Grau en Sociologia

Curs acadèmic 2019-2020

TÍTOL

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

SUMARI

INTRODUCCIÓ 2

MARC TEÒRIC 3

PODER I IDENTITATS 3

IDENTITAT DE GÈNERE I MASCULINITATS 4

DESCRIPCIÓ DE L'ESCENARI I METODOLOGIA 9

CONSIDERACIONS PRÈVIES 9

DESCRIPCIÓ DE L'ESCENARI 9

SELECCIÓ DE LA MOSTRA 10

MODEL D'ANÀLISI 11

RESULTATS I DISCUSSIÓ 12

ANÀLISI EXTENSA 12

ANÀLISI FOCALITZADA 14

PREGUNTES DE RECERCA 18

CONCLUSIONS 20

REFERÈNCIES 21

ANNEXOS 23

1. GLOSSARI 23

2. DESCRIPCIÓ YOUTUBERS 24

3. ANÀLISI EXTENSA 29

4. ANÀLISI FOCALITZADA 36

5. POLÍTIQUES I TRAJECTÒRIA DE YOUTUBE 82

INTRODUCCIÓ

En el present treball estudio la masculinitat presentada pels "*YouTubers gamers*", i com aquesta ha evolucionat al llarg de l'última dècada. El meu interès per aquest tema va despertar amb l'observació del meu cosí adolescent, en qui vaig notar una gran influència d'aquestes figures. Per ell, el seu món girava al voltant de YouTube: era del que conversava amb els seus amics, el que veia en el seu temps lliure, i fins i tot parlava amb les mateixes expressions i entonació amb la que ho feien els seus ídols.

Res nou. L'etapa adolescent acostuma a ser un moment de conflicte, en el que els individus passen per un procés d'auto-reflexió i auto-definició de la identitat fora del nucli familiar (Buckingham, 2008). I els mitjans de comunicació, especialment a l'era d'internet, tenen un rol fonamental en aquest procés. Són una perfecta font de socialització, en la que el jovent pot escollir el contingut que vol consumir, i sovint trobar-se amb discursos molt diferents als que reben en les fonts de socialització tradicionals. I el que és més important pel present estudi: s'hi transmeten discursos de gènere (Arnett, 1995).

Però per què centrar-nos en YouTube i els "*gamers*"? YouTube és la plataforma de compartició de vídeos més gran del món, amb més de dos mil milions d'usuaris mensuals (Premsa – YouTube, 2020), 4.500.000 vídeos vistos cada minut (Domo, 2019), i la pàgina web més visitada d'Espanya, amb una penetració del 65% el 2018 (AIMC, 2019). Des de la seva creació el 2005, ha crescut exponencialment diversificant el seu contingut, però el que ha mantingut la seva rellevància des del voltant de 2010 han estat els "*gameplays*". Fixant-nos en els rànquings mundials de canals de YouTube més seguits, trobem que els canals dedicats a aquesta temàtica es troben en les primeres posicions (Socialblade, 2020). I si ens fixem en el cas espanyol, d'entre els deu canals més seguits de YouTube, set són dedicats al "*gaming*". Però més enllà del seu èxit, el que ens crida l'atenció és que tots els productors que trobem en aquest rànquing són homes joves, caucàsics, i amb un perfil estètic molt similar. Així doncs, aparentment trobem una font de discurs que podria semblar homogènia. Però és realment així?

En aquest estudi analitzo una mostra dels vídeos realitzats per quatre dels canals de *gaming* més seguits a YouTube d'Espanya, amb l'objectiu de caracteritzar el discurs de gènere que generen. Per fer-ho, m'he guiat per 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?
3. Es pot observar una evolució de la masculinitat presentada en el transcurs de la seva trajectòria? I si és així, per què?

MARC TEÒRIC

PODER I IDENTITATS

La identitat de gènere constitueix un discurs construït socialment, que es crea i transmet seguint mecanismes socials dins les estructures de poder. D'acord amb la concepció d'hegemonia cultural de Gramsci, els discursos i ideologies de les classes dominants són imposats a la resta de la societat, constituint-se com la norma, i beneficiant principalment als grups poderosos (Connell i Messers, 2005). En la mateixa línia, Althusser (Sharma i Gupta, 2009) es fixa en com es transmeten aquestes ideologies, identificant els "Aparells Ideològics de l'Estat". Entre aquests trobem els aparells educatius, familiars, polítics, i, de més rellevància pel present estudi, els aparells culturals dels quals forma part YouTube. Una plataforma que, amb cada vegada més usuaris, i més funcions de producció, reproducció, discussió, formació de comunitats i subcultures, és segurament un dels grans mitjans actuals pels quals la ideologia o cultura són transmeses.

Per altra banda, en el context contemporani, la reproducció de la masculinitat en plataformes online i de joc pot arribar a ser més rígida i estereotipada (en formes d'agressivitat, violència, misogínia i homofòbia), que en "la vida real" (Disalvo, 2017). Fet que podem relacionar amb Bauman (2011) i el seu concepte de modernitat líquida. D'acord amb ell, ens trobem en un context de globalització i canvi constant, especialment

en el món de les tecnologies i internet, on les fonts d'identitat no són tan clares com en el passat, pel que la identitat és més fluïda i es veu amenaçada. Així, es transforma en una qüestió "problemàtica" que s'ha de tractar demostrant-la explícitament i que mai és establerta o segura.

Paral·lelament, la identitat pot ser vista des del punt de vista del poder institucional, tal i com desenvolupa Foucault en les seves obres (Finnane 1992). Per ell, la construcció de la identitat no és lliure d'influències externes, ja que els comportaments es sancionen o premien socialment. Un procés en el que els estats i institucions no es mantenen al marge, atès que, progressivament, basen més el control dels seus subjectes en el poder sobre les identitats, establint un subtil però potent control estructurador de la societat al que anomena governabilitat. En el cas de YouTube, aquest tipus de poder es manifestaria en els algoritmes i polítiques que regulen la monetització dels vídeos i la recomanació d'aquests als usuaris, afectant de forma profunda el contingut produït i visualitzat a la pàgina.

IDENTITAT DE GÈNERE I MASCULINITATS

La identitat de gènere és una característica que no es té de forma passiva, sinó que es fa i s'actua a través d'actes performatius (Butler 1988). Pren una forma dramatúrgica similar a la concepció de rols de Goffman (1959) però, d'acord amb Butler, difereix en l'argument que no existeix un jo autèntic separat de l'actuació, sinó que les identitats són irrevocablement públiques. Així, la construcció de la identitat de gènere està completament exposada i regulada a través de recompenses i càstigs socials, prenent una forma dialèctica entre els actes performatius de l'individu, i el discurs col·lectiu. D'aquesta manera, la identitat es crea a partir de la reiteració d'actes performatius que reprodueixen conceptualitzacions del context discursiu i es troben constrets per aquest. Però a la vegada, produeixen noves referències que permeten certa variabilitat i evolució en les concepcions del gènere.

Tot i aquesta flexibilitat, el sistema de control establert és tan gran, defensa Butler (1988), que ha estat capaç de mantenir la il·lusió de l'essencialisme de gènere fins l'actualitat. Per aquest motiu, malgrat cada vegada trobem més actes performatius subversius, el gènere es troba encara altament reificat i jerarquitzat.

En la societat actual, el sistema de gènere és essencialista i binari, i existeix una jerarquia en la que les característiques i valors relacionats amb la concepció de gènere masculina són sistemàticament posats per davant dels femenins (Connell, 2005). En aquest sentit, i fent referència a l'hegemonia cultural de Gramsci, Connell observa una masculinitat hegemònica, que és considerada la norma o l'ideal al que els homes aspiren. Tanmateix, no tots els homes s'apropen igual a l'ideal masculí, ni totes les dones al femení. Hi ha certa intersecció, que crea jerarquies dins del propi grup o sistema de gènere. Així, apareixen una miríada de masculinitats, que Connell classifica en masculinitats hegemòniques, subordinades i còmplices (Connell, 2005). Una categorització però, el contingut de la qual varia amb el temps i context (Connell i Masserschmidt, 2005).

Les ***masculinitats hegemòniques*** s'estableixen, amb una alta probabilitat, només "si hi ha una correspondència entre ideal cultural i el poder institucional" (Connell, 2005, p. 77). Així, són aquelles masculinitats que encarnen les estratègies actualment adoptades pel grup dominant, sigui quin sigui aquest. Per contra, les ***subordinades*** serien aquelles que es troben al fons de la jerarquia, en una posició d'opressió respecte la masculinitat hegemònica. El cas per excel·lència a Occident al s. XX seria el dels homes homosexuals, percebuts com a femenins, i que per tant prenen una posició inferior dins d'aquesta categorització social. Per altra banda, les masculinitats ***còmplices***, serien aquelles que no es troben en cap dels extrems, però es beneficien de les avantatges de ser home, sent així còmplices del sistema.

Masculinitat tradicional hegemònica

En el context actual d'Espanya, com a societat industrial avançada on el treball burocràtic és predominant i l'entrada de les dones al mercat de treball ha incrementat exponencialment, les característiques de masculinitat hegemònica estan en procés de transformació. En el passat, el model de masculinitat tradicional era el del *pater familias*, on la masculinitat s'associava amb protegir, proveir i el poder o ser cap de la família (Garcia i Buchanan-Oliver, 2017; Carabí i Armengol, 2008). Però actualment aquesta conceptualització es troba en crisi, i observem un canvi de l'ideal hegemònic masculí cap la racionalitat, el control de les emocions, l'atletisme i la competència tecnològica (Disalvo, 2017).

Tanmateix, malgrat el gènere és susceptible a grans transformacions, les desigualtats de gènere, en comparació, són molt més durables (Bridges i Pascoe, 2018). A més, aquest

procés de canvi és lent, i tot i que puguem veure alguns canvis subtils en l'ideal hegemònic, la majoria dels elements centrals es mantenen a través del temps i les cultures (Gilmore a Carabí i Armengol, 2008). Així, malgrat els possibles canvis, ens és factible fer una compilació dels trets principals de la masculinitat hegemònica, que podem resumir en les següents categories:

- **Competitivitat**, sovint vinculada a la força i la violència. En la lluita es demostra l'honor i la valentia, i com a resultat es defineixen dos rols: el guanyador (hegemònic) i el perdedor (subordinat) (Díez Gutiérrez, 2015).
- **Agressivitat**, vinculada també a la violència, i que es manifesta no només amb la força física, sinó també amb el llenguatge, entonació i postura (Díez Gutiérrez, 2015).
- **Heterosexualitat** i **homofòbia**, lligades a la **misogínia**, on es presenta a la dona com objecte passiu de les necessitats i desitjos masculins i es manifesta un rebuig a característiques efeminades (Díez Gutiérrez, 2015).
- **Desig sexual i virilitat**: l'home percebut com un subjecte amb un gran desig sexual, difícil de controlar. Així, un home és considerat triomfador quan té molt èxit entre les dones (Carabí i Armengol, 2008; Schippers, 2016).

Per altra banda, fora d'aquests trets, la masculinitat també s'expressa en els matisos del llenguatge i les interaccions. En estudiar aquestes en contextos de gènere no mixtos, podem observar algunes diferències. Les dones acostumen a interactuar en espais socials en què l'objectiu és parlar, i fer-ho sobre temàtiques íntimes i personals. A més, les converses es caracteritzen per ser "altament cooperatives, amb solapaments, preguntes, i estratègies de torns de paraules, tots usats per tal de promoure la simetria i cohesió en el grup" (Coates, 2013, p.93). Per contra, les converses entre homes sovint es centren en un esdeveniment extern a la conversa, i són caracteritzades com a més competitives. Per tant, no és sorprenent que les estratègies de parla també siguin diferents, i es caracteritzin per:

- Tenir **menys solapaments**.
- Seguir un patró de **monòlegs seriats**, representant el rol de l'expert, i cedint-se el torn a "l'escenari".
- Fer **preguntes centrades en la informació i no introspectives**.
- **Temes de conversa** relacionats amb **esport, cotxes, videojocs, o temes tabú** (com el sexe) (Coates, 2013, p.94).

- **Èmfasi en l'èxit, la imatge dura, l'ús de paraules malsonants i argot, l'apel·lació a la violència i la contenció de les emocions** (Coates, 2013; Kendall i Tannen, 2015).

Tanmateix, les converses entre homes no són així en tots els casos. Podem veure interaccions on les intervencions són més solapades i curtes, com per exemple, durant la visualització d'esports o en casos en què es xafardeja d'altres persones, on trobem també més solidaritat. Així, la dicotomia entre discurs femení cooperatiu envers un discurs masculí competitiu no és tan clara (Coates, 2013). I encara ho és menys quan tenim en compte la diversitat dins de cada un dels gèneres. Com senyalàvem, no podem parlar d'una sola masculinitat o feminitat, sinó que cal distingir entre masculinitats o feminitats diverses, entre les quals podem trobar-ne que adopten una posició hegemònica, còmplice o subordinada.

Així, en el cas de les masculinitats no hegemòniques, les converses tendeixen a ser més reflexives, i no s'amaguen tant els sentiments negatius, com quan s'ha sentit por o mal. Tanmateix, s'acostuma a mantenir una consciència que aquesta vulnerabilitat exposa a l'individu a ser ridiculitzat o percebut com a "desviat" de la norma, identificant-lo com a homosexual o efeminat en un sistema de gènere que ho penalitza. Així, és freqüent que s'utilitzin estratègies lingüístiques que ho contraresten, com l'ús de paraules malsonants o argot (Coates, 2013).

Masculinitats geek

Pel que fa al context d'internet i els videojocs, les masculinitats dels jugadors ("*gaming masculinities*") es troben vinculades a la cultura i identitat "*geek*" (Disalvo, 2017). En els últims anys, la masculinitat *geek* ha tingut una gran representació en els mitjans. Des de la sèrie televisiva *The Big Bang Theory* (2017-2019) a l'èxit de l'univers cinematogràfic Marvel, podem trobar innumerables exemples d'històries en les que són els protagonistes. Ara bé, malgrat la seva fama, l'estereotip de *geek/gamer* és habitualment descrit com impopular, poc atractiu, gandul i asocial, i en aquest sentit, els personatges *geek* representen narratives en les que tenen un rol generalment subordinat (Salter i Blodgett, 2018).

Però, igual que Hulk o Superman, els *geeks* tenen dues cares: una més tradicionalment hegemònica, i una altra tradicionalment subordinada. En relació a la primera, les auto-percepcions dels *geeks* disten molt de l'estereotip. Ells s'identifiquen com a **competents, hàbils, i competitius** (Paaßen, MorgenRoth i Stratenmeyer, 2017), posant èmfasi en el

control sobre la màquina (Disalvo, 2017). Per tant, d'acord amb el model d'estereotips de Fiske, en els eixos de competència i cordialitat es caracteritzarien com a alts en competència i baixos en cordialitat, fet que es correspon amb la masculinitat hegemònica i que també explicaria la sobre representació d'homes respecte a dones en aquest camp (Salter & Blodgett, 2017). Nogensmenys, altres recerques han trobat **comportaments asocials i de rebuig cap al físic, en termes de sexe, aparença, i atletisme** (Disalvo, 2017), contraris a la masculinitat hegemònica. Així, la situació de la masculinitat *geek* dins del sistema de gènere espanyol és complexa de determinar. Però tenint en compte la transició que comentàvem més amunt, en el nou ideal hegemònic on es valora la racionalitat i la competència tecnològica sembla ser que aquest tipus de masculinitat pot tenir-hi més cabuda.

Per altra banda, dins la pròpia cultura o context *geek/gamer*, podem trobar-hi diversitat. Baxter-Webb (2014) diferencia entre dos estereotips de jugadors: els "***bro gamers***" i els "***geek gamers***". Els "*bros*", que identificaríem amb una masculinitat més tradicional, solen jugar a jocs multi-jugador, sobre esports, carreres o amb violència, especialment apreciant elements com la qualitat dels gràfics, la prevalença d'explosions, i d'armes. A més, també s'identifiquen comportaments homofòbics i misògins. En contraposició, els "*geeks*", prenent una posició de masculinitat alternativa o subordinada, prefereixen jocs de rol d'un sol jugador, narratius, japonesos, i de ciència ficció i fantasia.

Tot i les diferències, però, una temàtica comú en les masculinitats *geek* online és la **cultura "*troll*"**. D'acord amb l'Urban Dictionary, un *troll* és "una persona que deliberadament molesta a la gent online per aconseguir una reacció" (traducció pròpia) (Anonymus1996, 2015), normalment involucrant la defensa d'idees políticament incorrectes, malgrat no necessàriament creure-hi i sense implicar-s'hi emocionalment (Salter & Blodgett, 2017). Així, el comportament *troll* es relaciona amb la masculinitat en el sentit que es dóna preferència a la racionalitat sobre l'emoció, i es posa un èmfasi en guanyar.

DESCRIPCIÓ DE L'ESCENARI I METODOLOGIA

CONSIDERACIONS PRÈVIES

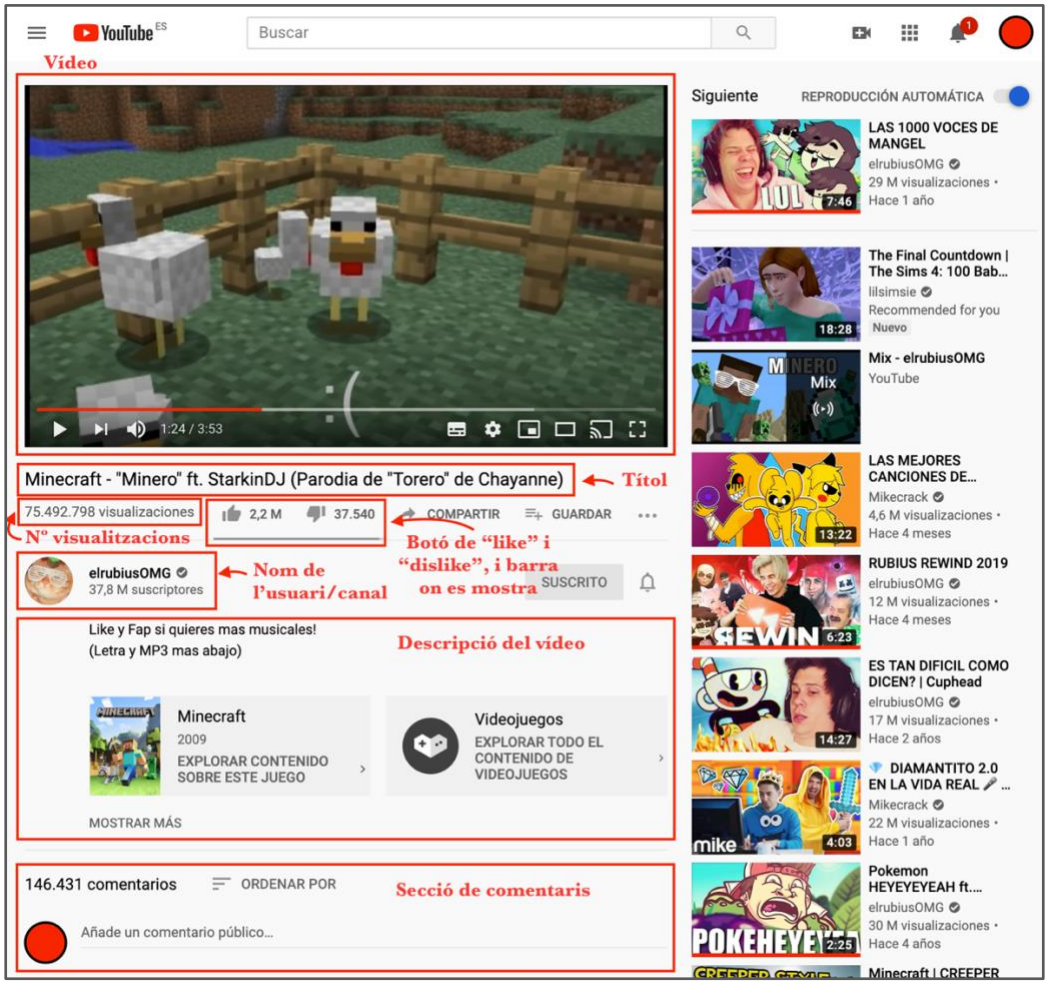
L'escenari estudiat no es tracta d'un espai físic, sinó virtual, fet que exigeix una breu reflexió. Des de la seva obertura al públic majoritari durant els anys noranta i dos mil, el món online ha anat prenent més rellevància en la nostra societat, fins formar part de les nostres vides de forma intrínseca (Hine, 2015). La seva importància, però, no rau en el fet que se'n parli més, sinó en què de forma pràcticament invisibilitzada, s'ha convertit en una part o mitjà imprescindible en el nostre dia a dia. Així, no podem entendre els espais online com un escenari separat de la vida "real", sinó que l'hem d'estudiar, simplement, com un espai social particular amb un altre tipus de limitacions (o "il·limitacions") espai-temporals.

