataforma, los reciben por ser mujeres (Nakandala et al., 2017; Ruberg et al., 2019). En parte, porque, más allá de la elevada misoginia presente en el ciberespacio (Ging y Siapera, 2019), las políticas y directrices de la plataforma privilegian las formas masculinas de autorrepresentación y permiten el escrutinio de los cuerpos y las identidades sexuales de las mujeres en una clara división de género (Zolides, 2020). Con base en esta situación, esta investigación examina cómo las mujeres streamers autoperciben su experiencia en Twitch en relación con las violencias machistas que sufren.

2. Marco teórico

2.1. Estudios de género y comunicación digital: Ciberfeminismo frente a la manosfera

Los estudios de género y comunicación reconocen el poder de los medios a la hora de crear estrategias basadas en la igualdad y el empoderamiento de las mujeres (Tornay-Márquez, 2021). Desde su emergencia en la academia estadounidense, su investigación ha supuesto grandes cambios en las estructuras y procesos mediáticos (Larrondo, 2005). Así, en paralelo al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la digitalización del espacio social, nacieron los estudios de género y comunicación digital. Precursora, Donna Haraway (1991) definió a la criatura *ciborg*, a la que otorgó la responsabilidad de romper con las barreras de género, un posicionamiento no exento de críticas por la negación de las categorías de codificación tradicional. Posteriormente, Sadie Plant (1995) refirió a un ciberespacio en el que crear nuevos tipos de relaciones e identidades humanas. Si bien, lejos de eso, Internet ha replicado estructuras patriarciales que invisibilizan y violentan a las mujeres (Ging y Siapera, 2019).

En el entorno *online*, la violencia machista ha encontrado nuevas maneras de ejercerse debido a la prominencia del tecnocentrismo, que posiciona a Internet como un medio capaz de reproducir y engrandecer las violencias de género (Flores y Browne, 2017). Para luchar contra ello, y como una forma de resistencia a las conductas misóginas digitales, nace el ciberfeminismo (García Manso, 2007; Engler, 2017). A través de él, el movimiento feminista ha promovido en los espacios en línea una respuesta al patriarcado digital ante las situaciones que quieren silenciar a las mujeres (Mazón Martínez, 2021). Como señala Almudena García Manso (2007), la acción feminista es necesaria para dar lugar a las mujeres en el ciberespacio. Investigaciones recientes así lo confirman (Sádaba y Barranquero, 2019; Rosa-García y Antolínez Domínguez, 2023).

Pero, aunque las plataformas de redes sociales han ayudado a la hora de difundir el discurso feminista (Gas-Barrachina, 2019), se identifican altos niveles de antifeminismo en línea porque herramientas como el anonimato permiten ejercer dominancia sobre las mujeres y desplegar comportamientos criminales (Zafra, 2005; Ging y Siapera, 2019). En estos espacios digitales de activismo misógino, que Ian Ironwood (2013) popularizó como 'la manosfera', la violencia machista está normalizada en un intento de impedir que las mujeres participen en la construcción del futuro tecnológico venidero (Siapera en Ging y Siapera, 2019). Prueba de ello es que, tanto en Twitter (hoy X) como en Instagram, los ataques a mujeres son frecuentes (Villar-Aguilés y Pecourt, 2021; Bajo-Pérez y Gutiérrez-San Miguel, 2022). Lo mismo ocurre en YouTube, donde las ciberviolencias machistas confluyen con otros discursos de odio ejecutados hacia personas que no encajan en la normatividad heteropatriarcal (Linares-Bahillo et al., 2019). Entra aquí en juego la perspectiva interseccional que mantiene que «los discursos de odio *online* combinan diferentes opresiones y discriminaciones que se retroalimentan de manera sistémica» (Tornay-Márquez et al., 2024).

Se refleja así una desigualdad de género en el espacio digital (Braidotti, 2002), incrementada por la mediación de las características algorítmicas de las redes sociales que favorecen la viralización de los discursos de odio (Tornay-Márquez et al., 2024). En este escenario, las acciones tomadas por las plataformas no solo reproducen sesgos (Thach et al., 2024) sino que, en materia de violencia machista, aún son laxas y se circunscriben a cuestiones de seguridad y privacidad, lo que descontextualiza a esta violencia «de su relación con las estructuras sociales y de poder que atraviesan la sociedad digital» (Hocasar de Blas y Santiago Prieto, p. 197)

2.2. El machismo en la industria del videojuego: Del leaky pipeline al ciberacoso

Marina Amores (2023) profundiza en los desafíos que enfrentan las mujeres en la industria del videojuego y hace hincapié en el concepto anglosajón *leaky pipeline* (fugas en la tubería), que refiere a la disminución de la participación de mujeres a medida que avanzan en sus carreras profesionales en el ámbito STEM —ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas. Una cuestión que tiene efectos directos en la organización laboral de la industria, donde en 2024 en España casi el 83% de los desarrolladores son hombres (DeVuelgo, 2024). En esta estructura, son frecuentes las violencias machistas.

En las sesiones de videojuego en línea son habituales los ataques hacia las mujeres, cuestionando su profesionalidad o conocimiento. Frente a ellos, las jugadoras despliegan diversas estrategias de auto-protección como no usar nombres femeninos o no utilizar micrófono, lo que influye negativamente en el juego (Amores, 2023). En este entorno, las mujeres están doblemente expuestas, lidiando con el acoso machista propio del sector y con la exposición en plataformas de redes sociales. De hecho, los ataques no afectan solo a las jugadoras pues también las «periodistas especializadas en videojuegos han presenciado —y en algunos casos incluso sufrido— situaciones de acoso y discriminación a través de las redes

sociales» (Manzano y Paredes, 2019, p. 95), principalmente en forma de insultos que cuestionan su profesionalidad o las cosifican.