Ara bé, en el cas de YouTube, hem de tenir en compte que és també un negoci pels creadors de vídeos, pel que la identitat és expressada seguint estratègies empresarials. En aquest sentit, qualsevol activitat a les xarxes socials ha de ser interpretada com un mitjà a partir del qual crear i mantenir una reputació online, pel que alguns trets es veuen magnificats i d'altres invisibilitats, fent perillós fer inferències sobre la personalitat o identitat "real" darrera de la pantalla (Sloan i Quan-Haase, 2017). Nogensmenys, seguint la perspectiva de Butler, el rol representat formarà també part de la identitat del creador, per molt que sigui de forma exagerada (Disalvo, 2017). I de fet, diversos estudis mostren un gran impacte de les tecnologies i l'auto-seguiment quantitatiu com a formes de governabilitat (Finnane, 1992), fent que la identitat s'adapti a la imatge amb més "agradaments" (En i Pöll, 2016). Així, malgrat no puguem estudiar la identitat amb la profunditat o certesa que ens oferiria un contacte personal, sí que en podrem veure'n un reflex significatiu en els seus actes performatius online.

DESCRIPCIÓ DE L'ESCENARI

YouTube es distribueix en diferents espais o elements, tal i com podem veure a la **Figura 1**. Malgrat la interfície proporciona molts elements susceptibles a estudi, degut a les limitacions de temps i d'accés a bases estadístiques, em limitaré a estudiar els continguts d'una selecció de vídeos.

FIGURA 1: INSTANTÀNIA DE LA INTERFÍCIE DE YOUTUBE AMB ELS SEUS ELEMENTS



Font: *Minecraft—"Minero" ft. StarkinDJ (Parodia de «Torero» de Chayanne)—YouTube*. (s.d.). Recuperat el 23 maig 2020, de https://www.youtube.com/watch?v=VZzSBv6tXMw&t=81s

SELECCIÓ DE LA MOSTRA

El procés de selecció de la mostra va consistir de tres processos. En primer lloc, es van **seleccionar els canals de YouTube** seguint dos criteris: que fossin canals dedicats (principalment) a vídeos de *gaming*, i que fossin populars en número de subscriptors. El primer criteri delimitaria el nínxol d'audiència (persones de parla hispana interessades en el *gaming*). El segon, asseguraria que siguin Aparells Ideològics Culturals rellevants (que el seu discurs arribi a una gran part d'aquest públic). Així, es seleccionaren els quatre de *gaming* més seguits d'Espanya:

- **elrubiusOMG**: 37.8 milions de subscriptors
- **VEGETTA777**: 29.9 milions de subscriptors
- **TheWillyrex**: 17.1 milions de subscriptors
- **Mikecrack**: 15.7 milions de subscriptors

Font: Top 250 YouTubers Channels in Spain—Socialblade YouTube Stats | YouTube Statistics. (n.d.). Recuperat el 23 de maig de 2020, de https://socialblade.com/youtube/top/country/es/mostsubscribed

Posteriorment, per la **selecció dels vídeos**, es va fer una primera **anàlisi extensa** i una segona de **focalitzada**. En la primera selecció es van escollir, per canal, els cinc vídeos amb més visualitzacions per cada any d'activitat pública fins el 2019. Assegurant la penetració d'aquests discursos, a la vegada que permetent un estudi longitudinal. Així, per elrubiusOMG i VEGETTA777 tenim 40 vídeos respectivament (2012-2019), per TheWillyrex tenim 45 vídeos (2011-2019), i per Mikecrack en tenim 20 (2016-2019), fent un corpus total de **145 vídeos analitzats**. Atès que el número de visualitzacions és dinàmic, es van recollir totes les dades descriptives simultàniament a través de "Popsters" (servei d'anàlisi estadística), el dia 3 d'abril de 2020.

En quant a l'**anàlisi focalitzada**, la selecció de la mostra de vídeos es va fer d'entre els vídeos ja visualitzats, seguint un criteri de representativitat discursiva. Així, es van escollir els elements que millor ajudaven a exemplificar el discurs presentat després de les meves observacions en l'anàlisi extensa. D'aquesta manera, la mostra es va reduir a **15 vídeos**.

MODEL D'ANÀLISI

La perspectiva metodològica emprada ha estat abductiva i mixta. Per l'**anàlisi extensa**, primerament es van identificar indicadors a partir de la literatura sobre masculinitat tradicional i *geek*, afegint també categories emergents a mesura que apareixien als vídeos. La tècnica aplicada va ser l'anàlisi temàtica, a partir de la qual es va quantificar en quina proporció dels vídeos apareixien els esmentats indicadors. A partir d'aquests, es van detectar un patrons en quant a l'evolució dels comportaments relacionats amb la violència i l'agressivitat, pel que es va crear l'Índex de Masculinitat Agressiva (IMA), que inclou els indicadors "competitivitat", "xenofòbia", "misogínia", "homofòbia", "transfòbia", "humor *troll*", "paraules malsonants", "violència" i "lesions".

En l'**anàlisi focalitzada**, per contra, es va crear una taula d'anàlisi amb indicadors amplis a partir de la literatura, amb els quals es va analitzar amb profunditat una mostra reduïda

però exemplificativa del discurs ideològic presentat per cada YouTuber. Totes dues taules d'anàlisi, així com el detall dels resultats es poden trobar en els annexos 2 i 3.

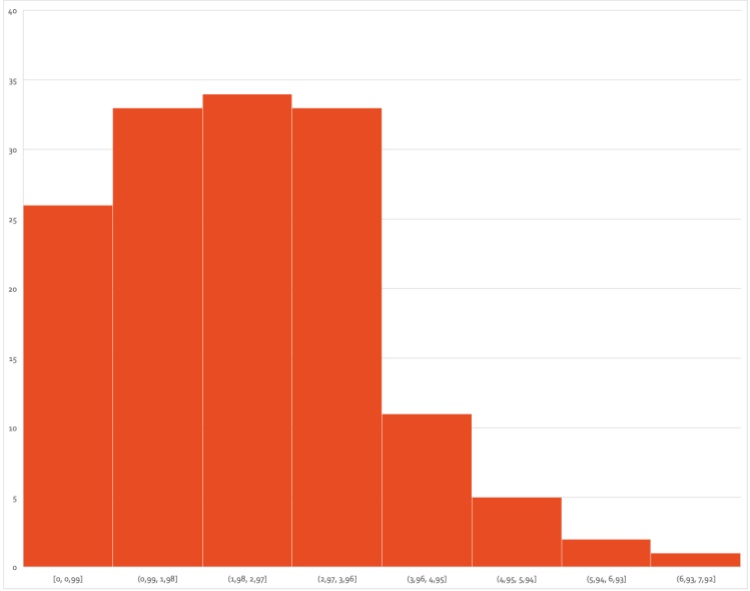
RESULTATS I DISCUSSIÓ

ANÀLISI EXTENSA

A partir de l'anàlisi extensa, veiem alguns indicadors que destaquen. En un 95,45% dels vídeos hi ha solapament en la conversa, fet que podem relacionar amb l'escenari de joc en el que es troben, més que no pas un tret femení. Per altra banda, sovint el joc mostrat és multi-jugador (74,53%), i d'esports, carreres, armes o combat (56,6%), tots dos trets dels videojocs apreciats pels "*bros*". A més, en un 52,41% veiem que s'usa l'humor "*troll*". Per contra, entre els indicadors que menys trobem, hi ha l'humor negatiu vers el sexe heterosexual (1,38%), mostrant heteronormativitat, i el rebuig a l'atletisme (2,07%), diferint de l'estereotip *geek*.

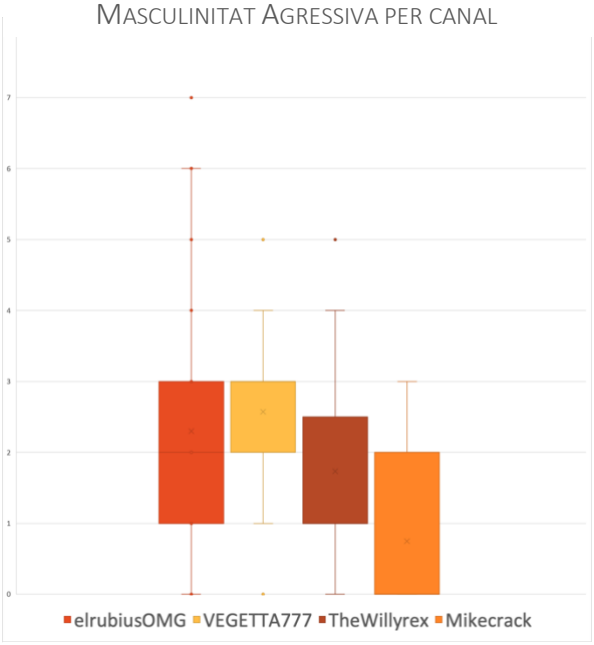
Per altra banda, fixant-nos en l'Índex de Masculinitat Agressiva (IMA) veiem que l'agregat de tots els canals estudiats té una mitjana de 1,99, una desviació típica de 1,48 presentant una distribució normal troncada on la moda és 2. Per tant, veiem com el més comú és una agressivitat moderada-baixa.

FIGURA 2: HISTOGRAMA ÍNDEX DE MASCULINITAT AGRESSIVA



Font: elaboració pròpia.

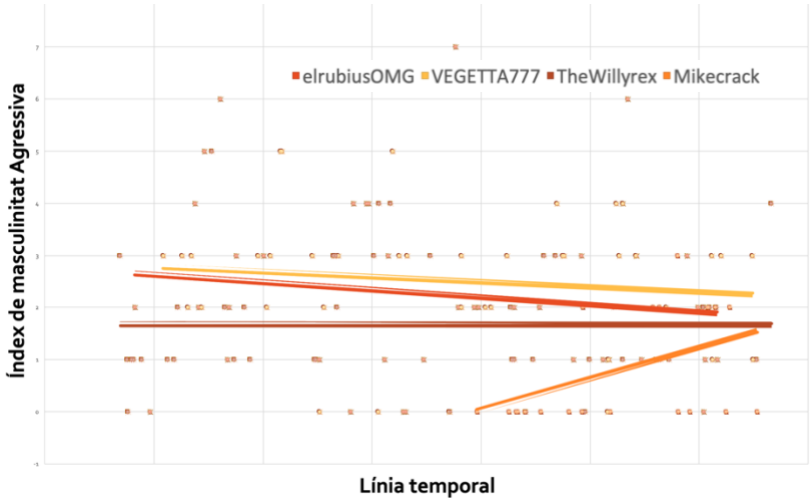
FIGURA 3: DIAGRAMA DE CAIXES DE L'ÍNDEX DE MASCULINITAT AGRESSIVA PER CANAL



Font: elaboració pròpia.

A més, podem veure com l'IMA és diferent en els quatre canals estudiats. En el canal elrubiusOMG, veiem una dispersió molt elevada, indicant alta variabilitat (**Figura 3**), que podem relacionar amb l'evolució a la baixa més pronunciada (**Figura 4**). Així, veiem com a l'inici de la trajectòria, elrubiusOMG era un dels YouTubers més agressius, però en l'actualitat ha moderat molt el seu discurs. En el canal VEGETTA777, podem veure el rang de dispersió més baix, però que es manté a un nivell força elevat, tenint la mediana més elevada dels canals estudiats (3). Igual que en el cas d'elrubiusOMG, podem veure una tendència a la baixa, però més suau (4), sent actualment el canal amb més agressivitat. En el canal TheWillyrex, observem una dispersió mitjana, amb la tercera mediana més elevada (3). En quant a l'evolució, és totalment estable, mantenint-se a un nivell mitjà d'agressivitat (4). Finalment, al canal Mikecrack trobem la mitjana més baixa (3). Tanmateix, veiem l'evolució més pronunciada, sent l'únic cas on l'agressivitat augmenta amb el temps (4).

FIGURA 4: EVOLUCIÓ DE L'ÍNDEX DE MASCULINITAT AGRESSIVA PER CANAL

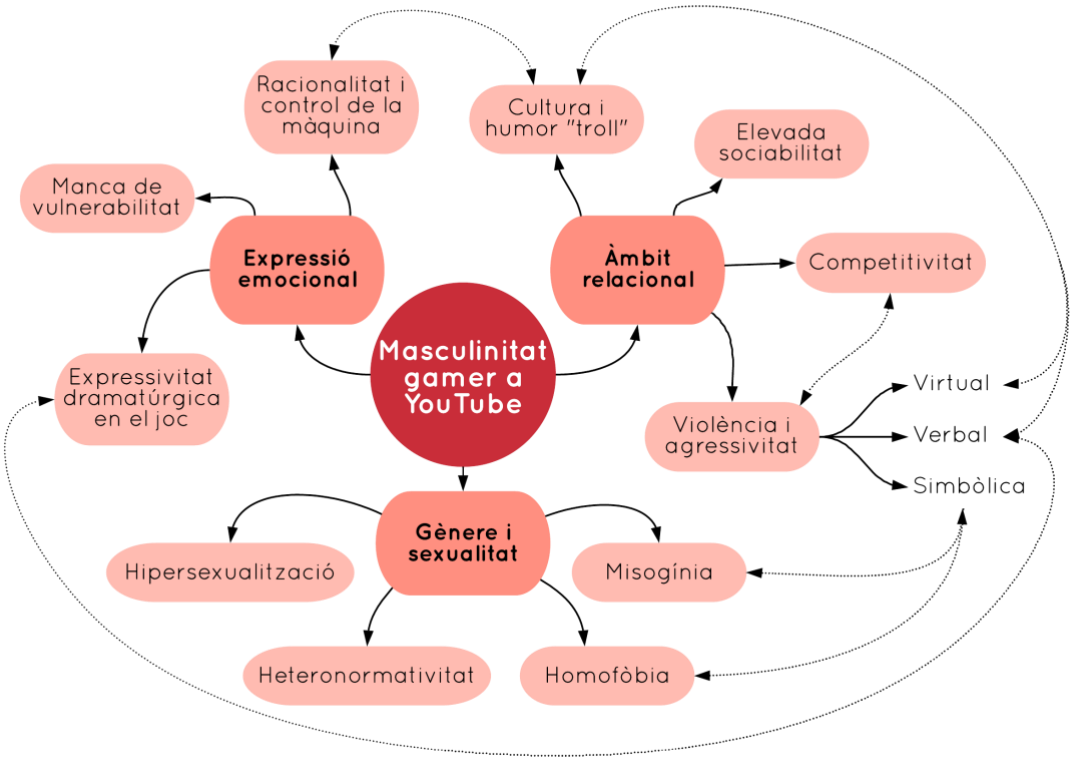


Font: elaboració pròpia.

ANÀLISI FOCALITZADA

A partir de l'anàlisi focalitzada, trobem diverses temàtiques emergents interrelacionades. S'ordenen en tres grans grups: l'expressió emocional, l'àmbit relacional, i el gènere i sexualitat, que a la vegada es subdivideixen en onze categories. Les podem veure de forma gràfica a continuació, i es desenvolupen en les properes pàgines.

FIGURA 5: CARACTERÍSTIQUES DE LA MASCULINITAT *GAMER* A YOUTUBE



Font: elaboració pròpia.

Expressió emocional

EXPRESSIVITAT DRAMATÚRGICA EN EL JOC

En comentar el joc, trobem una expressivitat molt elevada, prenent una forma hiperbòlica i dramatúrgica, especialment en les emocions negatives de frustració per una derrota o imprevist, i de celebració de victòries. Tanmateix, podem veure una evolució desigual en els diferents canals. En elrubiusOMG, trobem un nivell d'expressivitat més elevat que es

manté, mentre que en la resta de canals es parteix d'un nivell molt baix i hi trobem un augment força pronunciat. Aquest canvi el podem relacionar amb dos factors: per una banda, un tipus de vídeos amb menys implicació i expressió emocional a l'inici de la trajectòria, com són els "*tutorials*". Per altra banda, també és factible l'existència d'una estratègia empresarial que regula l'expressió de la identitat, tal i com expressa VEGETTA777 en el següent fragment:

> "Yo al principio pensaba que lo más importante era hacerse buenas partidas. Pero no es así, puesto que luego me di cuenta que lo que era más importante era el comentario, el entretener."

(6:55-7:08) VEGETTA777. (2013). *MI VIDA EN YOUTUBE.* https://www.youtube.com/watch?v=SLwXbNQZjvk

D'acord amb VEGETTA777, doncs, l'èxit com a comentarista de *gameplays* a YouTube no es basa tant en la seva habilitat com a jugador, sinó com a comunicador. Per tant, si entenem l'expressivitat de les emocions un dels factors més importants en l'entreteniment, podem veure lògic que els YouTubers hagin anat en aquesta direcció, copiant el model d'èxit d'elrubiusOMG.

MANCA DE VULNERABILITAT

Fora del joc, l'expressivitat de les emocions i la introspecció tendeix a ser molt baixa, i de fet, en cap dels vídeos analitzats es vulnerabilitat. Sí que en alguns casos parlen de forma retrospectiva de com ho han passat malament, però no en veiem signes en la veu o expressió facial. A més, en aquests casos, generalment es contraresta amb l'ús de paraules malsonants o argot.

RACIONALITAT I CONTROL DE LA MÀQUINA

A l'hora d'enfrontar-se als jocs, observem un enfocament racional i estratègic, on es mostra la competència i control sobre la màquina. Tanmateix, en ocasions es sacrifica aquesta perspectiva a favor de l'entreteniment més expressiu, com es comentava en el fragment de VEGETTA777.

Àmbit relacional

CULTURA "*TROLL*"

La cultura "*troll*" defineix en gran mesura l'humor, relacions i normes socials que es creen. Així, és molt freqüent fer-se innocentades dins dels jocs, utilitzar humor irreverent, o la irreverència cap a les normes, sempre des de la racionalitat i sense implicació emocional.

ELEVADA SOCIABILITAT

En contrast amb l'estereotip *geek* presentat a la literatura, els YouTubers *gamers* no semblen presentar trets asocials. En tots els casos, gran part dels vídeos són col·laboracions, i l'única instància en la que es fa referència a una comportament asocial és quan elrubiusOMG parla de la seva timidesa. En aquest sentit, s'aproximarien més a l'estereotip dels "*bro gamers*" (Baxter-Webb, 2014).

COMPETITIVITAT

En la vasta majoria dels videojocs, l'objectiu és guanyar. Així, la competitivitat és sovint el centre de la narrativa en tots els vídeos. Tanmateix, trobem matisos en els casos estudiats. VEGETTA777, posa molt èmfasi en l'èxit i la competició, mentre que els altres YouTubers, especialment elrubiusOMG, no li donen tanta rellevància. Per ells, la competició sembla ser un mitjà de socialització, i no la finalitat en ella mateixa.

AGRESSIVITAT I VIOLÈNCIA

Per agressivitat entenem tots aquells comportaments violents, ja sigui de forma **verbal/gestual, simbòlica** o **virtual**. L'agressivitat **verbal/gestual** (to elevat de la veu, gesticulacions grans, cara arrufada, etc.), s'observa en tots els YouTubers amb molta intensitat durant el joc, com és normal en relació a l'elevada expressivitat dramatúrgica. Sovint s'utilitza com a recurs humorístic, tot i que en alguns casos podem notar com la frustració al darrera és real.

Les paraules malsonants són una part important d'aquest tipus d'agressivitat, i podem veure com els diferents YouTubers prenen actituds dicotòmiques. Per una banda, elrubiusOMG es caracteritza per fer-ne un ús molt extens, malgrat podem veure una evolució a la baixa força pronunciada. En canvi, la resta de YouTubers tenen molt de compte de no dir-ne, i

es limiten a expressions com "leches", o com a molt, "me cago en...". Fet que es podria explicar per les restriccions de les polítiques de monetització de YouTube (annex 5).

En quant a la violència **simbòlica** (ús de narratives o humor que es fonamenta en les desigualtats en les estructures de poder), veiem molts trets masculins, com són l'ús d'humor homòfob o misogin, que a la vegada es relaciona amb la cultura "*troll*" en tant que políticament incorrecte. Similarment amb al cas de les paraules malsonants, elrubiusOMG té un nivell de violència simbòlica molt més elevat que la resta a l'inici, però a partir de 2014/15 és dels que n'utilitza menys, pel que podem veure l'evolució més notable, com vèiem amb l'anàlisi de l'IMA.

Finalment, la violència **virtual** (en el context dels videojocs), és força elevada en la majoria de casos, ja que quasi tots els videojocs que es mostren tenen alguna mecànica violenta, si no és directament el focus del joc. Especialment rellevants, seria l'agressivitat mostrada en els *gameplays* del videojoc "*Grand Theft Auto*", principalment jugat per VEGETTA777.

Gènere i sexualitat

HIPERSEXUALITZACIÓ

La sexualitat pren un rol fonamental, ja que tots els YouTubers, en especial elrubiusOMG, utilitzen molt d'humor sexual en referència a la seva virilitat. A més, trobem l'expressió d'un desig sexual molt elevat, sempre cap a personatges o individus femenins. Així, veiem una especial rellevància de la sexualitat com a font de virilitat.

HETERONORMATIVITAT

L'heterosexualitat és la norma, i no es contemplen altres possibilitats.

HOMOFÒBIA

El rebuig a l'homosexualitat, en forma d'humor, és molt comú especialment en elrubiusOMG, i també entre VEGETTA777 i TheWillyrex. D'acord amb la literatura, serveix a l'individu per establir-se com a diferent de les categories subordinades o marginades. Tanmateix, és interessant el cas d'elrubiusOMG i mangelrogel ("*rubelangel*"), o VEGETTA777 i TheWillyrex ("*wigetta*"), en què l'audiència ha especulat sobre una possible relació de parella (conegut popularment com a "*bromance*"). En cap dels dos casos ha estat cert, però mentre que en el cas *wigetta* s'ha negat i rebutjat la idea, en el cas

rubelangel s'ha seguit el joc, i de fet és l'únic cas en el que es dóna humor on l'homosexualitat es veu de forma positiva.

MISOGÍNIA

Malgrat en els casos que estudiem no veiem una discriminació descarada, sí que, dins els videojocs, es tracten els personatges femenins com a objecte de desig passiu, mentre no passa el mateix amb els personatges masculins.

D'altra banda, cal destacar que entre els YouTubers *gamers* més populars no trobem cap dona. I en els vídeos analitzats, les úniques aparicions femenines que veiem són les de parelles, germanes, o fans. Així, tot i tenir una mostra d'anàlisi molt limitada, podem observar patrons en els que les dones agafen un rol subordinat, i l'home un d'expert.

PREGUNTES DE RECERCA

A partir de l'anàlisi, podem veure com sorgeixen algunes pautes clares que ens permeten respondre a les preguntes de recerca inicialment plantejades:

1. ***Com expressen la seva identitat de gènere els YouTubers gamers més populars? Es tracta d'un discurs homogeni?***

L'expressió de la identitat de gènere és força homogènia, malgrat hi ha matisos. Principalment, podem trobar un alt grau d'agressivitat, que es manifesta a través de l'ús de l'expressió física i verbal, la violència simbòlica, i la violència dins dels videojocs. A més, la competitivitat és central, malgrat no va deslligada d'una alta solidaritat. Veiem una elevada expressivitat emocional en comentar videojocs, però una manca de vulnerabilitat en temes introspectius. La sexualitat té també un paper molt important, i invariablement mostra heteronormativitat, rebuig cap a l'homosexualitat, i objectificació dels personatges femenins. Finalment, el comportament "*troll*" és també una de les característiques més prominents.

En quant als matisos, podem veure com els diferents YouTubers semblen tenir tons i públics diversos, fet que afecta a l'expressió de gènere. En elrubiusOMG l'humor és més irreverent, amb paraules malsonants, però a la vegada expressa vulnerabilitat. 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 l'estètica i temàtica dels vídeos és molt més infantil.

2. *Com es relaciona aquesta expressió amb les conceptualitzacions de masculinitat tradicional hegemònica i masculinitat "geek" estudiades en la literatura?*

Es mostren importants connexions amb les masculinitats estudiades en la literatura. En quant a la masculinitat tradicional, podem veure una especial identificació amb característiques com l'agressivitat i la competitivitat, així com amb l'homofòbia i misogínia. A més, en quant a les estratègies de parla, també veiem una manca de vulnerabilitat, i les temàtiques tractades són quasi sempre el joc o activitat i molt rarament introspectives. Els solapaments també són freqüents, però esperables pel context, i podem sentir molt ús d'argot i paraules malsonants. Tanmateix, hi ha algunes característiques que no trobem, i és que de l'atletisme pràcticament no se'n fa menció, i sembla substituir-se per la competència tecnològica pròpia del nou model de masculinitat hegemònica i de la masculinitat "*geek*".

En relació amb la identitat *geek*, també trobem característiques que s'hi relacionen, com el domini sobre la màquina o la cultura "*troll*". En quant a la distinció "*bro gamer*" i "*geek gamer*", per altra banda, trobem més trets que s'aproximen al tipus *bro*, com els jocs competitius i el tipus d'humor. Tot i així, no trobem ni l'atletisme ni l'estètica que els caracteritzen. Per tant, podem veure una major identificació amb la masculinitat tradicional hegemònica que amb l'estereotip *geek* o *bro*. Possiblement relacionat amb el fet que la masculinitat online tendeixi a presentar-se de forma més rígidament masculina (Disalvo, 2017).

3. *La masculinitat mesurada a la nostra mostra, evoluciona en el transcurs de la seva trajectòria? I si és així, per què?*

Podem observar com els YouTubers parteixen de tenir característiques i fer tipus de vídeos dissimilars a l'inici de les seves trajectòries, però acaben convergint en un mateix model. En el cas de l'expressivitat i l'agressivitat en format de violència simbòlica, particularment, observem com es parteix de punts molt dispars, amb elrubiusOMG fent-ne un ús molt més extens. Però per què es dóna una convergència? Podem indagar en diversos motius. Per una banda, elrubiusOMG és el YouTuber amb més seguidors, pel que és el que marca el model d'èxit a seguir, amb un humor més irreverent i expressiu. Tanmateix, també podem veure com elrubiusOMG disminueix el seu nivell de violència amb el temps, qüestió que

ens és més difícil de respondre. Proposo tres hipòtesis: (1) que respongui a una adequació a les normes de monetització de YouTube, que penalitzen els vídeos on apareixen paraulotes, violència o contingut picant; (2) que obeeixi a un canvi personal degut a l'edat o altres factors individuals; (3) que obeeixi a un canvi del discurs hegemònic a nivell macrosocial. Com veiem, totes tres raons serien plausibles, i és possible que es tracti d'una combinació de totes. Així, aquestes hipòtesis foren interessants d'investigar en futures recerques.

CONCLUSIONS

En el present treball hem pogut veure com, sorprenentment, la masculinitat presentada pels YouTubers *gamers* pràcticament no té elements de la masculinitat *geek*, ja que no es dóna 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 s'englobaria en aquesta categoria. En canvi, es mantenen molts dels trets de la masculinitat tradicional, en tant que es conserva la competitivitat, agressivitat, homofòbia, misogínia, i una hipersexualització. A més, trobem alguns elements de la masculinitat hegemònica a la que estem transitant, on es dóna especial rellevància a la competència tecnològica i racionalitat. D'aquesta manera, corroborem que els canvis en les masculinitats són lents (Gilmore a Carabí i Armengol, 2008),

Els motius que expliquen aquesta continuïtat o rigidesa a YouTube, però, romanen incerts. Una bona proposta seria la de Disalvo (2017) que afirma que la masculinitat es mostra de forma exagerada i rígida en els contextos de joc i online. Hipòtesi que també sostindria Bauman (2011), d'acord amb qui les identitats, en un context líquid i incert com el de l'actual internet, s'han de reafirmar constantment. Tot i així, podrien haver-hi altres raons de fons, com la influència dels discursos dominants a partir d'una governabilitat "foucaultiana" (En i Pöll, 2016, Finnane, 1992), imposada per les complexes relacions que s'estableixen entre usuari, audiència, empreses de màrqueting i la pròpia plataforma YouTube (annex 5).

En l'actual recerca he tingut limitacions que no m'han permès arribar al fons de la qüestió, atès que l'escenari és altament dinàmic i interactiu. Així, la imatge és eternament incompleta, al que li hem de sumar que, moltes de les dades estadístiques rellevants (com les dades demogràfiques de l'audiència) són privades, pel que ens és impossible accedir-hi si no és a través d'un servei estadístic de pagament o un contacte directe amb els productors.

Així, de cara a futures investigacions, recomanaria fer anàlisis de tipus mixt o quantitatives, accedint a les bases estadístiques per veure els patrons d'interacció i dinàmiques de poder. A més, també proposaria fer entrevistes tant a productors com a consumidors dels vídeos, per tal de veure de quina forma es relacionen amb les identitats i discursos presentats, especialment posant èmfasi en com les dones o feminitats *gamer* entren en la dinàmica.

REFERÈNCIES

AIMC. (2019). *Marco general de los medios en España 2019*.

Anonymus1996. (2015). *Urban Dictionary: Troll*. Urban Dictionary. https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Troll

Arnett, J. J. (1995). Adolescents' uses of media for self-socialization. *Journal of Youth and Adolescence*, *24*(5), 519-533. https://doi.org/10.1007/BF01537054

Bauman, Z. (2011). *Liquid Modernity*. John Wiley & Sons.

Baxter-Webb, J. (2014). *Divergent Masculinities in Contemporary Videogame Culture: A Tale of Geeks and Bros*. 12.

Bridges, T., & Pascoe, C. J. (2018). On the Elasticity of Gender Hegemony: Why Hybrid Masculinities Fail to Undermine Gender and Sexual Inequality. En J. W. Messerschmidt, P. Y. Martin, M. A. Messner, & R. Connell (Ed.), *Gender Reckonings* (p. 254-274). NYU Press; JSTOR. https://www.jstor.org/stable/j.ctt1pwtb3r.21

Buckingham, D. (2008). *Youth, identity, and digital media*. MIT Press.

Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. *Theatre Journal*, *40*(4), 519. https://doi.org/10.2307/3207893

Carabí, À., & Armengol, J. M. (2008). *Debating masculinity*. Icaria Editorial.

Coates, J. (2013). Gender and discourse analysis. En *The Routledge Handbook of Discourse Analysis* (p. 116-129). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203809068-14

Connell, R. W. (2005). *Masculinities*. Polity.

Connell, R. W., & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept. *Gender and Society*, *19*(6), 829-859. JSTOR.

Cruz, A., & Buchanan-Oliver, M. (2017). Mobile masculinities: Performances of remasculation. *European Journal of Marketing*, *51*. https://doi.org/10.1108/EJM-04-2016-0199

Díez Gutiérrez, E. (2015). Códigos de masculinidad hegemónica en educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, *68*, 79-98. https://doi.org/10.35362/rie680201

Disalvo, B. (2017). Gaming Masculinity. En *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming*. Carnegie Mellon University, ETC Press.

Domo Resource—Data Never Sleeps 7.0. (2019). Domo. https://www.domo.com/learn/data-never-sleeps-7

elrubiusOMG. (2012). *Minecraft—"Minero" ft. StarkinDJ (Parodia de «Torero» de Chayanne)—YouTube*. https://www.youtube.com/watch?v=VZzSBv6tXMw&t=81s

En, B., & Pöll, M. (2016). Are you (self-)tracking? Risks, norms and optimisation in self-quantifying practices. *Graduate Journal of Social Science*, *12*, 37–57.

Finnane, M. (1992). The Foucault Effect: Studies in Governmentality with two lectures by and an interview with Michel Foucault Edited by Graham Burchell, Colin Gordon & Peter Miller Chicago: University of Chicago Press & Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf, 1991, x + 307 pp. *Canadian Journal of Law & Society / La Revue Canadienne Droit et Société*, *7*(2), 309-312. https://doi.org/10.1017/S0829320100002507

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*.

Harvey, S. J. (1999). Hegemonic Masculinity, Friendship, and Group Formation in an Athletic Subculture. *The Journal of Men's Studies*, *8*(1), 91-108. https://doi.org/10.3149/jms.0801.91

Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Bloomsbury Publishing.

Kendall, S., & Tannen, D. (2015). Discourse anf Gender. En *The Handbook of Discourse Analysis* (1a ed.). John Wiley & Sons, Ltd. https://doi.org/10.1002/9781118584194

Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 1-15. https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y

Popsters—Social Media Content Analytics Tool. (2020, abril 3). https://popsters.com

Premsa - YouTube. (s.d.). *Premsa—YouTube*. Recuperat 22 maig 2020, de https://www.youtube.com/about/press/

Salter, A., & Blodgett, B. (2017). Conclusion: That's Not How Geek Masculinity Works! En A. Salter & B. Blodgett (Ed.), *Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing* (p. 189-207). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-66077-6_8

Schippers, M. (2016). Man against Man: Masculinity, Femininity, and the Vilified Cheating Woman. En *Beyond Monogamy* (p. 37-70). NYU Press; JSTOR. https://www.jstor.org/stable/j.ctt1803zgd.5

Sharma, A., & Gupta, A. (2009). *The Anthropology of the State: A Reader*. John Wiley & Sons.

Sloan, L., & Quan-Haase, A. (2017). *The SAGE Handbook of Social Media Research Methods*. SAGE.

Socialblade. (s.d.). *Top 250 YouTubers Channels in Spain—Socialblade YouTube Stats | YouTube Statistics*. Recuperat 11 abril 2020, de https://socialblade.com/youtube/top/country/es/mostsubscribed

VEGETTA777. (2013). *MI VIDA EN YOUTUBE*. https://www.youtube.com/watch?v=SLwXbNQZjvk

ANNEXOS

1. GLOSSARI

Bro és un terme col·loquial anglès provinent de "*brother*" (germà), i aplicat a amics propers. A més, tal i com veiem a Bxter-Webb (2014) al voltant de les persones que utilitzen més aquest terme s'ha creat una subcultura caracteritzada per una masculinitat amb molts trets de la tradicional hegemònica, però exagerada, especialment en quant a duresa i homofòbia.

Bromance és la unió de les paraules "*bro*" i "*romance*", indicant una (ideada) relació de parella platònica entre dos amics propers heterosexuals. Normalment la categorització sorgeix de l'audiència d'una sèrie de televisió, o en aquest cas, d'un canal de YouTube. Sovint s'utilitza com a broma amb connotacions homofòbiques.

Canal de YouTube comprèn el perfil i conjunt de vídeos creats per un mateix usuari a la plataforma YouTube.

Canals de *gaming* són els canals de YouTube on, principalment, es fan *gameplays* on es mostra una persona jugant a un videojoc.

Gameplays són els vídeos on es mostra una persona jugant a un videojoc.

Gamer és una persona a qui li agrada jugar a videojocs i s'identifica amb la subcultura que existeix al voltant d'aquests.

Geek és un terme anglès, normalment pejoratiu, que defineix una persona apassionada per algun tema de caire intel·lectual com la tecnologia. No té una traducció exacta al català, però col·loquialment es podria comparar amb el terme "*friqui*" o "*raret*".

Troll és, d'acord amb l'Urban Dictionary, "una persona que deliberadament molesta a la gent online per aconseguir una reacció" (traducció pròpia) (Anonymus1996, 2015), normalment involucrant la defensa d'idees políticament incorrectes, malgrat no necessàriament creure-hi i sense implicar-s'hi emocionalment.

Tutorial és un tipus de vídeo on es mostra, des d'una posició d'expertesa, algun aspecte tècnic d'un videojoc.

YouTubers gamers són aquelles persones que comparteixen vídeos relacionats amb videojocs a la plataforma online YouTube.

2. DESCRIPCIÓ YOUTUBERS

elrubiusOMG

Nom real: Rubén Doblas Gundersen

Data de naixement: 13 de febrer de 1990 (actualment 30 anys, 20 a l'inici de la trajectòria)

Altres dades personals: Nascut a Mijas (Màlaga), de pare espanyol i mare noruega. Als tres anys els seus pares es separen i es muda a Bergen, Noruega, amb la seva mare. Estant allà, la seva mare troba una parella espanyola, i es muden altra vegada a Espanya, Madrid, on el Rubén fa gran part de la seva escolarització. Des de petit li agraden els videojocs (menciona Pokémon), i Spiderman, i diu ser molt sociable i tenir molts amics. A l'hora d'anar a l'institut, va a un centre on no coneix a ningú, pel que diu sentir-se sol i les seves notes comencen a baixar. Als 16 anys, la mare i la seva parella es separen, i decideixen tornar a Noruega. Allà es torna a sentir com un estranger, però de seguida fa amics en persona, i també fa amics per internet, amb qui juga a videojocs. És el moment en el que coneix a Mangel, amb qui en el futur s'embarcaran en l'aventura de YouTube. El 2006, torna a Espanya amb l'ex-parella de la seva mare, i fa un curs d'animació 3D. A partir d'aquí, comença a penjar vídeos a YouTube amb el seu amic Mangel, i es comença a fer famós amb els seus vídeos de Skyrim. Al cap d'un temps comencen a compartir pis amb Mangel, amb qui conviuen alguns anys. Actualment viu amb la seva parella.