En el caso de Twitch, la plataforma de *streaming* líder en el sector de videojuegos (Ruberg, 2021; Amores, 2023), sus políticas y directrices de moderación refuerzan implícitamente los imaginarios dominantes en la sociedad patriarcal (Zolides, 2020; Ruberg, 2021). Así, se ha confirmado que los ataques hacia las mujeres en la plataforma se ejecutan y producen porque la streamer es mujer (Nakandala et al., 2017), recibiendo un acoso principalmente vinculado a la sexualización de su físico (Ruberg et al., 2019; Anciones-Anguita y Checa-Romero, 2024), siendo esta una cuestión que resulta alarmante por la incidencia de Twitch entre las audiencias más jóvenes (Gutiérrez-Lozano y Cuartero, 2020). Si bien, la dinámica de comunidad en torno a la que se construye la plataforma (Colten, 2023; Obreja, 2023) favorece acciones de protección colectiva que van más allá de la moderación algorítmica, tanto a través de moderadores (personas voluntarias encargadas de gestionar y supervisar la actividad del chat durante las transmisiones en directo) como de las propias audiencias (Seering et al., 2019). Así, se destaca que Twitch reproduce diferentes modelos de comportamiento social, siendo las mujeres quienes generan mayor conversación entre ellas (Prummer-Arabaolaza et al., 2023),

cuestión que, aunque no se ha estudiado, podría vincularse con una sororidad digital.

En este contexto, la presente investigación se plantea las siguientes preguntas de investigación:

- PI1: ¿Cómo autoperciben las mujeres streamers el papel que ocupan en el espacio de Twitch?
- PI2: ¿Cuál es la experiencia de las mujeres streamers respecto a las violencias machistas que sufren en Twitch?
- PI3: ¿Qué estrategias despliegan las mujeres streamers en Twitch para hacer frente al machismo digital que opera en la plataforma?

3. Metodología

Se utiliza una metodología cualitativa basada en la técnica de la entrevista individual, por su factor humano y subjetividad (Rubin y Rubin, 1995). En total, se han realizado veintiséis entrevistas en profundidad con mujeres streamers desde marzo hasta junio de 2023. Aunque se alcanzó la saturación teórica en la entrevista veinte, se realizaron seis más para garantizar la validez. El primer muestreo fue de tipo intencional, aunque también se ha muestreado por bola de nieve. El resultado es una muestra diversa (Tabla 1), estructurada en función de la edad de las participantes, número de seguidores y subscriptores, lugar de residencia, tiempo en la plataforma, ingresos en Twitch y tipo de perfil.

Tabla 1. Características de la muestra. Fuente: Elaboración propia

Edad	Número de seguidores	Número de subscriptores	Lugar de residencia	Años en la plataforma	Ingresos en Twitch	Tipo de perfil
25 o menos (n=11)	Menos de 1000 (n=15)	Menos de 10 (n=10)	España (n=21)	1 o menos (n=4)	Sí (n=24)	No profesional (n=19)
26-30 (n=9)	1001-10000 (n=6)	11-50 (n=8)	Resto de Europa (n=3)	2 (n=8)	No (n=2)	Profesional (n=7)
31 o más (n=6)	Más de 10000 (n=5)	Más de 51 (n=8)	América Latina (n=2)	3 (n=9)		
				4 o más (n=5)		

Las entrevistas se realizaron a través de videollamada y han tenido una duración entre los veinte y cuarenta minutos. Se ha asegurado el anonimato de las participantes a la vez que se les ha informado de la grabación de la conversación con la finalidad de su transcripción y estudio para fines académicos. Las entrevistas han sido transcritas a mano y sobre ellas se ha ejecutado un análisis temático siguiendo el modelo de Braun y Clarke (2021).

El guion de las entrevistas sigue un formato semiestructurado, lo que permite estudiar las cuestiones inesperadas que pueden surgir durante la conversación, así como obtener el mayor número de ejemplos posibles. La entrevista se ha estructurado en seis bloques (situación personal y profesional en Twitch, conflictos en Twitch, violencias machistas en Twitch, violencias machistas en otras plataformas, estrategias frente al machismo digital, y conclusiones), a los que se ha sumado un bloque de datos de contacto que ha permitido contextualizar a las participantes y segmentar adecuadamente la muestra.

4. Resultados

4.1. Mujeres en Twitch: Presencia minoritaria y violencias machistas

Los resultados indican que las mujeres streamers usan Twitch por ser la plataforma idónea para hacer directos, aunque no se detecta un patrón único de experiencia en la plataforma. Respecto a su audiencia, y a pesar de la diversidad de la muestra, las entrevistadas coinciden en que la presencia de varones entre sus viewers es preeminente. A nivel de contenido, los objetivos que persiguen son variados, pero se detecta consenso en que lo principal es pasarlo bien: «es una forma de evasión» (Streamer 1). Además, es muy importante «hacer comunidad» (Streamer 9) y convertir los canales en lugares de escucha: «si hay alguien que necesita ser escuchado que venga y me cuente» (Streamer 3). Por otro lado, la presencia en Twitch permite a las streamers «darse a conocer profesionalmente» (Streamer 8). Lo ilustra la Streamer 4: «mi meta es desarrollarme como periodista de videojuegos».