A més de YouTube té un important canal de Twitch, i també ha estat el creador d'una sèrie d'animació: Virtual Hero.

Tipus de vídeos: El perfil de vídeos de elrubiusOMG és molt variat, però el factor en comú és sempre l'humor. Va començar fent vídeos humorístics curts (al voltant de 5 minuts) en els quals presentava muntatges amb fragments de *gameplays*, i també alguna paròdia de cançó basada en un videojoc. Al cap de poc va començar a diversificar el seu rang, també penjant vídeos en els que entrava a Chatroulette (una pàgina web en la que, de forma aleatòria i anònima, es fan videotrucades amb persones desconegudes d'arreu del món). Més endavant va començar a fer reptes virals, vídeos diversos amb els seus amics, de preguntes personals, etc. Els últims anys, la majoria dels *gameplays* els fa en directe per la plataforma Twitch, i reserva el canal de YouTube per vídeos d'altres tipus, o penja alguns *gameplays* editats, amb un recopilatori dels millors moments. Al llarg de la seva trajectòria, també és important la quantitat de col·laboracions que fa amb Mangel, Alexby, i altres YouTubers.

VEGETTA777

Nom real: Samuel de Luque Batuecas

Data de naixement: 12 de febrer de 1989 (actualment 31 anys, 23 a l'inici de la trajectòria 21 de febrer de 2012)

Altres dades personals: Nascut a Madrid (Madrid), va estudiar a Alcorcón i des de jove es va interessar tant pels videojocs, dels quals gaudia sobretot de Pokémon, com per la sèrie d'animació Japonesa Dragon Ball (d'on va agafar el seu pseudònim). Després d'estudiar auxiliar d'infermeria i defensa personal va iniciar el seu camí a YouTube, mentre estudiava per fer les oposicions de policia. Per descomptat, després del seu èxit a la plataforma no ha seguir el camí de la policia. El seu primer vídeo va ser un *gameplay* del joc Uncharted3 i va seguir amb altres jocs tipus "shooters" i "demos" de videojocs, però va ser aquell mateix any al maig, quan va penjar el seu primer vídeo de Minecraft, videojoc el qual va ajudar a consolidar la seva fama dins de la plataforma.

El seu èxit es va fer palpable a partir de 2013 amb l'estrena de videojoc GTA V, amb el qual feia col·laboracions amb diversos YouTubers però en especial amb el que seria el seu millor amic de la plataforma Willyrex. L'any següent junt a Willyrex va viure una breu etapa a Los Angeles. Al 2015 junt a Willyrex va publicar el que seria la seva primera novel·la fantàstica "Wiggetta", des de llavors, els fans han fantasiejat amb una relació homosexual entre ells que porta el mateix nom. Aquest mateix any, durant el 10é aniversari de YouTube, va rebre el segon botó de diamant entregat a un espanyol (el primer hauria estat pel elRubiusOMG). En 2017 es muda com molts altres YouTubers a Andorra, des de llavors canvia el seu contingut deixant de banda el Minecraft i el GTA V per adaptar-se als nous temps i necessitats de la plataforma. El 2018, junt a Willyrex, s'anuncien com a socis majoritaris de l'equip MADLionsEC el qual competeix en els eSports.

Tipus de vídeos: el perfil de vídeos de VEGETTA777 és que sempre s'han caracteritzat pel seu estil humorístic. Generalment els vídeos que penja són gameplays i walkthroughs els quals utilitza com a tutorials. En els darrers anys i degut al creixement d'altres plataformes com Twitch, el seu contingut s'ha derivat d'aquest, augmentant la quantitat d'streamings. VEGETTA777 tot i haver deixat clar que no era fan de Fortnite, va començar a generar contingut d'aquest per tal d'adaptar-se al nou públic. Pel mateix motiu, degut a la recuperada popularitat de Minecraft i GTA V, va tornar a generar contingut d'aquest com pot ser "Minecraft con noobs". Actualment el podem veure fent col·laboracions amb Jesússeron, Lexosi, Arsilex i Herny.

TheWillyrex

Nom real: Guillermo Diaz Ibañez

Data de naixement: 9 de maig del 1993, (actualment 26 anys, 16 a l'inici de la seva trajectòria el 9 d'agost del 2009 amb el seu primer canal, 18 el 26 de gener del 2011 amb el seu segon canal).

Altres dades personals: Guillermo quan era petit treia bones notes i volia ser pilot d'avions, jugava a futbol sala y practicava natació, motiu pel qual segurament tenia el títol de socorrista. Als 16 anys, va obrir el seu primer canal i el va estrenar amb un vídeo on comentava una partida de Call of Duty Modern Warfare 2. Els seus inicis es van centrar en aquest joc, però amb el temps va anant incloent altres jocs, encara que del mateix gènere (FPS i estratègia). En els seus primers anys com a YouTuber, mentre cursava els estudis de Batxillerat, s'aixecava unes hores abans per tal de gravar els seus vídeos i compatibilitzar totes dues coses. Els seus estudis posteriors fent la carrera d'Administració d'Empresas es van veure interromputs, doncs no els podia compatibilitzar amb la seva vida com a YouTuber i aquesta pesava més per a ell. A més a més, durant els seus inicis va ser jugador d'eSports a l'equip Pain Gaming un dels motius pel qual va afavorir que comences a pujar vídeos a YouTube

Al gener del 2011, i per diversificar el seu contingut, va obrir un nou canal on pujava contingut d'altres jocs que no eren els seus habituals, com podien ser Minecraft, GTV o altres jocs que tenien popularitat en aquell moments. A partir del 2013, comença a fer col·laboracions amb el que seria des de llavors el inseparable company VEGETTA777, amb el qual aniria a viure a Los Angeles al 2014 i publicar el seu primer llibre el següent any. En 2017 es muda com molts altres YouTubers a Andorra com el seu company VEGETTA777. El 2018, junt a aquest últim, s'anuncien com a socis majoritaris de l'equip MADLionsEC el qual competeix en els eSports.

Tipus de vídeos: Des de els seus inicis s'ha caracteritzat per penjar Gameplays sobre els jocs que estan de moda en aquell moment, per tant com molts altres YouTubers s'ha anat adaptant a les noves tendències. Tot i així jocs com el Minecraft, el qual ha marcat la seva trajectòria, són jocs que podem veure constantment en el seu canal secundari. En aquest canal, que tot i ser el secundari ha arribat a superar el seu canal principal en subscriptors, penja contingut d'altres videojocs com poden ser mini-jocs d'ordinador, de PS4 i vídeos de stream o reaccionant a jocs o altres coses. Com gairebé amb tots els YouTubers podem observar que sempre es busca el to d'humor per arribar al públic més jove. Un altre característica de Willyrex és que ha fet dues cançons, un altre tret que trobem en altres YouTubers,

Mikecrack

Nom real: Miguel Bernal Montes

Data de naixement: 27 de març del 1993 (actualment 26 anys, 23 a l'inici de la trajectòria)

Altres dades personals: Va néixer a Madrid i va passar la seva infància i adolescència en el municipi de Poxuelo de Alarcón. Als 9 anys va ser diagnosticat de Trastorn de Dèficit d'Atenció amb Hiperactivitat (TDAH), tot i així va cursar els seus estudis amb normalitat gracies a l'ajuda d'especialistes i medicació. Durant la seva adolescència, dels 14 als 18 anys, va assistir a l'escola de màgia Tamariz, època en la que va pujar diversos vídeos a YouTube sobre màgia però els quals no li van aportar la fama actual (primer vídeo 30 novembre 2009). Va seguir amb els seus estudis fins a graduar-se en Biotecnologia (a la UFV) al 2015 i l'any següent va realitzar un Màster en Gestió i Desenvolupament de Tecnologies Biomèdiques. Durant la realització d'aquest màster es va aficionar al Minecraft i va ser quan va decidir explorar la possibilitat de fer-se YouTuber professional.

El 14 de Febrer del 2016, i començant de cero deixant de banda els vídeos sobre màgia, obre un nou canal amb el nom de Mikecraft i publica el seu primer vídeo partint amb el joc de Minecraft. El canal creix ràpidament i al setembre comença a veure resultats positius, els qual l'ajuden a seguir amb el projecte sense deixar de banda el Màster. L'any 2017 apareixen Los Compas, un projecte junt a altres YouTubers i amics com són ElTrollino0 i Timba VK, amb els que desenvolupa nou contingut tant de diferents modalitats del Minecraft com de contingut d'entreteniment divers com poden ser versions de cançons o vídeos de cuina. A l'Octubre del 2018 junt a Los Compas, publiquen el primer llibre el qual assoleix el lloc nº1 en ventes d'Amazon en pocs dies i arribant a la seva 8º edició en 2 mesos. Durant aquest mateix estiu comencen un nou projecte que involucra a més professionals del contingut, editors, guionistes, músics, dibuixants, animadors per tal d'elaborar vídeos més professionals i elaborats.

Tipus de vídeos: Mikecrack sempre s'ha proposat donar el millor de si mateix en els seu contingut, ja que en els seus vídeos aboca i fa servir tota la seva experiència, habilitats i coneixements adquirits en el món de la màgia, universitat, club de debat, emprenedoria i tecnologia que ha acumulat amb els anys. Des d'un inici es va enfocar a fidelitzar als seus seguidors amb contingut de qualitat i sobretot presentant gran atenció a les xarxes socials, en comptes de buscar un èxit ràpid fent augmentar les visites. El canal de Mikecrack es caracteritza sobretot pel seu estil d'edició, la incorporació pionera de mems, moviments de càmera, música, efectes sonors y altres recursos tècnics, tècniques que junt amb el sentit de l'humor, la intriga, la sorpresa i altres trucs narratius, fan d'aquest un canal referent tant per a consumidors com per a creadors.

Videojocs principals

Els videojocs que han aparegut en els vídeos analitzats amb especial rellevància són:

- **Minecraft** (probablement el més popular en el context). Es tracta d'un joc de tipus "sandbox" (món lliure, on un personatge en primera persona pot explotar els recursos, i construir), que permet infinites modalitats de joc. Malgrat els gràfics són molt simples, la flexibilitat en quant a la jugabilitat (es pot jugar en mode individual, multi-jugador, cooperatiu, competitiu, amb monstres enemics o sense, etc.) li ha donat moltíssima popularitat.
- **Grand Theft Auto** (principalment *VEGETTA777*, juntament amb *TheWillyrex*). Joc en el que l'individu juga com a lladre de cotxes, sempre home, i on les mecàniques són essencialment violentes (cal ulilitzar la violència per robar cotxes, matar la policia que et persegueix, matar prostitutes, etc.). Molt bons gràfics.
- **Golf It** (principalment *TheWillyrex*). Joc de golf on es competeix per veure qui arriba al forat amb menys cops. Gràfics poc realistes.
- **Fortnite** (tots, excepte *Mikecrack*). Joc multi-jugador online i competitiu, on es pot jugar per equips. La zona de joc va reduïnt-se, pel que cal moure's o eliminar a la resta per ser l'últim supervivent. Bons gràfics, amb colors llampants.

En general, podem veure com la majoria de jocs, amb excepció d'algunes modalitats de Minecraft o GTA, són altament competitius. A més, tots tenen mode multi-jugador i majoritàriament bons gràfics.

Estètica general

L'estètica personal dels YouTubers estudiats és molt homogènia. En tots els casos vesteixen amb samarretes bàsiques o dessuadores amples i tenen els cabells curts. No tenen tatuatges visibles, i només en el cas d'*elrubiusOMG* podem veure com li agraden molt les gorres i l'estètica rapera típica dels "*bro gamers*". En quant a l'estètica en la presentació online, tots els YouTubers utilitzen edicions força dinàmiques, on hi ha molt comentari i a vegades dibuixos. A més, els colors acostumen a ser molt vibrants.

3. ANÀLISI EXTENSA

Llistat de vídeos analitzats

A continuació veiem la llista dels 145 vídeos analitzats, ordenats primerament per canal, i dins del canal, per dates. A més, s'hi afegeix la durada i número de reproduccions.

*** En gris podem veure els vídeos que després es van seleccionar per l'anàlisi focalitzada.**

Canal	Nom del vídeo	Data	Durada	Reproduccions
elrubiusOMG	Minecraft en 1 minuto	5/1/12	1:01	25371807
	Minecraft - "Minero" ft. StarkinDJ (Parodia de "Torero" de Chayanne)	14/3/12	3:53	73912954
	Chatroulette | HACIENDO HAMIJOS MULTICULTURALES | TROLEANDO LIKE A BAUS	7/10/12	4:20	23003257
	Pokemon en 1 minuto	24/10/12	3:02	21673132
	Chatroulette | HOMBRES CON TETAS Y MAS HAMIJOS | Ep. 2	19/11/12	5:43	20365356
	Chatroulette | MAFIOSOS Y NIÑOS CHINOS QUE DAN MIEDO | Ep. 4	31/1/13	5:52	35960326
	DRAW MY LIFE | by elrubius	4/3/13	6:06	32995290
	EL FURBY DEL INFIERNO	12/3/13	6:35	28122208
	MANERAS DE MOLESTAR A TU COMPAÑERO DE PISO	12/4/13	4:18	25251564
	Chatroulette | TROLEANDO CON MI SALCHICHA Y MOAR HAMIJOS | Ep. 7	19/8/13	6:44	24142413
	INCOMODANDO A GENTE EN LA PIZZERIA | Camara Oculta	1/5/14	7:47	25426033
	50 COSAS SOBRE MI by Rubius	19/9/14	12:38	32318667
	EL FAIL MAS FAIL DE TODOS LOS FAILS | TTT	2/10/14	9:43	26254704
	PIKABOSS ES DIOS	2/12/14	7:15	44789127
	INTENTA NO REIR CHALLENGE	13/12/14	7:18	38119946
	PHOTOBOOTH CHALLENGE | Rubius y Mangel	22/2/15	7:11	41443244
	JUDIAS ASQUEROSAS CHALLENGE	10/3/15	12:46	46919628
	BUSCANDO NOVIA EN CHATROULETTE	21/5/15	9:39	39990744
	CHARLIE CHARLIE CHALLENGE By Rubius	29/5/15	3:06	33103123
	MI NUEVA NUEVA CASA	20/8/15	10:32	32342024
	EL DETECTOR DE MENTIRAS CHALLENGE	13/1/16	7:06	36116626
	MUJERES QUE ME ACOSAN POR INTERNET	27/1/16	7:17	29215186
	Pokemon HEYEYEYEAH ft. Narehop - (Parodia "Hey Yea Yea Yea Ye")	9/4/16	2:24	30237084
	PREGUNTAS Y RETOS ESTUPIDOS #2	28/4/16	7:33	36222176
	SI TE RIES PIERDES CHALLENGE con Rubius	9/10/16	7:09	46437277
	EL REGALO MALDITO DE YOUTUBE	2/2/17	5:30	23084300
	VUESTROS REGALOS CADA VEZ DAN MAS MIEDO	8/7/17	11:24	26192810
	PORTERIA CHALLENGE by Rubius	12/8/17	6:41	37700703
	NO MEZCLEIS NITROGENO LIQUIDO CON COCACOLA	21/11/17	11:39	23636071
	UNBOXING DE REGALOS ILEGALES	17/12/17	12:07	23902948
	ME HAGO PASAR POR ESTATUA Y PASA ESTO | Fortnite	19/2/18	11:49	22099663
	PELEA DE BORRACHOS EN REALIDAD VIRTUAL	14/3/18	9:19	22087129
	REACCIONANDO A ROBLOX	22/4/18	11:16	21989647
	INTENTANDO DUCHAR A MIS GATOS	14/5/18	14:06	26743463
	PREGUNTAS ESTUPIDAS #5	10/12/18	7:02	22704903
	SUBS MANDAN VIDEOS #2	28/1/19	10:53	21289108
	U Got That | Rubius Edition [VERSION COMPLETA] ft. RICARDO	24/2/19	3:21	18237149
	REACCIONANDO A MIS MEMES by Rubius	5/3/19	13:58	15740121
	LAS 1000 VOCES DE MANGEL	12/3/19	7:45	28345690
	MI CASA EN 5 MINUTOS	28/4/19	5:55	24880685

VEGETTA777	ZONA MINECRAFT: PRIMEROS PASOS Y MI SUPERCASA (XBOX360)	13/5/12	0:35	9492025
	ESPECIAL MINECRAFT 4000 SUSCRIPTORES EN PLANETA VEGETTA	9/8/12	1:06	10937510
	ZONA MINECRAFT: EPISODIO FINAL... BOOM! (XBOX360)	2/9/12	1:00	14198454
	ESPECIAL 7777 - MINECRAFT: EL GRAN COMBATE	21/9/12	1:23	37311167
	PLANETA VEGETTA: LA VISITA DE HEROBRINE	6/11/12	0:26	19361112
	ESPECIAL 777.777 EN PLANETA VEGETTA: LA GRAN VENGANZA	23/7/13	0:57	31313356
	EL COMIENZO DE ALGO EPICO | #APOCALIPSISMINECRAFT | EPISODIO 1 | WILLYREX Y VEGETTA	31/8/13	0:35	12770215
	GTA V: EL SENDERO DE LO DESCONOCIDO (SIN SPOILER)	17/9/13	0:40	13002331
	GARRY´S MOD: TRES HOMBRES,UN TRAIDOR	3/11/13	0:13	16248768
	GTA V ONLINE: 500.000$ PARA DISFRUTAR!	8/11/13	0:35	16465958
	ESCAPA DE LA BESTIA #2 | OLIMPOCRAFT	28/3/14	0:17	27164450
	PLANETA VEGETTA: EL DIA DE MI BODA #70	1/5/14	0:36	21293941
	PLANTS VS ZOMBIES: CACTUS BANDIDO	20/5/14	0:29	15138205
	LUCKY BLOCKS - SUERTE MORTAL	5/7/14	0:13	16816831
	#KARMALAND - COMIENZO DE LA AVENTURA #1	27/7/14	0:52	16969693
	PLANETA VEGETTA: UNA GRAN AVENTURA NOS ESPERA #1	24/1/15	0:33	70486977
	GTA V ONLINE: MILLONARIOS POR UN DIA	31/3/15	0:29	13334729
	GTA V ONLINE: CARRERAS ENTRE AMIGOS-ENEMIGOS	29/4/15	0:17	45523707
	GTA V ONLINE: NUNCA PIERDAS LA ESPERANZA!	6/6/15	0:17	13954812
	GTA V ONLINE: YATE WIGETTA Y NUEVO APARTAMENTO	15/12/15	0:24	24260831
	GTA V ONLINE: MIS COCHES Y MIS NUEVOS AMIGOS	8/2/16	0:28	13901944
	GTA V ONLINE: PACIFIC BLUE	10/2/16	0:25	17237577
	GTA V ONLINE - LA FAMILIA!	30/5/16	0:33	15004013
	GTA V ONLINE: NUEVO COCHE Y AVENTURAS DE TORETTO!	26/6/16	0:26	14756941
	MINECRAFT - LUCKY BLOCKS CON WILLY Y FRANK!	4/9/16	0:12	13238394
	ZENTORNO VS RUNNERS EN GTA V!	23/4/17	0:19	10028620
	BEN AND ED BLOOD PARTY - MI PRIMERA VEZ!	20/5/17	0:15	10615602
	GTA V - LADRONES EN PRIMERA PERSONA!	27/5/17	0:20	17546154
	SOY UN NIÑO - HELLO NEIGHBOR (JUEGO FINAL) #1	10/12/17	0:24	18441744
	COMO CONSEGUIR TODOS LOS OBJETOS! - HELLO NEIGHBOR (JUEGO FINAL) #4	15/12/17	0:42	9866290
	RINOUNICORNIO VS WILLY VS FARGAN	21/1/18	0:16	6800744
	WILLY VS FARGAN VS VEGETTA - PARTY PANIC	1/2/18	0:14	8982812
	NINJAGETTA VS WILLY VS FARGAN	19/2/18	0:14	7893626
	GOD OF WAR - COMIENZO EPICO #1	19/4/18	1:07	7672615
	SPIDERMAN - COMIENZA LA AVENTURA #1	6/9/18	1:21	12404419
	PARED DEL LOOT *ARCO EXPLOSIVO* +100 COFRES (FORTNITE MINIJUEGOS)	4/4/19	0:12	5640165
	MINIJUEGO *LA OCA* (FORTNITE MINIJUEGOS)	7/4/19	0:27	8662831
	LA RULETA VOLADORA *LOOT ALEATORIO* (FORTNITE MINIJUEGOS)	15/5/19	0:13	6663092
	WILLYREX ES MI ABUELA	4/10/19	0:11	7023023
	KARMALAND - COMIENZA NUESTRA AVENTURA #1	7/10/19	0:38	6695195
TheWillyrex	MINECRAFT!! - Dead Island!! Ep. 3 "Desfase!!"	28/10/11	19:30	736541
	MINECRAFT: "En busca de Palmeras!!" - Episodio 1 - Mods Serie	1/12/11	23:54	860512
	TUTORIAL - Cómo Instalar Mods en MINECRAFT!!	2/12/11	9:35	1716093
	MINECRAFT - Ep.1 Survival Lava - "Oh! Un cofre!!"	18/12/11	23:14	1455188
	Mini-Soldados de Arcilla!! - MINECRAFT Mods Serie + LINK DE DESCARGA	29/12/11	10:41	894491
	TROLLEANDO A sTaXx	4/2/12	4:21	3713604
	MINECRAFT XBOX 360: Con Mi Hermana - Episodio 1	1/6/12	15:58	3347451
	POKEMON EN MINECRAFT - Pixelmon Mod	1/7/12	19:19	4767191
	FAIL ENFADO EPICO	18/7/12	2:48	3026686
	BATALLA ÉPICA!! con Rubius (Abismo de Helm L4D2 Minecraft Mod) [Parte 1]	23/12/12	9:43	2857538
	Toy Story: MINECRAFT - Mapa de Aventuras Con Mi Hermana - Episodio 1	20/2/13	17:33	16802629
	Toy Story: MINECRAFT - Mapa de Aventuras Con Mi Hermana - Episodio 2	20/2/13	19:27	6528361
	TÚ ERES EL CREEPER - Minecraft Mod	3/4/13	6:51	8890791
	APROVECHA EL BUG | La Leyenda	19/5/13	3:37	5743078
	+25 Bombas!! NUCLEAR MOD - MINECRAFT Mod	14/6/13	11:13	14178172
	BOB ESPONJA! MINECRAFT "SPONGEBOB" MOD	8/4/14	6:21	9246330
	#ApocalipsisMinecraft (Animación) #1	12/4/14	0:57	10037022
	CARRERA ÉPICA!! c/ Vegetta y sTaXx | Lucky Blocks Epic Race	3/7/14	8:23	8097189

	EL RITUAL SECRETO!!! c/ vegetta y sTaXx | Lucky Blocks Epic Race	15/7/14	23:53	14399474
	HOLA OTRA VEZ!! | #APOCALIPSISMINECRAFT3 | EPISODIO 1 | WILLYREX Y VEGETTA	19/7/14	5:58	8946388
	TORRE DE LA SUERTE!! c/ sTaXx | Lucky Blocks Epic Race	5/1/15	14:30	9710932
	EL PUENTE DE LA MUERTE - Willyrex Y sTaXx - MINECRAFT MOD - LEFT 4 DEAD 2 [Parte 4]	26/1/15	20:56	6484399
	LAS TROLL OLIMPIADAS!! - TROLLFACE QUEST 4	20/3/15	12:46	7253696
	Minecraft: EMPEZAMOS FUERTE!! c/ sTaXx | RAINBOW Lucky Blocks Epic Race	19/9/15	12:43	7796878
	Minecraft - "En Qué Lugar Me Perdí" | Video Oficial - Canción Original	19/12/15	3:28	18832761
	REACCIONANDO A "MADRE MIA WILLY" | NO TE RIAS CHALLENGE	21/9/16	6:15	13863106
	LOS MEJORES COCINEROS DEL MUNDO! Willyrex y sTaXx | McDonalds	30/9/16	17:04	11217038
	HEMOS VUELTO!! | #APOCALIPSISMINECRAFT5 | EPISODIO 1 | WILLYREX Y VEGETTA	7/10/16	7:01	7082146
	BOTTLE FLIP CHALLENGE | WILLYREX Y sTaXx	8/10/16	12:12	9153355
	MIS TATUAJES...	2/12/16	8:25	12496477
	RAFT | PERDIDO EN EL OCÉANO #1	4/1/17	1:25	5042888
	CLASH ROYALE | "SORPRESON" en DESAFÍO DE ELECCIÓN | Willyrex VS sTaXx	23/2/17	14:56	5306523
	HAPPY WHEELS: Episodio 421 "INCREIBLE"	15/4/17	10:57	6198045
	REACCIONANDO A MIS PRIMEROS VIDEOS | TheWillyrex	31/8/17	16:35	4588117
	NO TE RIAS CHALLENGE (MUY DIFICIL) Lo mejor de 2017	20/9/17	13:55	7594419
	PULSA "E" PARA BESAR A TU NOVIA (Press X to Not Die)	6/1/18	15:27	3383394
	MINECRAFT + PALOS "ANIMACIÓN" | Reaccionando	19/2/18	13:30	5380464
	CHALLENGE DE FUTBOL en Golf it	20/7/18	22:50	3703890
	FARGAN me ENSEÑA a cocinar TORTITAS !	12/8/18	4:27	5582896
	MI MEJOR DISPARO | GOLF IT	18/9/18	2:06	3958731
	MI NOVIA ME ASUSTA *sale bien* NO PASA NADA | GOLF IT	23/2/19	1:47	6373603
	NO SÉ PORQUE HICE ESTO... PERO ME HABEIS SORPRENDIDO!	24/3/19	21:14	6021730
	FARGAN SE ENFADA! LO HACKEO TODO | GOLF IT	24/4/19	15:04	3381274
	TOP 100 FAILS de MINECRAFT	26/10/19	21:19	6859917
	SI TE RIES PIERDES (Versión Karmaland)	31/12/19	19:18	10337261
Mikecrack	NO MINES MÁS | Don't Mine at Night Español (Parodia Musical de Minecraft) | ESPECIAL 500 MIKES	24/4/16	4:07	11524124
	COMO JUGAR MINECRAFT ONLINE GRATIS (FACILÍSIMO) Minecraft Multijugador	15/9/16	9:13	2187676
	COMO HACER SKINS PARA MINECRAFT (TODAS LAS VERSIONES) | FÁCIL, RÁPIDO Y ONLINE	20/10/16	0:24	2634196
	COMO JUGAR MINECRAFT CON UN AMIGO CON HAMACHI 2017 (RÁPIDO Y FÁCIL)	25/10/16	17:02	2359461
	COMO INSTALAR MODS EN MINECRAFT 2017 (TODAS LAS VERSIONES) DESDE 0 CON FORGE	28/11/16	17:50	3799977
	DIAMANTITO PARODIA MUSICAL MINECRAFT (Mikecrack) | Luis Fonsi - Despacito ft. Daddy Yankee Justin	10/2/17	4:24	28460064
	PIKACHU MIKE! PARODIA MUSICAL MINECRAFT | Zedd - Beautiful Now ft. Jon Bellion [ESPECIAL 500.000]	17/6/17	4:24	32174290
	¡UNA SONRISA! ESPECIAL 1 MILLÓN DE SUSCRIPTORES | PARODIA MUSICAL MINECRAFT (ANIMACIÓN MIKECRACK)	18/8/17	3:55	45624647
	RETO DE LA BASE VS ANIMATRÓNICOS FIVE NIGHTS AT FREDDY'S EN MINECRAFT (FNAF) SOBREVIVIREMOS?	20/8/17	9:11	28668955
	DIAMANTITO 2: #CoMPaS PARODIA MUSICAL ANIMADA ESPECIAL DE NAVIDAD Y 2 MILLONES DE MIKIES	25/12/17	3:27	80194957
	¡PASAMOS DE BANCO NOOB BANCO PRO! ¡ESCONDEMOS DIAMANTITO EN EL BANCO MÁS SEGURO!	9/7/18	9:59	35094789
	¡PASAMOS DE PRISIÓN NOOB A PRISIÓN PRO! ¡NADIE ESCAPA DE LA PRISIÓN MÁS SEGURA DE MINECRAFT!	8/8/18	16:47	37383571
	¡PASAMOS DE CASTILLO NOOB A CASTILLO PRO! ¡RESCATAMOS A NUESTRA PRINCESA!	30/10/18	15:27	32281780
	SONRÍE MÁS: MIKECRACK.EXE PARODIA MUSICAL ANIMADA | ESPECIAL DE HALLOWEEN Y 6.666.666 MIKIES	31/10/18	3:59	55395371
	¡DARTE UN HUESO! PARODIA MUSICAL ANIMADA DE MIKECRACK Y FLEXVEGA ESPECIAL 7.777.777 MIKIES	25/12/18	4:05	36445527

	¡ESCAPA DE LA INUNDACIÓN! LOS COMPAS MUEREN AHOGADOS EN EL PIPI DE MIKECRACK	19/3/19	12:40	25946953
	¡SALVANDO A TROLLINO DE LA PRISIÓN DE SLIME EN MINECRAFT! MAPA MINECRAFT SLIME ESCAPE	21/4/19	16:45	27956582
	DIAMANTITO 3: EL BOTÓN DE DIAMANTITO PARODIA MUSICAL ANIMADA | ESPECIAL 10 MILLONES DE MIKIES	8/6/19	4:30	42254208
	¡SI TE RÍES PIERDES NIVEL STICK FIGHT 2! MIKECRACK STICK FIGHT #2	24/6/19	9:23	26153964
	YO QUIERO DORMIR CANCIÓN ORIGINAL DE MIKECRACK (ft. Dante Zhero) | ESPECIAL DE HALLOWEEN 2019	30/10/19	3:19	27343361

Taula d'anàlisi extensa

Dades descriptives	Nom del vídeo i descripció	
	Data	
	Durada	
	Likes	
	Dislikes	
	Reproduccions	
	Col·laboració	
Tipus vídeo	Gameplay	Tutorial
		Joc de rol
		Repte/competició
		Muntatge humorístic
		Narratiu mixt
	Cançons	
	Vlog	
	Repte	
	Altres	
Videojocs	Joc multi-jugador	
	Jocs individuals	
	D'esports/carreres/armes/combat	
	Narratius	
	Sandbox/construcció	
	Bons gràfics	

Altres gustos	Música rock/rap
	Música dubstep/electrònica
	Tatuatges tribals/gorres
Trets *geek*	Apel·lació a comportament asocial
	Rebuig/No atletisme
	Competitivitat
Contingut sexual	Nuesa
	Humor sexual
	Humor positiu vers el sexe hetero
	Humor negatiu vers el sexe hetero
	Humor positiu vers el sexe homo
	Humor negatiu vers el sexe homo
Llenguatge	Xenofòbia
	Misogínia
	Homofòbia
	Transfòbia
	Humor "troll" de fer bromes/putada
	Paraules malsonants
	Llenguatge vulgar
	Contenció emocions negatives
	Expressió emocions negatives
	Expressió vulnerabilitat
	Diàleg solapat
	Monòlegs "experts"
Violència	Violència
	Lesions
	Extremisme violent
Altres comentaris	
Transcripció	

Classificació per tipus de vídeos

- **Gameplay**: vídeos en els que s'ensenyen imatges del YouTuber jugant a un videojoc en concret, i en el que el videojoc ocupa el lloc central. Poden ser de caràcter humorístic, instructiu, o ambdós.
    - **Tutorial**: es mostra, des d'una posició d'expertesa, algun aspecte tècnic del joc.
    - **Joc de rol**: el central és la història que es crea al voltant dels personatges, ja sigui el propi YouTuber, o en el cas de jocs multi-jugador, de varis. Els personatges tenen una història i personalitat diferenciades, en certs aspectes, del propi jugador/creador.
    - **Repte/competició**: s'engloben els vídeos en els que els YouTubers s'enfronten a un repte proposat a la xarxa o competeixen amb amics en mode multi-jugador. El central és la competició, sigui amb un mateix o amb altres.
    - **Muntatge humorístic**: s'utilitza el joc com a plataforma per fer humor, normalment amb talls ràpids i muntatges amb mems i música.
    - **Narratiu mixt**: els YouTubers narren el que fan dins del joc. Pot tenir alguns elements de tutorial, joc de rol, o repte/competició, però apareixen secundàriament. L'important aquí és la forma en la que el YouTuber explica el que està fent.
- **Cançons**: cançó paròdia, on poden fer una versió d'una cançó ja existent amb diferent lletra, o fer una cançó totalment original. El to és lleuger, humorístic, i fa referència a elements i mems del propi canal. Sovint les imatges i cançó es basen en un videojoc.
- **Vlog**: el YouTuber es comunica amb la seva audiència directament, explicant les seves experiències o opinions personals. El focus principal és connectar a nivell personal amb l'audiència.
- **Repte**: els creadors fan un repte proposat a la xarxa. Pot consistir en reaccionar a vídeos intentant no riure, fer algun tipus de proesa física, o simplement respondre a preguntes.
- **Altres**: Qualsevol altre format que no entri dins de les classificacions anteriors. Entre tipologies destacades, trobem els vídeos de "Chatroulette" d'elrubiusOMG.

Resultats agregats

Nom canal de YouTube			erubiusOMG			VEGETTA777			TheWillyrex			Mikecrack			Total	
Format			Total casos	Casos positius	%	Total casos	Casos positius	%	Total casos	Casos positius	%	Total casos	Casos positius	%	Casos positius	%
Tipus vídeo	Gameplay	Tutorial	40	0	0	40	1	2,5	45	4	8,9	20	4	20,0	9	6,21
		Repte/competició	40	2	20	40	9	22,5	45	10	22,2	20	6	30,0	27	18,62
		Muntatge humorístic	40	4	40	40	0	0	45	4	8,9	20	0	0,0	8	5,52
		Narratiu mixt	40	2	20	40	30	75	45	19	42,2	20	1	5,0	52	35,86
	Cançons		40	3	7,5	40	0	0	45	0	0,0	20	9	45,0	12	8,28
	Vlog		40	12	30	40	0	0	45	6	13,3	20	0	0,0	18	12,41
	Repte		40	7	17,5	40	0	0	45	3	6,7	20	0	0,0	10	6,90
	Altres		40	11	27,5	40	0	0	45	1	2,2	20	0	0,0	12	8,28
Videojocs	Joc multi-jugador		10	7	17,5	40	27	67,5	37	26	57,8	19	19	100,0	79	74,53
	Jocs individuals		10	5	12,5	40	13	32,5	37	13	28,9	19	12	63,2	43	40,57
	D'esports/carreres/armes/combat		10	8	20	40	34	85	37	16	35,6	19	2	10,5	60	56,60
	Narratius		10	0	0	40	3	7,5	37	3	6,7	19	0	0,0	6	5,66
	Sandbox/construcció		10	4	10	40	11	27,5	37	16	35,6	19	16	84,2	47	44,34
	Bons gràfics		10	4	10	40	30	75	37	2	4,4	19	0	0,0	36	33,96
Altres gustos	Música rock/rap		40	5	12,5	40	0	0	45	1	2,2	20	0	0,0	6	4,14
	Música dubstep/electrònica		40	19	47,5	40	0	0	45	3	6,7	20	8	40,0	30	20,69
	Tatuatges tribals/gorres		40	13	32,5	40	0	0	45	2	4,4	20	0	0,0	15	10,34
Trets *geek*	Apel·lació a comportament asocial		40	5	12,5	40	0	0	45	0	0,0	20	0	0,0	5	3,45
	Rebuig/No atletisme		40	3	7,5	40	0	0	45	0	0,0	20	0	0,0	3	2,07
	Competitivitat		40	10	25	40	26	65	45	16	35,6	20	7	35,0	59	40,69
Contingut sexual	Nuesa		40	8	20	40	0	0	45	1	2,2	20	0	0,0	9	6,21
	Humor sexual		40	28	70	40	0	0	45	6	13,3	20	12	60,0	46	31,72
	Humor positiu vers el sexe hetero		40	12	30	40	0	0	45	0	0,0	20	12	60,0	24	16,55
	Humor negatiu vers el sexe hetero		40	2	5	40	0	0	45	0	0,0	20	0	0,0	2	1,38
	Humor positiu vers el sexe homo		40	5	12,5	40	0	0	45	2	4,4	20	0	0,0	7	4,83
	Humor negatiu vers el sexe homo		40	7	17,5	40	0	0	45	0	0,0	20	0	0,0	7	4,83
Llenguatge	Xenofòbia		40	6	15	40	0	0	45	1	2,2	20	0	0,0	7	4,83
	Misogínia		40	4	10	40	2	5	45	3	6,7	20	1	5,0	10	6,90
	Homofòbia		40	3	7,5	40	2	5	45	1	2,2	20	0	0,0	6	4,14
	Transfòbia		40	5	12,5	40	0	0	45	0	0,0	20	0	0,0	5	3,45
	Humor "troll"		40	15	37,5	40	29	72,5	45	23	51,1	20	7	35,0	74	51,03
	Paraules malsonants		40	31	77,5	40	7	17,5	45	7	15,6	20	0	0,0	45	31,03
	Llenguatge vulgar		40	35	87,5	40	6	15	45	7	15,6	20	0	0,0	48	33,10
	Contenció emocions negatives		40	6	15	40	4	10	45	2	4,4	20	0	0,0	12	8,28
	Expressió emocions negatives		40	23	57,5	40	5	12,5	45	7	15,6	20	1	5,0	36	24,83
	Expressió vulnerabilitat		40	7	17,5	40	1	2,5	45	1	2,2	20	0	0,0	9	6,21
	Diàleg solapat		16	13	32,5	20	20	50	23	23	51,1	7	7	100,0	63	95,45
	Monòlegs "experts"		37	1	2,5	40	15	37,5	43	11	24,4	11	4	36,4	31	23,66
Violència	Violència		40	14	35	40	29	72,5	45	29	64,4	20	4	20,0	76	52,41
	Lesions		40	3	7,5	40	12	30	45	1	2,2	20	0	0,0	16	11,03

4. ANÀLISI FOCALITZADA

Taula d'anàlisi focalitzada

YouTuber				
Nom vídeo				
Data				
Tipus de vídeo				
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat		
		Agressivitat		
		Heterosexualitat i monogàmia		
		Misogínia		
		Desig sexual i virilitat		
	Llenguatge	Pocs solapaments		
		Preguntes centrades en la informació		
		Monòlegs seriats		
		Èmfasi en l'èxit		
		Imatge dura		
		Paraules malsonants i argot		
		Apel·lació a la violència		
		Contenció emocions		
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial		
		Rebuig al físic i sexualitat		
		Jocs individuals, narratius		
	Bro	Atletisme		
		Comportaments homofòbics i misògins		
		Jocs multi-jugador, d'esports, violència o armes.		
		Estètica (gorres i tatuatges)		
	"Trolling"	Humor i comportament "troll"		