En cuanto al clima social de Twitch, las streamers coinciden en que el ambiente en su chat es bueno; aunque, en ocasiones, el 'buen rollo' se rompe debido a comentarios de odio lgbtfóbicos o machistas. Al respecto de estos últimos, la mayoría de las participantes considera que Twitch es un espacio donde se producen sistemáticamente violencias machistas, «como ocurre en el resto de la sociedad» (Streamer 17). Primero, porque se trata de un espacio masculinizado que repite roles sociales: «la mayoría de streamers son hombres, especialmente los que tienen renombre» (Streamer 15). Segundo, las participantes perciben que el algoritmo favorece la invisibilización de la mujer ya que: «en la página principal de la plataforma la gran mayoría de recomendados son hombres» (Streamer 2). Frente a esto, «que cada vez haya más chicas en el sector es alentador» (Streamer 17).

A la invisibilización e infrarrepresentación de las mujeres en Twitch se ha de sumar el machismo «típico de la comunidad gamer» (Streamer 3). La Streamer 24 lo ilustra así: «Cuando juego a videojuegos me dicen que soy una manca o hacen referencias a mi físico. Desvalorizan lo que consigo porque tengo el pecho grande». Así, se destaca una muy alta percepción negativa de las mujeres que juegan a videojuegos por parte de los hombres presentes en la plataforma: «en un chico evalúan lo gracioso que es o cómo juega a videojuegos, pero en una mujer no» (Streamer 8). A ellas, se las denigra: «En partida, cuando se enteran de que eres mujer ya te etiquetan, te dicen que te vayas a la cocina, y van a por ti en el juego» (Streamer 25). En palabras de la Streamer 17: «cuando estás jugando, los tíos entran al canal para hateras».

En este entorno, como señala la Streamer 7, «las mujeres lo tenemos más difícil a la hora de crecer en Twitch porque, si no cumples los cánones que los tíos esperan, no te apoyan. Y esos cánones tienden a

la sexualización de la mujer». Algo que se ha visto incrementado «con la existencia de los canales 'hot tub'» (Streamer 3), una categoría de directos en los que los y las streamers emiten desde bañeras de hidromasaje, lo cual ha desatado la polémica sobre su sexualización. Estos contenidos, que forman parte de las categorías de la plataforma de forma normalizada, no infringen las reglas internas, pero replican patrones sociales de cosificación de las mujeres. Como lamenta la Streamer 20: «las mujeres estamos más expuestas en pantalla, somos más vulnerables». Así, las dinámicas altamente masculinizadas de Twitch convierten a la plataforma en un espacio no seguro para las mujeres que confirman que «violencia machista hemos sufrido casi todas» (Streamer 7).

4.2. Machismo en Twitch: Dinámicas y repertorios de violencia

De manera unánime, las participantes identifican en primera o tercera persona situaciones de violencia machista en Twitch, recurrente o coyuntural. De hecho, las que aún no la han sufrido ejemplifican así el temor que supone: «Yo he tenido suerte, por decirlo de alguna manera» (Streamer 16). En este sentido, muchas de las participantes consideran que Twitch es más peligrosa que otras plataformas por basarse en contenido en directo: «estás sola frente a una cámara, con desconocidos en el chat opinando libremente» (Streamer 7).

En este sentido, aunque no hay un patrón que determine los factores que incitan al acoso a las streamers en Twitch, hay acuerdo en que la violencia machista se ejecuta en forma de agresión verbal, a través de chats o mensajes privados. Según los testimonios de las participantes, se pueden identificar cinco tipos de agresiones en función del mensaje (Tabla 2).

Tabla 2. Clasificación de las agresiones verbales recibidas por las streamers en Twitch. Fuente: Elaboración propia

Denominación	Tipología	Forma
Violentos	Comentarios que incitan a la acción de la violencia directa sobre las streamers	Amenazas de muerte Insultos
Sexualizados	Comentarios que sexualizan a las streamers	Comentarios groseros/guarros Adulaciones al físico
Paternalistas	Comentarios en forma de supuestos consejos o indicaciones, emitidos desde una posición de condescendencia hacia las mujeres	<i>Mansplaining</i>
De descrédito	Comentarios que infravaloran y denigran a las streamers	Menosprecio Insultos
Otros discursos de odio (lgbtfóbicos, fascistas, discacofóbicos)	Comentarios ofensivos dirigidos hacia colectivos sociales diversos	Insultos

Primero, los comentarios violentos incitan a la violencia directa sobre las streamers. La Streamer 4 relata cómo «una vez me amenazaron de muerte, diciéndome que el mundo era muy pequeño y que ya me cogieran». En la misma línea, la Streamer 11 señala que le dijeron «tienes suerte de estar en Twitch»,

en alusión a los límites de protección entre el espacio físico y el virtual. Aunque estas amenazas que atentan contra la vida de las streamers y su intimidad personal fuera de la plataforma son minoritarias, si son habituales, en cambio, los comentarios vejatorios en los que insultan a las streamers con mensaje

del tipo «eres una guerra» o «una zorra» (Streamer 11). Se destaca que la mayoría son insultos tradicional y socialmente proferidos a las mujeres desde la dicotomía mujer buena/mujer mala o en los que subyace la idea de mujer relegada al cuidado del hogar: «andá a barrer, andá a cocinar... Esos nunca faltan» (Streamer 9).