Resultats

VÍDEO 1

YouTuber			elrubiusOMG	
Nom vídeo			Chatroulette | HOMBRES CON TETAS Y MAS HAMIJOS | Ep. 2	
Data			7/10/12	
Tipus de vídeo + resum			Altres	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	Fa un "duelo de flequillos" amb un noi jove que té serrell (0:22-0:37), en el que competeix improvitzadament per veure qui fa més vegades un moviment per fer volar el serrell. Al final apareix a la pantalla el text "NADIE ME GANA EN DUELO DE FLEQUILLOS BITCH".	Es tracta d'una competitivitat juganera, per un tema amb poca rellevància, però tot i així es dóna una gran importància a guanyar. Relativitzar donat el context humorístic que porta a utilitzar recursos hiperbòlics.
		Agressivitat	En diverses ocasions agafa el rol d'un personatge violent, especialment en interactuar amb altres homes. (0:38): "Cierra la boca, se te van a meter moscas". (5:04): (amb cara arrufada, fent gesticulacions grans, i pujant el to de veu) "¿De dónde salen tantos hipsters? No entiendo, en serio, ¿por qué hay tantos?" [...] "Hijos de puta, salid de aquí ya coño".	La manera amb la que interactua amb els diversos interlocutors és sovint agressiva, tant en quant al llenguatge corporal com amb els insults que fa.
		Heterosexualitat i monogàmia	(3:12): "Oh, un transexual! ¿Are you a man or a woman? Oh, Dios mío. Esto es muy raro, no sé si es un hombre o una mujer" "Esto es un hombre. Agh, no. ¿Por qué te vistes de mujer?" (arrufa les celles i apuja el to de veu). "Le voy a decir que enseñe las tetas. Como me enseñe el pene..." "Oh, son de verdad, ¡que tienen cosas!" (referint-se als pits, amb exitació).	La presentació transsexual de la seva interlocutora, que té elements d'androgínia, porta a una gran confusió, ja que no sap si tractar-la com a dona (expressant desig sexual i virilitat), o com un home (mostrant rebuig de forma homofòbica).
		Misogínia	(0:44): Apareix una noia a la pantalla i diu "Oh, ¿qué pasa tetitas de azúcar?"	Tracta a la noia com un objecte sexual.
		Desig sexual i virilitat	(0:44): Apareix una noia a la pantalla i diu "Oh, ¿qué pasa tetitas de azúcar?"	Fa un posat seductor estereotípicament masculí (donjuanisme).
	Llenguatge	Pocs solapaments	N/A	Donat que és una conversa per xat, no és possible que es donin solapaments. Malgrat això, sí que cal dir que és una conversa

				entretallada, en la que no es fa una interacció per torns, sinó que és contínua.
		Preguntes centrades en la informació	"¿Are you a man or a woman?"	Molt poques preguntes, i per la naturalesa del vídeo no són serioses, sinó amb to humorístic. Tot i així, sí que destaca que les poques preguntes que fa són per clarificar amb qui està parlant, però mai pregunta per com estan ni arriba a un nivell més profund de conversa.
		Monòlegs seriats	-	Donada la naturalesa del vídeo, pràcticament l'únic que parla és ell. Malgrat tot, no segueix un discurs coherent i lògic, sinó que és un monòleg molt entretallat amb frases soltes.
		Èmfasi en l'èxit	Fa un "duelo de flequillos" amb un noi jove que té serrell (0:22-0:37), en el que competeix improvisadament per veure qui fa més vegades un moviment per fer volar el serrell. Al final apareix a la pantalla el text "NADIE ME GANA EN DUELO DE FLEQUILLOS BITCH".	Es tracta d'una competitivitat juganera, per un tema amb poca rellevància, però tot i així es dóna una gran importància a guanyar. Relativitzar donat el context humorístic que porta a utilitzar recursos hiperbòlics
		Imatge dura	Posat agressiu, amb celles arrufades.	Durant tot el vídeo presenta una imatge dura, i no mostra massa emocions fora d'estar enfadat. L'únic moment en el que es deixa portar per la confusió és quan interactua amb la persona transsexual.
		Paraules malsonants i argot	(0:48): Apareix un noi afroamericà a la pantalla i el Rubius comença a dir "Hey, nigga, yeh yeh" mentre mou els braços imitant moviments típics de rapers americans. (2:00) "que te meto un meco que te rebiento, pallaso". (5:10) "Hijos de puta, salid de aquí ya coño".	Fa molt ús de paraules malsonants i argot. De fet, sembla ser en gran part la base del seu humor.
		Apel·lació a la violència	(1:58) En un moment en què representa un paper de "cani", diu "eh, ¿qué pasa?, soy un cani, tío que te meto un meco que te rebiento, pallaso".	Malgrat s'ha de contextualitzar perquè està representant un paper,
		Contenció emocions	(1:00): "Es el típico negro que me va a matar, nooo". (3:20) "Oh" (cara de preocupació).	No sembla haver-hi massa contenció de les emocions negatives.

Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	-	No en trobo mostres.
		Rebuig al físic i sexualitat	(3:05): "oh dios mío, eres Java the Hutt".	No es troba un rebuig cap al físic i la sexualitat, sinó més aviat el contrari. Trobem moltes mofes envers físics no normatius, i l'humor que s'usa és molt sexual.
		Jocs individuals, narratius	N/A	N/A
	Bro	Atletisme	(3:05): "oh dios mío, eres Java the Hutt".	Tot i que no hi ha admiració per cossos musculats, sí que es penalitzen els cossos amb sobrepès.
		Comportaments homofòbics i misògins	(3:12): "Oh, un transexual! ¿Are you a man or a woman? Oh, Dios mío. Esto es muy raro, no sé si es un hombre o una mujer" "Esto es un hombre. Agh, no. ¿Por qué te vistes de mujer?" (arrufa les celles i apuja el to de veu). "Le voy a decir que enseñe las tetas. Como me enseñe el pene..." "Oh, son de verdad, ¡que tienen cosas!" (referint-se als pits, amb exitació).	La presentació transsexual de la seva interlocutora, que té elements d'androgínia, porta a una gran confusió, ja que no sap si tractar-la com a dona (expressant desig sexual i virilitat), o com un home (mostrant rebuig de forma homofòbica).
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	N/A	N/A
		Estètica (gorres i tatuatges)	Porta una pila de gorres en un dels encontres (1:58), en el que representa un paper de "cani". Diu "eh, ¿qué pasa?, soy un cani, tío que te meto un meco que te rebiento, pallaso".	Està representant un paper estereotipat de "cani" agressiu. Tot i així, revela que té diverses gorres d'aquest estil.
	"Trolling"	Humor i comportament "troll"	En tres ocasions (0:00, 2:35, 5:21) es fa passar per dona, ensenyant amb la càmera part del seu tors un amb sostenidors, acompanyat de música "seductora". A continuació revela la seva cara, amb cara "troll" (de mofa) (0:18), i riu de les reaccions. Insulta i es mofa de la majoria de persones amb les que interactua, especialment utilitza estereotips de gènere, raça, nacionalitat, i també l'aspecte físic de les persones (fisonomia atípica, pes, calvície, o color de pell).	Sembla que la base del seu humor és precisament aquest comportament troll i irreverent, especialment cap a temes políticament incorrectes.

VÍDEO 2

YouTuber			elrubiusOMG	
Nom vídeo			DRAW MY LIFE | by elrubius	
Data			4/3/13	
Tipus de vídeo + resum			Vlog	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	No en trobo.	No es tracta d'un vídeo que faciliti l'aparició de comportaments competitius, ja que no hi ha interacció amb altres persones i és de caire emocional.
		Agressivitat	No en trobo.	No es tracta d'un vídeo que faciliti l'aparició de comportaments agressius, ja que no hi ha interacció amb altres persones i és de caire emocional.
		Heterosexualitat i monogàmia	(2:35) "También llegaba esa época en la que los chicos se enamoran" (dibuixa figures amb cabells llargs, simbolitzant noies)	Es presenta la sexualitat de forma normativa, sense plantejar altres opcions.
		Misogínia	(1:10) "Tenía amigos de todos los paises y también tenía amigas un poco... locas..."	Al dir "tenía amigos de todos los países" utilitza el masculí com a plural, sense distingir entre masculí i femení, però després només parla d'"amigas locas". Podria estar recorrent a l'estereotip de dona histèrica, malgrat no és clar del tot i cal més informació.
		Desig sexual i virilitat	(0:37) "De esa exótica relación, pues salió este bebè raro y tenía una POLLA ENORME" (referint-se a ell mateix de nadó). (2:35) "También llegaba esa época en la que los chicos se enamoran" (3.30) "Y seguía feliz porque la tenía enorme. ¡Ha haa!" (4:06) "Lo típico. Bitches por aquí, bitches por allá" (5:13) "Y muchos os pensáis que vivimos una vida de barcos y putas, però la verdad es que no. Somos gente muy... normal".	Per una banda fa referències al penis com a símbol de la seva virilitat i motiu d'orgull. Per altra banda, al dir "bitches por aquí, bitches por allá" està presumint del seu èxit entre les noies (donjuanismo). Finalment ho relativitza, dient que "és normal". Tanmateix, malgrat el que ha dit podia ser en to humorístic, s'està reproduint un estereotip que existeix i es reafirma.

	Llenguatge	Pocs solapaments	N/A	No hi ha interlocutor/a.
		Preguntes centrades en la informació	N/A	No hi ha interlocutor/a.
		Monòlegs seriats	N/A	No hi ha interlocutor/a.
		Èmfasi en l'èxit	(4:01) "Estudiaba lo que me gustaba, sacaba muy buenas notas". (4:20) "Después de acabar todos los estudiós en Noruega, me fui feliz sabiendo que había hecho un buen trabajo". (5:46) "Y recordad, por muy mal que veáis las coses y por muy jodidos que estéis, intentad luchar siempre por lo que queréis y os gusta y al final lo acabaréis consiguiendo". (5:13) "Y muchos os pensáis que vivimos una vida de barcos y putas, però la verdad es que no. Somos gente muy... normal".	Dóna molta importància a les notes escolars com a definidores de l'èxit. Quan diu que treu males notes ho afirma amb tristesa, mentre que quan diu treure bones notes ho fa amb orgull. Sembla que les notes i èxit les relaciona amb estar bé emocionalment i fer el que li agrada. Per altra banda, relativitza el seu èxit, dient que és "normal". També destacar que no presumeix del seu èxit a YouTube.
		Imatge dura	(0:40) "Yo era el típico niño de tres años que no le importava nada una mierda"	En general no ofereix una imatge dura, més aviat al contrari. L'única cita que trobo relacionada mínimament és la que adjunto.
		Paraules malsonants i argot	(0:18) "Ay paaapa, dibújame la *vía*" (1:18) "Porque nevava y hacía frío, coño". (2:26) "Me cago en todo"	Utilitza algunes expressions vulgars, però molt menys que en altres vídeos. Segurament perquè la temàtica és més emotiva i vulnerable. Tanmateix, sí que n'utilitza algunes, segurament, precisament, per rebaixar el to emotiu i oferir una imatge més dura.
		Apel·lació a la violència	-	No en trobo.
		Contenció emocions	(0:40) "Yo era el típico niño de tres años que no le importava nada una mierda" (1:07) "Recuerdo que por aquella época era un niño muy feliz" (1:38) "me acuerdo que yo estaba un poco preocupado y no entendía quién era ese hombre" (referint-se al padrastre, a qui anomena Padrino).	A diferència de la resta de vídeos, en aquest trobem moltes mostres d'emotivitat. I és que té sentit tenint en compte la lògica del vídeo. Tanmateix, destacar que parla de les emocions de forma retrospectiva, atorgant emocions a l'ego més jove. Així, podem pensar que és més fàcil reconèixer les emocions del passat, i més si es tracta de l'etapa pre-adolescent, en la que no es posa en joc la virilitat de l'ego adult.

			(1:50) (referint-se a una joguina) “no lo podía sacar y me puse muy triste”. (2:51) “Y esto causó que yo estuviera solo, sin conocer a nadie cuando todo el mundo se conocía y me sentia un poco como el niño de la burbuja” (dibuixa cara trista). (3:01) “Tuve que repetir segundo de la ESO y me acuerdo que parecía todo un infierno”. (3:12) “Seguía sacando muy males notes, no había nada que me interesara, la verdad”. (3:35) “Me costava mucho integrarme. No sabía muy bien el idioma y no conocía a nadie. Aunque Bueno, al menos caía bien porque hablaba Español y esas cosas”. (5:13) “Y muchos os pensáis que vivimos una vida de barcos y putas, però la verdad es que no. Somos gente muy... normal. Seguimos con nuestros hobbies y preocupacions de siempre”. (5:30) “Os quiero dar las gracias aunque no sé como, es muy difícil”. (5:48) (amb veu aguda) “Ay qué emotivo Rubius, ay que emotivo” (amb veu normal) “nah, hombre. Ser emocionar una vez al año no hace daño”.	Per altra banda, la major vulnerabilitat, segons diu, ve de les seves relacions personals (o més aviat manca d’elles). Sembla ser una persona molt social, que pateix quan està aïllat. Els jocs, al final, són una forma de connectar amb altres.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	(2:27) “Al final, pues conseguí amigos con mis mismos gustos” (2:51) “Y esto causó que yo estuviera solo, sin conocer a nadie cuando todo el mundo se conocía y me sentia un poco como el niño de la burbuja” (dibuixa cara trista).	Pel que diu, sembla ser una persona molt social i que pateix molt quan no té amics i es sent aïllat.
		Rebuig al físic i sexualitat	(2:29) “Eso sí, era muy malo jugando al fútbol... Madre mía, era malíiiisimo”	Diu ser dolent al fútbol. No sembla dir-ho de forma positiva, però tampoc avergonyir-se’n.

		Jocs individuals, narratius	(2:22) “Jugaba a los Pokémon” (4:48) “En toda mi vida siempre he tenido un gran interés por los videojuegos”	Pokémon és un joc individual.
	Bro	Atletisme	(4:42) “cuando tenía seis años era delgado. Cuando tenía 12 era una foca gorda. Después pegué el estirón y me convertí en Pete el Anguila”	No destaca una alabança cap a la força física, però sí un menyspreu pel sobrepès.
		Comportaments homofòbics i misògins	(5:08) “Y cuando yo llegué a Noruega, mangel y yo ya hablábamos de irnos a vivir juntos. Y gracias a YouTube y a vosotros, pudimos complir nuestros sueños... ¡GAAAAY!”.	La seva relació d’amistat amb Mangel és molt forta, i ell mateix fa broma identificant-ho amb una relació romàntica homosexual. Tanmateix, fora d’aquesta relació, que es pot considerar acudit intern o fins i tot mem, les reaccions que té envers a insinuacions homosexuals són sempre negatives. A més la pròpia expressió “GAAAAY” que utilitza, malgrat ser de forma sarcàstica, implica un reconeixement de la norma.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	(4:54) “Jugando con Mangel, siempre nos reíamos de gilipolleces de los juegos”.	Revela que jugava a jocs multijugador, que normalment tenen un factor competitiu.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No apareixen tatuatges ni gorres, però sí una banda pel canell.	El Rubius no té tatuatges, però sí gorres. Tanmateix, en aquest vídeo dibuixat no es veuen. EL que sí que veiem el la banda pel canell, que pot estar relacionat amb el fet de tenir problemes per passar molta estona manipulant el ratolí, però que també forma part de l’estètica rapera d’inicis dels 2000-2010.
	“Trolling”	Humor i comportament "troll”	No en trobo.	No es tracta d’un vídeo que faciliti l’aparició de comportaments troll, ja que no hi ha interacció amb altres persones i és de caire emocional.

VÍDEO 3

YouTuber			elrubiusOMG	
Nom vídeo			50 COSAS SOBRE MI by Rubius	
Data			19/9/14	
Tipus de vídeo + resum			Vlog	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	No en trobo	No es tracta d'un vídeo que faciliti l'aparició de comportaments competitius, ja que no hi ha interacció amb altres persones i és de caire emocional.
		Agressivitat	(0:00) "50 cosas sobre mi" (A cada paraula dóna un cop de puny a l'aire).	Nivell molt baix de violència en tot el vídeo.
		Heterosexualitat i monogàmia	(1:47) "No tengo novia. He tenido en total 3 novias series en mi vida, y... ah.... de momento no me apetece a no ser que me enamore mucho. Me gusta de ir de flor en flor, pues no hay dolor. La verdad es que, la situación en la estoy... uh... por desgracia no sé si alguien me va a venir por interés o... por ser realmente como soy yo. No lo sé". (7:23) "Me enamoro fácilmente. O sea, cuando veo una foto de una chica o un vídeo de una chica preciosa digo... haaa" (fa un crit agut i es retrorça mentre somriu) "cásate conmigo"	Demostra que és una persona sensible i enamoradissa, que no es vol posar en una situació de vulnerabilitat, ja que per la seva fama no pot confiar. Recorre a "anar de flor en flor" per "necessitat".
		Misogínia	(7:23) "Me enamoro fácilmente. O sea, cuando veo una foto de una chica o un vídeo de una chica preciosa digo... haaa" (fa un crit agut i es retrorça mentre somriu) "cásate conmigo"	Objectivació de la dona, basant-se només en la seva aparença física.
		Desig sexual i virilitat	(1:25) "mido 1,90". (1:38) "Soy un mueble. De largo, de ancho no, obviamente". (somriu) (1:47) "No tengo novia. He tenido en total 3 novias series en mi vida, y... ah.... de momento no me apetece a no ser que me enamore mucho. Me gusta de ir de flor en flor, pues no hay dolor. La verdad es que, la situación en la estoy...	Mostra la seva virilitat destacant trets com la seva alçada o cicatrius, que demostren la seva duresa. En quant al desig sexual, demostra un interès pel hentai, fet que està relacionat amb la masculinitat "geek", a més que hi ha el factor de l'exoticisme de Japó.. Per altra banda, utilitza també la seducció per fer humor. Humor molt sexualitat.

			uh... por desgracia no sé si alguien me va a venir por interés o... por ser realmente como soy yo. No lo sé". (2:13) "Tengo una cicatriz en el codo" (ensenya una cicatriu d'uns dos centímetres però que es veu poc).[...] "me caí y pff. Me clavé una [piedra] justo aquí y... se me metió hasta dentro. O sea, creo que pude ver el hueso y todo." (3:16) "Soy un pervertido y me gusta el hentai" (7:18) (parlant sobre que ronca, s'apropa a la càmera somrient i diu) "Así que nenas, si algún día os traigo a casa..." (s'aparta de la càmera i deixa de somriure) "traeros los... tapones"	
	Llenguatge	Pocs solapaments	N/A	No hi ha interlocutor/a
		Preguntes centrades en la informació	N/A	No hi ha interlocutor/a
		Monòlegs seriats	N/A	No hi ha interlocutor/a
		Èmfasi en l'èxit	(8:13) "He trabajado en muchos trabajos mierdas antes de empezar en YouTube. O sea, la gente se cree que he empezado con esto y... hala... a vivir la vida. Y no." (ennumera tot de llocs de feina precaris).	Narrativa d'heroïcitat. Aconsegueix tenir èxit després de molt esforç i penúries.
		Imatge dura	(0:40) "He sido detenido por la policía" [...] "fue cuando estaba jugando.... Bueno jugando no, estaba grabando una cosa para classe porque estaba estudiando audiovisuales" [...] "y nos fuimos a gravar un corto en donde yo tenía una pistola de jugete" [...] "y vinieron un equipo de SWAT que nos iban a disparar... no estoy de coña". (2:13) "Tengo una cicatriz en el codo" (ensenya una cicatriu d'uns dos centímetres però que es veu poc).[...] "me caí y pff. Me clavé una [piedra] justo aquí y... se me metió hasta dentro. O sea, creo que pude ver el hueso y todo."	Amb les històries de la cicatriu i la policia aconsegueix donar una imatge de dura, ja que ha viscut situacions perilloses. Per altra banda, amb els seus gustos (Oldboy, Linkin Park i Eminem), també dóna una imatge de duresa i masculinitat (són tot homes, amb narratives híper-masculines de violència i heroïcitat). Per contra, mostra vulnerabilitat i trenca amb aquesta imatge al reconèixer la por a la foscor. De fet, té molts vídeos al seu canal on juga a videojocs de por, amb l'habitació a les fosques, i és conegut per fer molts crits.