Segundo, los comentarios sexualizados son los más habituales: «Llega alguien y suelta un comentario del tipo 'menudas bufas' o 'vaya tetas'» (Streamer 25). Las entrevistadas denuncian que estas agresiones no solo se quedan en eso y confirman que muchos hombres encuentran en Twitch un espacio para satisfacer sus deseos sexuales: «Un tío me mandó un mensaje diciéndome que si podía masturbarse con mis directos a cambio de cincuenta euros» (Streamer 1). En la misma línea: «una vez me hablaron dos tíos para ofrecerme dinero para que al abrir mi directo ellos se empezasen a tocar. Fue turbio. Yo me negué y les bloqueé, pero me ha pasado en dos ocasiones» (Streamer 17). Al respecto, la Streamer 10 considera que «hay tíos que se piensan que esto es una página porno». Así, relata cómo un hombre «me pidió que le enseñara los pies en cámara. Yo, en mi inocencia, no le di importancia, pero me quedé a cuadros».

En este segundo grupo de comentarios sexualizados se encuentran aquellos proferidos con una intencionalidad aduladora, que provienen de usuarios que intentan flirtear con las streamers o recibir algún trato de favor por su parte. La situación es igual de incómoda y abusiva: «Algunas veces me llaman guapa, pero es que no quiero y no me gusta» (Streamer 13). Como afirma la Streamer 5: «Se piensan que lo hacen a buenas, y lo que son es misóginos». Al hilo de esto, varias participantes relatan situaciones en las que los seguidores cruzan la línea para demandar una atención extra, hasta el punto de utilizar la manipulación y victimizar su posición si la streamer no le sigue el juego:

Un día un chico entró al chat a preguntarme cosas privadas y a decirme si podía quedar con él. Que cómo me llamo, que dónde vives... Yo intenté cortar de forma amable, pero no siempre es posible (Streamer 23).

Empezó a decir que sentía que le hacía el vacío y que para eso se iba del canal. Me decía 'siento que me has traicionado', porque había dejado de leerle dos mensajes (Streamer 16).

Tercero, los comentarios paternalistas son aquellos en los que los usuarios ejercen *mansplaining* a las streamers, explicando de forma condescendiente cuestiones vinculadas, sobre todo, a los videojuegos. Estos se producen cuando un hombre intenta explicarles las reglas del juego o darles indicaciones como jugadoras y confirmar que en ellos subyace el dar por hecho que las mujeres no saben:

Se piensan que eres estúpida por ser mujer y jugar a videojuegos. Cuando juegas a un juego por primera vez siempre está el típico que, supuestamente por ayudar, te hace este tipo de comentarios. Pero es un comportamiento paternalista que nadie le ha pedido y que no ejecutaría con un hombre (Streamer 1).

En este sentido, la mayoría considera que el nivel de exigencia que se les requiere es superior al de sus compañeros: «a las chicas nos miran con lupa» (Streamer 24). Esto conduce al cuarto tipo de agresiones verbales: los comentarios de descrédito, que infravaloran y denigran a las streamers por ser mujeres. Así, la Streamer 12, que hace *streaming* con su novio, confiesa que «me ha pasado alguna vez que he recibido algún comentario tratándome como 'la novia de'». Pero, no solo eso, también señala que alguna vez la han «ninguneado y han hablado solo con él». La Streamer 8 lo ilustra con otro ejemplo al recordar cómo a otra compañera «un chaval la llamó inulta por no conocer una canción».

Finalmente, como en el caso de otras plataformas, las entrevistadas aseguran que los discursos de odio se producen más allá del género. Se identifican comentarios lgbtífobicos: la Streamer 2 reconoce que se sintió «incómoda cuando un usuario me preguntó en el chat si me gustaba hacer tríos, solo porque soy bisexual». Pero también fascistas: «alguno viene cantando el Cara al sol. Ya sabes, que si con Franco había más libertad que en este canal y cosas de ese estilo» (Streamer 16). Además, la Streamer 14 reconoce haber recibido discriminación discafóbica por ser neurodivergente:

Un usuario dijo que a la gente como yo deberían pegarle un tiro. Decía que estoy loca por cómo me mueve. ¿Ves a alguien que se mueve raro y no puedes pensar si tiene algún tipo de enfermedad o trastorno? Yo veo más gente con trastornos y pienso que tal vez sea neurodivergente, pero no se me ocurre faltarle al respeto a nadie porque es una persona, con derechos y sentimientos. La gente se aprovecha del anonimato para decir barbaridades (Streamer 14).

Más allá de la tipología y forma que adquieren estas agresiones verbales, nuestros resultados permiten identificar que no se ejecutan únicamente de manera individual, sino que se dan casos de ciberacoso colectivo. Así, varias participantes indican que han sufrido *raids* de odio, acciones que consisten en dirigir a tu audiencia a otro canal que está haciendo *streaming* en el momento en que has terminado tu directo.

Eran como siete usuarios y veo un comentario de uno que pone que vaya tetas tengo. Así, nada más llegar a mi canal. Lo que había pasado es que uno de ellos les había dirigido a mi canal y en directo empezaron a opinar todos sobre mí. Uno decía que si vaya tetas, otro que si está gorda, que si vaya pinta de yonki... (Streamer 5).

Y, lamentablemente, el acoso no se queda en Twitch, sino que se trasvaza a otros espacios virtuales:

Hubo una vez un tipo que se obsesionó contigo y cuando lo bloqueé me hablaba con cuentas secundarias. El tío era muy pesado y llegó a contactarme en Twitter para quedar. Me ha pasado varias veces. Tengo a varios bloqueados por eso (Streamer 4).

En TikTok, un *influencer* conocido empezó a criticarme porque entró en mi directo de Twitch y empezó a hablarme como si me

conociese de toda la vida. ¡Y se enfadó porque no le conocía! Asumió que, por seguirnos, yo tenía que saber quién era (Streamer 24).

Este último testimonio evidencia que los ataques no vienen solo de la audiencia sino de otros streamers, lo que pone de manifiesto que las acciones machistas no diferencian entre roles ejecutados dentro de la comunidad:

Estaba explorando canales para hacerme amiga de otros streamers y me metí a saludar en el canal de un chico. Cuando entré, notaba que me hablaba como si yo fuese un chico. Para aclararle, le dije que soy una chica y, automáticamente, se enojó y me empezó a decir 'a mí que me importa que seas una chica, gorda *minecraftera*'. Me dijo eso de la nada y me quedé en shock porque nunca me habían tratado así. Y su chat, en el que eran todos chicos, le apoyaba (Streamer 9).

4.3. Del baneo al abandono: Estrategias ante las violencias machistas en Twitch

En el ambiente descrito, las streamers despliegan diversas estrategias para hacer frente a las violencias machistas en Twitch, aunque una minoría indica que prefieren ignorarlas. Así, la Streamer 4 manifiesta que «no me da la gana de que nadie tenga poder de decisión sobre mí». En el mismo tono, la Streamer 10 tiene claro que «no me voy a quitar de hacer cosas que me gustan». Otras entrevistadas relatan que ya se han acostumbrado y no les afecta. Si bien, alcanzar la indiferencia es un proceso: «al principio tenía que hacer ejercicios para canalizar lo que sentía» (Streamer 4). Las que reaccionan activamente ante las violencias machistas afirman que toman medidas a partir de las *affordances* que les ofrece la plataforma. Habitualmente, hacen uso de funcionalidades técnicas como el 'baneo', que limita las interacciones y la participación de usuarios en un canal, o el 'time out', comando utilizado para expulsar del chat a usuarios indeseados durante diez minutos:

Un día estuvimos jugando a un juego y el personaje secundario era una chica, y esta persona estaba diciendo 'que salte, a ver si se le ven las bragas'. Le dije que eso no se permite en el chat y le baneé. No volvió más. Ya está bien (Streamer 12).

No solemos tener problemas porque, si alguien viene a molestar, se le pone en su sitio, se le explica de qué va todo esto y, si quiere gresca, se le banea o se le hace un *time out* (Streamer 11).

Los moderadores, una figura clave en la comunidad de Twitch, juegan un rol esencial: «mis moderadores 'mutean' a la mínima, para no dar relevancia al tema» (Streamer 9). Lo ilustra la Streamer 3: «me puse una blusa escotada y mis moderadores borran y borran mensajes porque estaban diciéndome 'puta', 'zorra'...». Estos moderadores establecen una relación de confianza con las streamers, a las que «ayudan muchísimo» (Streamer 11) y les hacen sentir seguras. Además, también existe un apoyo explícito de la audiencia: «la gente de mi canal es la primera que salta cuando se dan estas situaciones. En

ese sentido, siempre me he sentido muy apoyada» (Streamer 4). Lo mismo indica la Streamer 11: «Tengo una comunidad muy asentada». Lamentablemente, se detecta que los repertorios de violencia desplegados en Twitch también afectan a los seguidores. Como ilustra la Streamer 13, «al defenderme de estos ataques les ha caído odio a ellos» pero, continúa, «eso ha fortalecido el vínculo».

En este marco, las entrevistadas manifiestan que, aunque Twitch es conocedora de estas violencias, no toma medidas: «Durante una época que me atacaban con bots; avisé a Twitch, pero ni me contestaron» (Streamer 8). La Streamer 14 es rotunda: «Twitch permite que haya streamers misóginos». Por su parte, la Streamer 10 considera que «tampoco es que lo fomente, pero no lo castiga». En general, lo achacan a una cuestión de negocio: «No pasa nada con tal de que Twitch se lleve sus ingresos» (Streamer 3). Por ello, lamentan que la única opción que les da la plataforma para hacer frente a las violencias machistas depende de ellas y de su comunidad: «Al final tú, como streamer, tienes que ser la persona que delimita, la que se busque unos buenos moderadores, porque Twitch no va a hacer nada» (Streamer 7).

Finalmente, a la hora de influir en su desempeño en Twitch, aunque una buena parte de las entrevistadas asegura que estas situaciones no les han afectado, hay participantes que han dejado de hacer cierto tipo de directos, lo que condiciona el contenido de su canal:

Los comentarios despectivos, insultos o sexualizándome, eran muy recurrentes cuando hacía directo entrenando así que lo dejé porque había gente que se metía en mi canal para hacer clips de mi culo cuando me agachaba. Yo quería motivar a la gente para que entrena-se y el tipo de público al que llegaba no era el que yo quería, así que cambié el contenido (Streamer 22).

A nivel personal, incluso han modificado su apariencia física para evitar las violencias machistas. Por ejemplo, la Streamer 6, harta de recibir comentarios sobre su apariencia que «afectaban a mi salud mental», decidió volverse 'Vtuber' (una tipología de streamer que se expresa a través de avatares generados por ordenador). No obstante, lo más habitual es modificar la vestimenta:

Yo he sentido presión por cómo vestirme a la hora de hacer los directos y estoy segura de que a muchas les ha pasado. Incluso me he llegado a rayar por si voy demasiado escotada y me va a ver gente que no deseó (Streamer 27).

Yo no soy muy exuberante pero no me visto como a mí me gustaría porque me dan miedo los comentarios. Me encantan las faldas y no me atrevo a ponérmelas (Streamer 3).