			(4:05) “Mi película favorita [...] sería Oldboy, definitivamente, la versión coreana.” (4:13) “Mi grupo favorito de todos los tiempos es Linkin Park” (4:39) “Mi cantante favorito es [...] EMINEM” [...] “Gracias a él muchas cosas en mi vida... han sido como han sido. O sea, mi forma de vestir, vestía con pantalones súper largos y camisetas ultra largas. Siempre me he sentido un poco identificado con él en algunas cosas... la mayoría de cosas, la verdad. [...] “Ha sido una gran influencia en mi vida”. (9:27) “Me da mucho miedo la oscuridad, bastante, como ya sabéis algunos. Y siempre intento dormir con una luz, aunque sea...” (fa cara de preocupació però riiu i es mou molt).	
		Paraules malsonants i argot	(2:50) “Coño, que se cae esto”. (5:28) “Aunque se me daba de culo”	Relativament poc ús de paraules malsonants. En els vídeos utilitzats al voltant d’aquesta època (2014-2015) es poden sentir menys paraules malsonants que en altres moments de la trajectòria.
		Apel·lació a la violència	(0:00) “50 cosas sobre mi” (A cada paraula dóna un cop de puny a l’aire).	Nivell molt baix de violència en tot el vídeo fora d’aquest moment.
		Contenció emocions	(1:47) “No tengo novia. He tenido en total 3 novias series en mi vida, y... ah.... de momento no me apetece a no ser que me enamore mucho. Me gusta de ir de flor en flor, pues no hay dolor. La verdad es que, la situación en la estoy... uh... por desgracia no sé si alguien me va a venir por interés o... por ser realmente como soy yo”. (cara de preocupació) “No lo sé. Es una putada però bueno”. (posa música rap i amb ulleres de sol comença a ballar al so de la lletra “I got bitches”. (10:18) “Y lo que quería contaros es que esto de la fama no me está gustando mucho, la verdad. Me gusta cuando es en la pantalla, y no sale de allí. Pero cuando sale y ya empieza a afectar coses en la vida real” (s’entrebanca) “en el	Mostra força vulnerabilitat, sobretot en parlar de les seves relacions personals i de parella. Tanmateix, intenta treure-hi ferro i podem veure com conté les llàgrimes al final del vídeo. Podem veure les dues cares de la moneda: tant la contenció com la vulnerabilitat.

			día a dia, entonces ya... pues... ya me molesta más". [...] "Es impossible contar todo lo que tengo en la cabeza, y todo lo que me ha pasado, y todos los sentimientos que me han cambiado dentro de mí después que me haya pasado todo lo que me ha pasado pero... ah... así es la vida, supongo. Pero Bueno no voy a ser el típico famoso que llora por sus penas mientras hay mil coses peores en el mundo." (fa cara seriosa, s'entrebanca una mica i té els ulls vidriosos, com si anés a plorar) [...] "así es la vida, ¡así es la vida!". (diu, aixecant els braços i somrient). [...] Diu que entén que pugui haver-hi gent que el vegi i tingui enveja, però que la fama ha fet que perdés moltes amistats i ·relacions sentimentals".	
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	(5:49) "En la vida real soy muy tímido". [..] "En YouTube es distinto, la verdad, porque, como no os veo, directamente, pues..." (gesticula) "sabes, ¿no?"	Reconeix ser tímid, i tenir un comportament força asocial fora del cercle de gent més propera.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	(3:28) "Mi juego favorito de todos los tiempos quizás sea el Pokémon Rojo, porque fue, justo en esa época donde sí que empecé a ser un "GAMER" (fa cometes amb les mans i cara histriònica). "Y que por cierto, odio esa expresión." (amb veu aguda i movent les mans diu:) "uh, soy un gamer, mírame" (tornant a parlar normal) "ahora està de moda, però hace diez años eres un puto friki si jugabas a cualquier cosa." (5:33) "Tengo una obsesión con Japón, no sabes como." (9:39) "Me gustan los videojuegos más de lo que la gente cree. O sea... en este canal subo un montón de juegos, pero a lo mejor no juego a los juegos que de verdad me encantan como son los juegos estos con historias súper fuertes o juegos que son realmente de jugar varias horas."	En general, mostra totes les característiques en quant a gustos del "geek" de Baster-Webb: jocs narratius, en primera persona, fascinació per Japó. Interessant que reconegui que en el canal no penja els jocs que li agraden més, pel que podem veure una estratègia empresarial al darrera. Igualment, els jocs narratius són més complicats de penjar en format vídeo, donat que és important seguir tota la història i es poden fer spoilers als espectadors. Així, és molt diferent al tipus de muntatges humorístics que acostuma a fer el Rubius.

	Bro	Atletisme	(1:38) “Soy un mueble. De largo, de ancho no, obviamente”. (somriu)	Rebuig al sobrepès.
		Comportaments homofòbics i misògins	(7:39) “No lloré con la película *Bajo la misma estrella*... Pero me gustó bastante” (sona àudio de fons dient) “ha, GAAAAY”. (8:53) “Todas las noches duermo con la almohada de mi major amigo al lado” (ensenya un coixí amb una foto de Mangel dins d’un cor mentre l’acaricia i somriu).	Homofòbia a l’associar el gust per una pel·lícula considerada femenina, dient “gay” com un insult. Per contra, demostra el seu “bromance” amb Mangel de forma humorística però sota una llum positiva.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	No en trobo	No en trobo
		Estètica (gorres i tatuatges)	(5:30) “Empecé a llevar gorras planas antes de que se pusieran de moda”.	Estètica rapera-bro per l’ús de gorres planes.
	“Trolling”	Humor i comportament "troll”	(8:42) “No me gusta lo políticamente correcto. Oh Dios mío, ha dicho la palabra polla en televisión” (es tapa la boca amb la mà i fa cara de preocupació. Hi ha un canvi de pla i representa un altre personatge amb veu més greu) “cómeme los huevos”	Demostra un rebuig total pel “políticament correcte”.

VÍDEO 4

YouTuber			elrubiusOMG	
Nom vídeo			EL DETECTOR DE MENTIRAS CHALLENGE	
Data			13/1/16	
Tipus de vídeo + resum			Repte. La premissa del vídeo és que es posaran una màquina que detecta mentides i et fa una descàrrega elèctrica si la resposta és falsa. Juguen Rubius, Mangel i Alexby, per torns, en les que es fan preguntes “incòmodes” o “vergonyoses” relacionades amb la seva sexualitat.	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(1:21) (perd a pedra, paper, tisores, i Rubius diu:) “¡Mierdaaa!” (riuen i Mangel l’abraça i el llença al sofà). (5:30) (El Rubius es posa una altra vegada el detector) “Pregúntame otra vez lo de las pollas, verás”. [...] A: “Súbete la potencia, si quieres hacer este challenge. ¡Súbete la puta potencia!”.	Hi ha poca competitivitat intergrupal, l’única mostra és quan juguen a pedra, paper, tisores a l’inici per veure qui comença. En tot cas hi ha una certa competitivitat amb ells mateixos per aconseguir la resposta “correcte” i defensar la seva masculinitat (és a dir, que la màquina els doni la raó quan diuen

			R: “Está al tope” [...] M: “Te gustan las mujeres con polla?” R: “No” (esperen en tensió i seriosos. La màquina sona indicant que és fals, i el Rubius salta cap enrera, arrufant tota la cara amb gest de dolor i apretant la boca. La resta riuen). M: “No puede ser” R: “¿¡Pero qué pasa?! Tiene una obsesión con las pollas, esto”	que no els agraden els penis, per exemple).
		Agressivitat	(1:21) (perd a pedra, paper, tisores, i Rubius diu:) “¡Mierdaaa!” (riuen i Mangel l’abraça i el llença al sofà). (3:48) R: “¡A ver, no me gustan las pollas, tío. Si me gustaran las pollas me estaria comiendo una ahora mismo, ¿sabes?!” (ho diu amb un to de veu fort, gesticulant molt i se li posa la cara vermella).	L’agressivitat és molt baixa entre ells, però sí que en mostren quan es posen a la defensiva respecte als resultats del detector de mentides.
		Heterosexualitat i monogàmia	(4:00) R: “¿Quieres más a tu novia que a mi?... Está jodida...” M: “Depende...” R: “No, si-“ (talla el que anava a dir el so de la màquina, dient que diu la veritat). “¿¡Qué!? ¿¡Como que depende!? ¿¡Como que depende!? (s’aixeca del sofà gesticulant fort). (4:11) R: “¿Te has tocado alguna vez pensando en un youtuber masculino?” M: “No... no...” (mira al Rubius i a Alexby seriosament, mentre el Rubius s’aguanta el riure. La resposta surt falsa). “¡Me cago en Dios!” (sacseja la mà) “¡Que no lo he hecho, tío! ¡No lo he hecho!” (s’aixeca i la resta riuen).	Excepcionalitat de la relació Rubius-Mangel es posa en joc. La pregunta que fa Rubiuss es pot equiparar fàcilment amb el mem “bros before hoes” (amics per damunt de les ties). El Mangel posa en el mateix nivell Rubius i la seva nòvia, però amb el “depende” s’entén que en diferents contextos posaria per sobre a un o l’altra. No es posa en dubte la monogàmia.
		Misogínia	No en trobo.	Es parla molt poc de dones, les respostes van molt més orientades a l’homofòbia i relacions amb altres homes.
		Desig sexual i virilitat	(descripció vídeo): “Like si crees que estamos demasiado pervertidos y que nada puede salvarnos (͡° ͜ʖ ͡°)” (3:34) R: “¿Te has puesto bragas alguna vez en tu vida?” M: “no, no...” (el Rubius se’l mira	La sexualitat i el desig com a element central de la virilitat. Tenir gustos que surten de la norma (homosexualitat, penis, posar-se les calces de la mare, etc.) són molt clarament penalitzats (amb descàrregues elèctriques!).

			somrient en tensió. Finalment la màquina diu que està dient la veritat, i Mangel somriu). "Te juro que es efectiva esta porqueria, Rubius. Tu... tu estoy dudando de ti algo" (referint-se a que abans ha sortit que al Rubius li agraden els penis). R: "¡A ver, no me gustan las pollas, tío. Si me gustaran las pollas me estaria comiendo una ahora mismo, ¿sabes?!" (ho diu amb un to de veu fort, gesticulant molt i se li posa la cara vermella). M: "A ver, ¿cuantas veces me has dicho que te comería la polla ahora mismo, cuantas veces me lo has dicho? ¿eh? ¿Cuantas veces? R: "Demasiadas" (es tira enrere somrient). (5:06) R: "¿Te has tocado alguna vez con porno dibujado de Star Wars?" A: "Eh..." (mira a la càmera i somriu) "Creo que sí" (tots riuen. Surt veritable). R: "Yo también, lo reconozco" M: "Yo también". A: "Todo el mundo" (6:10) M: "¿Alguna vez te has puesto las bragas de tu madre?" R: (riu suau) "No" (el resultat surt fals i el Rubius llença la màquina pel dolor mentre crida. Fa un forat al sostre. Posen gest de preocupació i riuen fluix).	Tot i que es reconeix masturbar-se amb dibuixos de Star Wars com una pràctica vergonyosa (si no no seria una pregunta), al respondre que ho fa i tots admetre-ho, canvia la categorització i es transforma en acceptable. Pràctica relacionada, a més, amb la masculinitat *geek*.
	Llenguatge	Pocs solapaments	En les preguntes fan torns, però en les reaccions es solapen contínuament.	Molts solapaments, tot i que cal relativitzar-ho pel context. Es tracta d'un vídeo on hi ha molta tensió i s'està reaccionant a la vegada als esdeveniments, com si d'un esport es tractés.
		Preguntes centrades en la informació	Les preguntes es centren en temes personals.	Relativitzar pel context, ja que l'objectiu del repte/joc és fer preguntes personals vergonyoses.
		Monòlegs seriats	En les preguntes fan torns, però en les reaccions es solapen contínuament	Relativitzar per la naturalesa del vídeo.
		Èmfasi en l'èxit	Quan els surt que una resposta és vertadera sempre somriuen.	No es fa massa èmfasi en l'èxit, sinó més aviat en el fracàs, ja que és el que es pot explotar per l'humor. Tot i així, podria sorprendre que no celebrin més quan no pateixen una

				descàrrega, però fer-ho implicaria que havien dubtat de la seva resposta, posant en dubte la seva virilitat. Així doncs, interpreto que és raonable que no ho celebrin.
		Imatge dura	(4:33) A: "De verdad... es que llevo muy mal lo de los calambres" (Es toca la cara). (5:30) (El Rubius es posa una altra vegada el detector) "Pregúntame otra vez lo de las pollas, verás". [...] A: "Súbete la potencia, si quieres hacer este challenge. ¡Súbete la puta potencia!". R: "Está al tope" [...]	Tota la premissa del vídeo té relació amb la imatge dura, ja que el fet d'exposar-se al possible dolor de patir una descàrrega implica una certa resistència. Durant el vídeo, veiem que l'únic en dubtar al posar-se la màquina és Alexby, mostrant més debilitat. En canvi, Rubius demostra la seva pujant la potència al màxim.
		Paraules malsonants i argot	(1:04) (en el context que Rubius no vol començar fent el repte, Mangel diu:) "Hijo de puta". (1:21) (perd a pedra, paper, tisores, i Rubius diu:) "¡Mierdaaa!" (riuen i Mangel l'abraça i el llença al sofà).	Relativament a vídeos de l'inici de la trajectòria i tenint en compte la naturalesa del vídeo, molt poques paraules malsonants. Evolució?
		Apel·lació a la violència	(1:21) (perd a pedra, paper, tisores, i Rubius diu:) "¡Mierdaaa!" (riuen i Mangel l'abraça i el llença al sofà).	Fora de les descàrregues de la màquina, molt poca.
		Contenció emocions	(1:26) "Estoy un poco nervioso" (diu Rubius mentre li col·loquen el dispositiu que fa descàrregües elèctriques) (4:33) A: "De verdad... es que llevo muy mal lo de los calambres" (Es toca la cara). (5:30) R: "No" (esperen en tensió i seriosos. La màquina sona indicant que és fals, i el Rubius salta cap enrera, arrufant tota la cara amb gest de dolor i apretant la boca. La resta riuen).	Podem veure com les descàrregues fan mal, i reaccions molt evidents al dolor amb crits i grans moviments. Tanmateix, en última instància també veiem certa contenció quan el Rubius pateix la descàrrega més forta.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No hi fan referència.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No hi ha rebuig al físici i la sexualitat, malgrat sí que es rebutgi la sexualitat en termes d'homofòbia.
		Jocs individuals, narratius	N/A	És un joc grupal.

	Bro	Atletisme	No en trobo.	No hi fan referència.
		Comportaments homofòbics i misògins	(2:12) M: "¿Te gustan las pollas?" R: "No, no me gustan" M: (amb veu aguda) "¡Ah! ¡Páralo, paralo!" (els dos estan somrient i en posat tens) R: "No, no, no me gustan las pollas, no me gustan las... o sea..." (apareix un text a la pantalla que diu "*me gusta la mía*" (tanca els ulls amb tensió esperant el resultat. Al cap d'uns segons li fa una descàrrega elèctrica i salta, llençant la màquina pels aires mentre crida. Tots riuen). (3:16) R:"¿Te gustan las mujeres con pene?" M: "No, no, definitivamente no" (posat seriós). "¡No, tío, no me gustan las mujeres con pene, coño!" (4:42) R: "¿Eres homosexual?" A: "No" (esperen seriosos. Surt veritable). (5:30) (El Rubius es posa una altra vegada el detector) "Pregúntame otra vez lo de las pollas, verás". [...] A: "Súbete la potencia, si quieres hacer este challenge. ¡Súbete la puta potencia!". R: "Está al tope" [...] M: "Te gustan las mujeres con polla?" R: "No" (esperen en tensió i seriosos. La màquina sona indicant que és fals, i el Rubius salta cap enrera, arrufant tota la cara amb gest de dolor i apretant la boca. La resta riuen). M: "No puede ser" R: "¿¡Pero qué pasa?! Tiene una obsesión con las pollas, esto"	Tot el to del vídeo és homofòbic, constantment fent preguntes sobre la possible homosexualitat dels companys com a fet negatiu i vergonyós.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	No es tracta d'un videojoc, però sí que és un joc de varis jugadors, en el que es pateix violència d'una arma (la màquina).	Es tracta d'un joc de diversos jugadors i amb violència, pel que correspondria a la categoria "bro"
		Estètica (gorres i tatuatges)	No hi es veu cap gorra ni tatuatge. R i A porten samarretes gràfiques bàsiques de màniga curta i	El tipus d'estètica difereix una mica de la "bro", però podem veure clarament el patró en aquest vídeo.

			amples. M porta una dessuadora ample.	
	"Trolling"	Humor i comportament "troll"	La premissa del vídeo és posar a prova els altres i les seves opinions/pensaments.	El vídeo té una concepció molt relacionada amb la cultura troll, ja que es tracta de desafiar les opinions i pensaments dels altres, posant-los en una posició de vulnerabilitat.