En este escenario, muchas de las entrevistadas confiesan que se han planteado cerrar el canal: «No me pasa en otras plataformas, pero en Twitch, sobre todo al principio, se me pasó por la cabeza dejarlo» (Streamer 9). Así, la estrategia límite consiste en abandonar la plataforma. La Streamer 2 lo hizo, porque «entraban chicos al chat para hacer comentarios subidos de tono cuando yo solo quería hablar con mis

seguidores de nuestros animes favoritos». A pesar del tiempo, reconoce que las secuelas de las violencias machistas se mantienen una vez abandonada la plataforma, por lo que concluye: «Me gustaría que los tíos supieran lo que sufrimos las streamers».

5. Conclusiones

La presente investigación constata que las mujeres sufren machismo de manera habitual en Twitch, lo que repercute en sus canales y contenidos, y en ellas mismas. En línea con esto, este trabajo aporta tres avances significativos al campo de estudio. Primero, se relata cómo viven las streamers la plataforma, donde tiene una presencia minoritaria y sufren discriminación de género. La investigación evidencia que las mujeres lo tienen más difícil a la hora de posicionar sus canales por la cosificación que sufren, muy vinculada a la propia del sector de los videojuegos en el que insertan sus directos (Amores, 2023) y frente a la que las políticas de Twitch se muestran inoperantes (Zolides, 2020; Ruberg, 2021). Además, el nivel de exigencia respecto a su *performance* en la plataforma es superior al requerido para los hombres, lo que confirma la dificultad del ciberespacio para romper las estructuras de poder patriarcal (Zafra, 2005; Ging y Siapera, 2019).

El segundo aporte radica en la explicación de cómo las streamers experimentan el machismo en Twitch. Las entrevistadas confirman que esta plataforma es más peligrosa para las mujeres que otras redes sociales debido a que la emisión en directo aumenta su exposición y vulnerabilidad. En este espacio, son habituales las agresiones verbales, que clasificamos en cinco categorías que reproducen el machismo, como la sexualización, ya referida por estudios previos (Ruberg et al., 2019; Anciones-Anguita y Checa-Romero, 2024), pero también el *mansplaining* o el descrédito. El análisis confirma que las violencias machistas sufridas por las streamers no se limitan a su condición de mujer y responden a la pertenencia de nuestras participantes a distintas categorías sociales. En este sentido, se constata que la identidad sexual, el posicionamiento ideológico o la discapacidad condicionan las violencias sufridas, lo que indica la necesidad de aplicar un enfoque interseccional al estudio del machismo digital.

En tercer lugar, se detallan las estrategias que despliegan las streamers para combatir las violencias machistas en Twitch. El estudio confirma que la plataforma no ofrece las suficientes herramientas para hacerles frente ni toma las medidas necesarias cuando se producen situaciones de esta índole, ratificando lo señalado por Hocasar de Blas y Santiago Prieto (2024). Por ello, son las propias mujeres, apoyadas por sus moderadores y su comunidad, las que se ven obligadas a desplegar una acción ciberfeminista para protegerse y hacer frente, en línea con Mazón Martínez (2021), a las acciones que pretenden silenciarlas. Aquí, se vuelve esencial el valor de comunidad de Twitch, referido en estudios previos (Colten, 2023; Obreja, 2023), pues permite desplegar redes sororas de acción y protección colectiva.

Dado que los resultados del estudio confirman que el machismo en la plataforma se origina en el sistema patriarcal, que convierte a Internet en un

espacio de disputa del poder, la puesta en práctica de acciones ciberfeministas en Twitch ha de ser una línea de acción prioritaria para combatir las violencias machistas. Pero no solo eso. Las estrategias referidas no son baladíes ni constituyen una respuesta estanca al machismo que opera en el ciberespacio de Twitch, que es tan solo una pequeña parte de la infraestructura social creada por las plataformas de redes sociales, por lo que deben servir para repensar las relaciones sociales en el entorno global de las plataformas. Por ello, se debe concienciar a las empresas propietarias de redes sociales acerca de las violencias machistas desplegadas en su espacio e insistir para que instauren mecanismos de protección digital, mediante el desarrollo de algoritmos pensados para el bien común, que se alejen de las lógicas neoliberales del mercado y minimicen los sesgos que desfavorecen en el espacio *online* a las mujeres y otros grupos minorizados. Además, en línea con el Reglamento de Servicios Digitales (UE, 2022), que recoge la necesidad explícita de que las plataformas detecten, analicen y evalúen actitudes ciberviolentas o que fomentan violencia de género, es esencial que las instituciones públicas y las empresas privadas impulsen políticas feministas en el contexto del capitalismo de plataformas.

Finalmente, en cuanto a las limitaciones de la investigación, ya que los resultados se construyen sobre la base de la subjetividad de las entrevistadas, sería interesante complementarlos mediante técnicas etnográficas que permitan observar de manera externa a la realidad estudiada. También sería interesante realizar *focus group* con streamers para poner en práctica la empatía intragrupo. Además, en línea con lo ya señalado previamente, futuras investigaciones debieran apostar por una perspectiva de género interseccional para profundizar en el estudio de las ciberviolencias lgbtifóbica, fascista y discafóbica que se producen en Twitch.

6. Declaración de uso de LLM

Este artículo no ha utilizado ningún texto generado por un LLM (ChatGPT u otro) para su redacción.

7. Declaración de contribución por autoría

María Jesús Gómez Herrera: Conceptualización, Análisis formal, Investigación, Recursos, Curación de datos, Redacción – borrador original, Visualización.

Azahara Cañedo: Conceptualización, Metodología, Validación, Análisis formal, Curación de datos, Redacción – revisión y edición, Supervisión, Administración del proyecto, Adquisición fondos.

8. Agradecimientos

Las autoras agradecen a todas las mujeres streamers que han participado en la investigación por sus testimonios.

9. Disponibilidad de datos

Gómez Herrera, María Jesús, y Cañedo, Azahara (2024). Guía de la entrevista [*Interview Guide*]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14509699>

10. Referencias

- AEVI (2024). *La industria del videojuego en España en 2023*. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2024/05/AEVI_Anuario-2023-2.pdf
- Anciones-Anguita, Kristel y Checa-Romero, Mirian (2024) Sexualized culture on livestreaming platforms: a content analysis of Twitch.tv. *Humanit Soc Sci Commun* 11, 257. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-02724-z>
- Alklid, Jonathan (2015). Twitch, a Breath of Fresh Air? An Analysis of Sexism on Twitch.tv. [Thesis Basic Level]. Linnaeus University. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:790162/FULLTEXT01.pdf>
- Amores, Marina (2018). *¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género*. Anaitgames.
- Amores, Marina (2023). *Play like a girl. Desafíos de las mujeres en la industria del videojuego y de la tecnología*. Cúpula.
- Aránguez Sánchez, Tasia (2019). La metodología de la concienciación feminista en la época de las redes sociales. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 45, 238-257. <http://dx.doi.org/10.12795/Ambitos.2019.i45.14>
- Bajo-Pérez, Irene (2022). Gender violence through Instagram: Descriptive study of women residing in Spain between 18 and 35 years old. *Sociología y Tecnociencia*, 12(2), 271-283. <https://doi.org/10.24197/st.2.2022.271-283>
- Bajo-Pérez, Irene, y Gutiérrez-San Miguel, María Beogoña (2022). Ciberviolencias machistas en Instagram: Relación entre la violencia recibida y el contenido compartido. *IC Revista Científica de Información y Comunicación*, (19), 211-236. <https://doi.org/10.12795/IC.2022.I19.10>
- Braidotti, Rosi (2002). Un ciberfeminismo diferente. *Debats*, 76, 100-117. http://jmporquer.com/wp-content/uploads/2017/04/10_Braidotti_Un-ciberfeminismo-diferente.pdf
- Braun, Virginia, y Clarke, Victoria (2021). *Thematic analysis: A practical guide*. SAGE.
- Burke, Tarana (2021). *Unbound: My story of liberation and the birth of the Me Too Movement*. Flatiron Books: An Oprah Book.
- DeVuego (2024). Estadísticas: Distribución de desarrolladores en activo por sexos. <https://www.devuego.es/bd/estadisticas/distribucion-sexos-activo/?ano=2024#principalestadisticas>
- Engler, Verónica (2017). Antifeminismo online. *Nueva sociedad*, 269, 78-88. <https://nuso.org/articulo/antifeminismo-online/>
- Flores, Paula, y Browne, Rodrigo (2017). Jóvenes y patriarcado en la sociedad TIC: Una reflexión desde la violencia simbólica de género en redes sociales. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), 147-160.
- García Manso, Almudena (2007). Cyborgs, mujeres y debates. El ciberfeminismo como teoría crítica. *Barataria. Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 8, 13-26. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i8.202>
- Gas-Barrachina, Silvia (2019). ¿En qué contribuye el feminismo producido en las redes sociales a la agenda feminista? *Dossiers feministes*, 25, 147-167. <http://dx.doi.org/10.6035/Dossiers.2019.25.10>
- Ging, Debbie, & Siapera, Eugenia (2019). *Gender Hate Online. Understanding the New Anti-Feminism*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Gómez Herrera, María Jesús, y Cañedo, Azahara (2024). Guía de la entrevista [Interview Guide]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14509699>
- Gutiérrez-Lozano, Juan Francisco, y Cuartero, Antonio (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos. Revista internacional de comunicación*, 50, 159-175. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.11>
- Haraway, Donna (1991). *Manifiesto Ciborg*. Kaótica libros.
- Hocasar de Blas, Aarón y Santiago Prieto, María (2024). Respuesta de las plataformas digitales a la violencia sexual digital: modelos de gobernanza. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 22(2), 193-200. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.90779>
- Ironwood, Ian (2013). *The manosphere: a new hope for masculinity*. Red Pill Press.
- Larrondo, Ainara (2005). La Red al servicio de las mujeres. Aproximación a la relación mujer y medios de comunicación en internet. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 11, 375-392.
- Linares-Bahillo, Estíbaliz, Aristegui-Fradua, Iratxe, y Beloki-Marañón, Usue (2019). YouTube, una plataforma para la (in)formación, relación, comunicación, diversión, y gestión de identidades (de género) en la natividad digital. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 10(1), 55-70. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2019.10.1.18>
- Manzano, Laura y Paredes, Guillermo (2020). El periodismo de videojuegos desde una perspectiva feminista y de género. Las periodistas especializadas ante el acoso y la discriminación en España dentro de las redes sociales. En José Candón-Mena (Coord.), *III Congreso Internacional Move. net sobre Movimientos Sociales y TIC* (pp. 84-98). Compolíticas.
- Mazón Martínez, Abigail (2021). Mujeres en redes de lucha: ciberfeminismo como movimiento social contemporáneo. *Estudios Políticos*, 53. <https://doi.org/10.22201/fcpys.24484903e.2021.53.79429>
- Meisner, Colten (2023). Networked Responses to Networked Harassment? Creators' Coordinated Management of "Hate Raids" on Twitch. *Social Media + Society*, 9(2). <https://doi.org/10.1177/20563051231179696>
- Mora, Enrico, y Pujal, Margot (2018). El cuidado: Más allá del trabajo doméstico. *Revista mexicana de sociología*, 80(2), 445-469. <https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2018.2.57724>
- Nakandala, Supun, Ciampaglia, Giovanni, Su, Norman, y Ahn, Yong-Yeol (2017). Gendered conversation in a social game-streaming platform. *Eleventh International AAAI Conference on Web and Social media*, 11(1), 162-171. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v11i1.14885>
- Obreja, Dragos M. (2023). Toward a multidimensional streaming: A thematic case study of two Twitch channels. *New Media & Society*, 25(6), 1354-1373. <https://doi.org/10.1177/14614448211020692>
- Piñeiro-Otero, Teresa y Martínez-Rolán, Xabier (2021). Say it to my face: Analysing hate speech

- against women on Twitter. *Profesional de la información*, 30(5). <https://doi.org/10.3145/epi.2021.sep.02>
- Plant, Sadie (1995). The future looms: Weaving women and cybernetics. *Body and Society*, 1(3-4), 45-64. https://monoskop.org/images/1/13/Plant_Sadie_1995_The_Future_Looms_Weaving_Women_and_Cybernetics.pdf
- Prummer-Arabaolaza, Bárbara, Díaz-García, Iru, Chales-Aoun, Aileen, Muñoz-Carballo, María y Carniglia-González, Gonzalo (2024). Investigación social en Twitch: Un análisis experimental de seis streamers hispanohablantes, *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 22(2), 211-222. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.89203>
- Rosa-García, Álvaro y Antolínez Domínguez, Inmaculada. (2023). Una aproximación a los feminismos desde los márgenes: Propuestas sociales y políticas desde el activismo digital. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 20(2), 195-204. <https://doi.org/10.5209/tekn.84720>
- Ruberg, Bonnie, Cullen, Aamanda L. L., & Brewster, Kathryn (2019). Nothing but a "titty streamer": legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466-481. <https://doi.org/10.1080/15295036.2019.165886>
- Ruberg, Bonnie (2021). "Obscene, pornographic, or otherwise objectionable": Biased definitions of sexual content in video game live streaming. *New Media & Society*, 23(6), 1681-1699. <https://doi.org/10.1177/1461444820920759>
- Rubin, Herbert J. y Rubin, Irene S. (1995). *Qualitative interviewing. The art of hearing data*. SAGE.
- Sádaba, Igor y Barranquero, Alejandro (2019). Las redes sociales del ciberfeminismo en España: identidad y repertorios de acción. *Athenaea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 19(1), 2058. <https://doi.org/10.5565/rev/athenea.2058>
- Seering, Joseph, Wang, Tony, Yoon, Jina, & Kaufman, Geoff (2019). Participación de los moderadores y desarrollo de la comunidad en la era de los algoritmos. *New Media & Society*, 21(7), 1417-1443. [http://doi.org/10.1177/1461444818821316](https://doi.org/10.1177/1461444818821316)
- Srnicek, Nick (2016). *Platform Capitalism*. Polity.
- Thach, Hibby, Mayworm, Samuel, Delmonaco, Daniel, & Haimson, Oliver (2024). (In)visible moderation: A digital ethnography of marginalized users and content moderation on Twitch and Reddit. *New Media & Society*, 26(7), 4034-4055. <https://doi.org/10.1177/14614448221109804>
- Tomlinson, Christine (2024). Community Grievances, personal responsibility, and DIY protection: Frustrations and solution-seeking among marginalized Twitch streamers. *Convergence*, 30(1), 358-374. <https://doi.org/10.1177/13548565231184060>
- Tornay-Márquez, M. Cruz (2021). Gender and media: contribuciones a una comunicación con perspectiva de género desde el feminismo y su influencia en las políticas de igualdad. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 12(2), 35-44. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM.19195>
- Tornay-Márquez, M.Cruz; Pedro-Carañana, Joan, y Aladro-Vico, Eva. (2024). Comunicación para la paz en el ámbito digital: una propuesta frente a la misología online. *index.comunicación*, 14(1), 55-77. <https://doi.org/10.62008/ixc/14/01Comuni>
- UE (2022). Reglamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo y del Consejo de 19 de octubre de 2022 relativo a un mercado único de servicios digitales y por el que se modifica la Directiva 2000/31/CE (Reglamento de Servicios Digitales). <https://www.boe.es/doue/2022/277/L00001-00102.pdf>
- Villar-Aguilés, Aícia, y Pecourt, Juan (2021). Antifeminismo y troleo de género en Twitter. Estudio de la subcultura trol a través de # STOPfeminazis. *Teknokultura: Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 18(1), 33-44. <https://doi.org/10.5209/tekn.70225>
- Zafra, Remedios (2005). La escritura invisible, el ojo ciego y otras formas (fragmentadas) del poder y la violencia de género en Internet. En Berta Sichel y Virginia Villaplana Ruiz (Ed.), *Cárcel de amor: relatos culturales sobre la violencia de género* (pp. 312-319). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Zolides, Andrew (2020). Gender moderation and moderating gender: sexual content policies in Twitch's community guidelines. *New Media & Society*, 23(10), 2999-3015. <https://doi.org/10.1177/1461444820942483>