VÍDEO 5

YouTuber			elrubiusOMG	
Nom vídeo			LAS 1000 VOCES DE MANGEL	
Data			12/3/19	
Tipus de vídeo			Gameplay – Muntatge Humorístic. Es tracta d'un recull de moments graciosos d'el Rubius jugant un directe de Fortnite per Twitch amb Mangel. El Mangel té un distorsionador de veu, amb el que fa diferents personatges graciosos mentre juguen.	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	El joc al que juguen, Fortnite, és competitiu i multijugador. Comença jugant un número gran de gent, i es van eliminant a poc a poc, ja sigui perquè són eliminats per un altre jugador, o perquè queden fora de l'àrea de joc (que es va reduïnt progressivament). (3:45) (rient, perquè Mangel ha caigut des de molt alt i està cridant mentre queden fora de la zona de jocc) R: "No, no, tranquilo, tranquilo, voy voy". (el cura) M: (amb veu deformada) "Grasiah, grasiah". [...] (4:44) R: "Yo te salvo, yo te salvo. Está el círculo a tomar por el culísimo, Mangel". (6:42) R: "Yo te cubro en esta partida" [...] M: "Pero si soy mejor que tú!" R: "Bueno, eso es verdad. Todos los niños son mejores que yo, últimamente".	Malgrat juguen a un joc de caire competitiu, pràcticament no es nota competitivitat, sinó més aviat el contrari: solidaritat. Estan jugant el joc en mode cooperatiu per parelles, cosa que explica que es preocupin l'un de l'altre, però tampoc es veu competitivitat envers altres equips. Tot i així, sí que Mangel diu "soy major que tú", demostrant certa competitivitat, al que Rubius contesta acceptant-ho, sense continuar la discussió.
		Agressivitat	7:10) R: "¡Hijo de puta! ¡Hijo de puta! ¡Que te he dicho que tienes un jet pack! Que te he dicho mil veces que tienes un jet pack" (diu	L'agressivitat que presenta el Rubius aquí és juganera, ja que està representant el rol de pare preocupat. Tanmateix, és

			cridant, malgrat no arrufa les celles). [...] M: "No me pegues" R: "Tranquilo tranquilo, no te pego	significatiu que la imatge esterotípia de pare inclogui aquesta agressivitat i violència.
		Heterosexualitat i monogàmia	Quan Mangel agafa el paper de nen petit, tracta al Rubius de pare, i parla de la mare.	L'heterosexualitat i monogàmia són la norma.
		Misogínia	(5:51) (Mangel, en rol, amb veu aguda de nen petit, parlant de què la seva mare no l'estima) "Me ha llamado gordito" R: "¿Te ha llamado gordito?" (cara de sorpresa) M: "Sí" R: "Tu madre?" [...] M: "sí" R: "Que hija de puta".	Representen a la dona com un personatge malvat, i que jutja.
		Desig sexual i virilitat	(6:42) R: "Yo te cubro en esta partida" [...] M: "Pero si soy mejor que tú!" R: "Bueno, eso es verdad. Todos los niños son mejores que yo, últimamente".	És possible que no hi hagi moltes referències perquè els rols que empersona Mangel amb la seva veu aguda són de nens petits. De totes maneres, es treu la virilitat en el fet de protegir (*pater familias*).
	Llenguatge	Pocs solapaments	Alguns solapaments.	Alguns solapaments
		Preguntes centrades en la informació	(5:51) (Mangel, en rol, amb veu aguda de nen petit, parlant de què la seva mare no l'estima) "Me ha llamado gordito" R: "¿Te ha llamado gordito?" (cara de sorpresa) M: "Sí" R: "Tu madre?" [...] M: "sí" R: "Que hija de puta".	Les preguntes que fa Rubius són per entendre la situació. Tot i que Mangel manifesta malestar, no li pregunta com es sent, sinó què ha passat.
		Monòlegs seriats	EL Mangel parla durant bastanta estona sense interrupcions.	Parla sense massa interrupcions perquè està fent ús de l'autotune, però no és la normalitat.
		Èmfasi en l'èxit	No en trobo.	Hi ha poc èmfasi en l'èxit, i de fet no guanyen. L'èmfasi és en l'humor.
		Imatge dura	(4:44) R: "Yo te salvo, yo te salvo. (6:42) R: "Yo te cubro en esta partida" [...] M: "Pero si soy mejor que tú!"	Més que imatge dura, veiem una imatge de Rubius com a protector, com a *pater familias*.

			R: “Bueno, eso es verdad. Todos los niños son mejores que yo, últimamente”.	
		Paraules malsonants i argot	(3:07) R: “Se te escucha de puta madre” (4:48) “Me cago en...” (5:599 R: “Que hija de puta”. (6:03) M: “Hablo de puta madre, ¿a que sí?” (7:10) R: “¡Hijo de puta! ¡Hijo de puta! ¡Que te he dicho que tienes un jet pack! Que te he dicho mil veces que tienes un jet pack” (diu cridant, malgrat no arrufa les celles). (7:23) R: “Me cago en tu puta madre”.	Força paraulotes, sobretot cap al final del vídeo. Relativament més que als anys 2014-15. Potser estava relaxat perquè era una conversa fluïda amb el seu amic i en directe, cosa que mostra que no és un paper massa imposat.
		Apel·lació a la violència	No en trobo.	Malgrat hi ha violència al joc, no hi ha apel·lació a la violència en cap moment.
		Contenció emocions	(7:10) R: “¡Hijo de puta! ¡Hijo de puta! ¡Que te he dicho que tienes un jet pack! Que te he dicho mil veces que tienes un jet pack” (diu cridant, malgrat no arrufa les celles). [...] M: “No me pegues” R: “Tranquilo tranquilo, no te pego”	Estan jugant representant papers, pel que la implicació emocional no és massa gran. Tot i així, curiós que decideixi representar un paper agressiu a qui li costa controlar les emocions negatives i s’expressa de forma agressiva, malgrat al final es contingui.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No en trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	No en trobo.	No en trobo.
	Bro	Atletisme	Dins del joc els personatges són forts i atlètics. (5:51) (Mangel, en rol, amb veu aguda de nen petit, parlant de què la seva mare no l’estima) “Me ha llamado gordito” R: “¿Te ha llamado gordito?” (cara de sorpresa)	Representen l’estar “gordito” com un tret negatiu. A més, els personatges del joc són atlètics i forts, establint-se com la norma.

			M: "Sí" R: "Tu madre?" [...] M: "sí" R: "Que hija de puta".	
		Comportaments homofòbics i misògins	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	Sí: Fortnite.	Es tracta d'un joc en línia multi-jugador i de combat.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No en trobo.	Ni gorres ni tatuatges. Sí que veiem dessuadores. En quant a l'estètica general, tant en el joc com a la imatge del Rubius, veiem colors neó i saturats.
	"Trolling"	Humor i comportament "troll"	Memes: (2:00) "Omega lul", "F en el chat". (0:55) Cançó salmón.	Humor basat en la deformació de la veu i les imatges. Diferents personalitats. Mems i estereotips d'internet ("omega lul i "F en el chat" són expressions típiques de "niños rata", que en aquest cas es diuen de forma irònica).

VÍDEO 6

YouTuber			VEGETTA777	
Nom vídeo			ESPECIAL 777.777 EN PLANETA VEGETTA: LA GRAN VENGANZA	
Data			23/7/13	
Tipus de vídeo			Gameplay – Narratiu mixt.	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(0:35) "Lo que vamos a hacer en este vídeo va a ser lo siguiente: lo primero ir hasta la villa [...] y después de eso, vengarnos de los templarios que me mataron a mi y también humillaron a mi hijo, puesto que vio mi muerte."	Trobem competitivitat amb un repte que s'ha proposat a ell mateix, que ha de superar contra la màquina. No cap a altres persones.
		Agressivitat	(37:56) "Venga, muere... ven aquí, ven aquí... de verdad que mes estás tocando las narices"	Agressivitat molt controlada (no puja el to de veu ni s'encarnissa amb els enemics).
		Heterosexualitat i monogàmia	(1:14) "Aquí mi mujer, para quien no la conozca. Una señora guapa, preciosa."	Dins del joc té una dona amb qui està casat.

		Misogínia	(1:14) “Aquí mi mujer, para quien no la conozca. Una señora guapa, preciosa.” (1:24) “Y auqí mi hija, Estefanía, la más hermosa del lugar”.	Els personatges no jugadors a Minecraft no tenen caràcter ni fan massa coses. Tanmateix, sorprèn que l’únic que destaqui de la seva dona i filla sigui el seu aspecte físic (els píxels són molt grans i realment no podries saber si és bonica o no).
		Desig sexual i virilitat	(1:18) “Tenemos tartas donde la cama porque nos gusta dormir y hacer coses de mayores con tartas.” (31:53) “Subamos, como Hombres” (la segona part cantant)	No mostra massa desig sexual, tot i que sí que fa referències a tenir relacions amb la seva dona dins del joc. La virilitat també es mostra en l’heroïcitat de la història que idea al voltant d’anar al castell.
	Llenguatge	Pocs solapaments	N/A	No hi ha interlocutor/a.
		Preguntes centrades en la informació	N/A	No hi ha interlocutor/a.
		Monòlegs seriats	N/A	No hi ha interlocutor/a.
		Èmfasi en l'èxit	(0:29) “Hago algo cuando considero que tengo las ganes suficientes y tengo todo preparado para que salga un gameplays de calidad.” (53:46) “Y así ha quedado el Castillo, y así nos hemos vengado. Espero, chicos, que el vídeo os haya buscado”.	En els vídeos de Minecraft, sempre fa èmfasi en el fet que els prepara molt i hi inverteix moltes hores, cosa que els espectadors han d’apreciar. Important el reconeixement de la seva feina com un èxit, malgrat no hi ha un objectiu concret. Per altra vegada, també remarca el fet d’acabar el repte. Es posa els reptes amb l’objectiu de superar-los i tenir-hi èxit, cosa que es pot considerar un èmfasi(?).
		Imatge dura	(3:51) “Otro de los crafteos que quería hacer para hoy.... (s’escura la gola, i continua amb veu més greu) sería una armadura de cristal para mi caballo alado.” (7:30) “No se lo puedo dar [armadures], no es como mis hijos. Pues lo siento, macho, vais a ir así, a pelo, así, duros, duros como piedras. (canta) Duro de pelar, duro de pelar, tu fuiste...”	NO dóna una imatge massa dura, i de fet normalment té una veu bastant calmada però aguda. En alguns moments sí que posa la veu més greu.
		Paraules malsonants i argot	“macho”	No diu paraules malsonants. Pot ser que vulgui mantenir el seu vídeo com a apte per nens.
		Apel·lació a la violència	(0:35) “Lo que vamos a hacer en este vídeo va a ser lo siguiente: lo primero ir hasta la villa [...] y después de eso, vengarnos de los templarios que me mataron a mi y	Violència com a forma de defensar l’honor.

			también humillaron a mi hijo, puesto que vio mi muerte.”	
		Contenció emocions	(24:15) “Los [lobos] de fuego se me han muerto, però bueno”. (34:19) (un enemic se li apropa massa i comença a fer-li mal) “Qué narices, si estoy... Ok, ok, ok vale. [...] Falta uno que estaba por aquí [...] (apareix) ¡Eh! Ok, vale vale vale, ok, ok, ok” (va parlant mentre s’allunya per agafar millor posició) “vamos para atrás, disparamos flecha, perfecto...” (veu calmada) [...] (acaba la situació i suspira). (35:17) “¡No! ¿Leches, un zombie! ¿En se-? ¿Tú qué haces aquí?” (Recupera veu calmada) (37:30) “Cristal, cristal, no no no no no” (apuja el to de la veu) [...] “uy, madre, ya, ok” (diu mentre ataca i va fugint) (39:44) (s’està enfrontant a diversos enemics i està en posició difícil) “En serio no, puede, ser. Nononono... [...] No, no, leches, Leche... de cordero... degollado... No fastidies” (va dient mentre lluita. Finalment mata tots els enemics) “Uh prrrr pu tuff tsaa” (fa sons indescriptibles). (54:54) “Gracias es un placer enorme estar con vosotros, seguir haciendo esto que tanto me gusta. Y en serio, que... no sé, me lo paso muy bien, agradezco que la gente esté ahí cada día, y sé que aguantarme es complicado, però... soy así.”	Durant el vídeo, especialment les batalles del castell, es troba en molts moments de tensió, però conté la veu i no diu paraulotes. Força control de les emocions. Per altra banda, tant al principi com al final agraeix el suport als seus seguidors, però de forma bastant continguda, sense inflexions en la veu.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	És un joc solitari, però no fa referències a una preferència per estar sol, i de fet dins del joc és força sociable (família, etc.)
		Rebuig al físic i sexualitat	(1:18) “Tenemos tartas donde la cama porque nos gusta dormir y hacer coses de mayores con tartas.”	No hi ha rebuig al físic, i la sexualitat es veu de forma positiva.
		Jocs individuals, narratius	Minecraft és un joc individual de tipus sandbox. Ell hi juga creant	Malgrat Minecraft pot ser tant individual com col·lectiu, i que Vegetta juga als dos, sempre l’utilitza com una plataforma per

			una història amb certa narrativa (té família i fills, enemics, etc.).	introduir una mica de joc de rol, creant rerefons pel seu gameplay.
	Bro	Atletisme	No en trobo.	No hi fa referències.
		Comportaments homofòbics i misògins	(1:43) "Este es uno de mis hijos, que tiene los labios pintados. Este es otro, que me salió chino. Y el otro, morenito, que està por aquí abajo. Cada uno, pues tiene su toque especial. Estefanía yo creo que ha salido la más normal."	Veu com una cosa no normal que un fill tingui els llavis pintats, que un altre sigui xinès, i l'altre morè, establint com a norma la presentació de gènere tradicional i d'ètnia caucàsica.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	Del minut 23 fins al 52 hi ha combats i fa explotar un castell. (48:09) "Dios, dios dios dios. Ha petado, ha petado" (52:53) "Esto lo quemo yo, esto lo quemo yo" (referint-se a un castell).	No juga en multi-jugador, però sí que es dóna molta importància al combat i a fer explotar el castell. Ho fa tot i que no sigui necessari instrumentalment, només perquè li agrada.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No.	No es veu la imatge del Vegetta, però tampoc en porten els personatges del joc.
	"Trolling"	Comportament "troll"	(1:43) "Este es uno de mis hijos, que tiene los labios pintados. Este es otro, que me salió chino. Y el otro, morenito, que està por aquí abajo. Cada uno, pues tiene su toque especial. Estefanía yo creo que ha salido la más normal."	No massa comportament troll, però sí que un menyspreu per les normes del "políticament correcte".

VÍDEO 7

YouTuber			VEGETTA777	
Nom vídeo			GTA V ONLINE: MILLONARIOS POR UN DIA	
Data			31/3/15	
Tipus de vídeo			Gameplay - Narratiu mixt	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(7:50) V: "¿Sabes qué hace la gente con mucho dinero? Que yo esto lo he visto en las pel·lícules estas. Le damos al botón start i localizamos el aeropuerto. ¿vale? Y tenemos que competir para llegar uno antes que otro. Porque esto es muy típico". (13:09) (parlant sobre a quina lletra de VINEWOOD aparcar el jet)	Certa competitivitat entre Vegetta i Willy que arriba a l'absurd (que cadascun vulgui que aterrin a la seva lletra inicial). Tot i així, en general no estan competint per un objectiu.

			V: “¿Y por qué no en la V?” W: “Bueno, porque la W es más fàcil” V: “Bueno, però por qué, a ver... A ver, Willy Willy, no te flipes que no se puede poner” W: “Se puede, se puede”.	
		Agressivitat	(7:37) W: “Soy tan rico que todos los coches de la Ciudad son míos. Mira este” (obre la porta d’un cotxe aturat, dona un cop de puny al conductor i el llença fora del cotxe. Hi entra ell). (20:00) (Vegetta està cantant i WIlly li dóna un cop al cap amb un pal de golf. Riuen). (28:11) (El Willy xoca contra el Vegetta a propòdit) V: “Tú, Willy, tío”. W: “ha volcao” (riu) V: “Ha volcao...”	El joc GTA té mecàniques que conviden a l’ús de la violència (per aconseguir cotxes, etc.). Tanmateix, en el vídeo podem veure que n0usen fins i tot quan no és necessària pels seus objectius.
		Heterosexualitat i monogàmia	(10:55) V: “Dime que te gustaría comer hoy, porque tenemos solo salsichas. [...] A ver, que la gente no piense mal, que lo único que tenemos en la nevera son salsichas, de verdad.”	Homosexualitat com a desviació de la norma (pensar malament=pensar que són homosexuals).
		Misogínia	(6:21) V: “Uy, mira. Esta señorita. Es que claro, el dinero llama a las chicas hermosas como esta. Y además jovencita, eh. Podría ser mi secretaria.” (amb veu cantada i mentre el personatge fa gestos sexuals diu:) “me gustan las gafitas, me gustan las gafitas” (7:03) (Willy dispara a la noia de la piscina) V: “Uy, se ha dormido”.	Sexualització de les dones, i agressivitat excessiva i innecessària cap als personatges femenins. Relativitzar pel fet que el joc ho promou i que representen un paper de milionari sociòpata i agressius(?).
		Desig sexual i virilitat	(0:09) W: “Pues que últimamente me pesan los millones.” V: “¿En serio?” (riu) “Pues a mi me pesan los...” [cojones?] (riu) (1:17) V: “Aquí te llevo, pues, con las antiguas propietarias” (es veuen dues dones assegudes a la piscina, en biquini) V: “Oybo, oybo oybo. Madre mía. Willy, elije una. Pa mi la morena” (el Willy dispara amb llença-	Vegetta i Willy tenen actituds diferents per mostrar la virilitat. Per una banda Vegetta es basa més en el desig sexual, mentre que Willu ho fa més amb la violència. Ambdós veuen els diners i l’exclusivitat com a símbol de poder i virilitat. També important la capacitat d’aconseguir el que es vol i tenir-ho en propietat. El rol del conquistador: “lo que queremos lo tenemos, y lo que tenemos lo podemos. Si yo quiero puedo, si puedo quiero, si quiero puedo.

			flames a la les noies) “Eh, Willy, Willy” [...] W: “Qué épico” V: “Tú Willy, ¿eres tonto?” [...] “Bueno, pues ahora las dos son morenas, jues jues jues. No però... ¿en serio?... Tío...” [...] “No, pero escúchame, escúchame. ¿Por qué has hecho esto?” W: “Pues no sé, porque he visto que se querían poner morenas y tomar el sol, y he dicho, pues mira.” V: “En el fondo somos... Bueno, eres, una buena persona”. (12:15) W: Quiero que algo que tanga todo el mundo, en esta pasión sea todo mío. [...] Por ejemplo puede ser un estadio de fútbol, o...” V: “O, o, o, el cartel de Hollywood.” W: “¡Es verdad! Tomar un tentempié en el cartel de Hollywood.” [...] V: “Eso muy poca gente lo hace. Y nosotros podemos. Y no es solo que podamos, sino que lo que queremos lo tenemos, y l que tenemos lo podemos. Si yo quiero puedo, si puedo quiero, si quiero puedo. ¿Sabes? Así tenemos la mente los millonarios.” (16:54) V: “Madre mía como disparo con la pistola, ya”. (20:23) V: “Oye, ha sido increíble la entrada al escenario, eh” W: “Sï, sí, sí”.	¿Sabes? Así tenemos la mente los millonarios.”
	Llenguatge	Pocs solapaments	Molts solapaments.	Molts solapaments.
		Preguntes centrades en la informació	No hi ha massa preguntes.	No es fan massa preguntes perquè estan jugant junts i ho van veient a la vegada. Tanmateix, sí que quan pregunten, ho fan per informació externa.
		Monòlegs seriats	No.	Van comentant el que passa sense fer monòlegs. Tot i així, el Vegetta parla més i fa intervencions més llargues. Podria ser perquè és el seu canal, però quan veiem interaccions en els vídeos col·laboratius de Willy, veurem que

			es repeteix el patró. Vegetta com a "alfa" central del grup?
	Èmfasi en l'èxit	(0:09) W: "Pues que últimamente me pesan los millones." V: "¿En serio?" (riu) "Pues a mi me pesan los..." [cojones?] (riu) (6:49) V: "En nosotros se ha despertado la enfermedad del millonetis.[...] La gente con mucho dinero y que tiene todo, pues empieza a [...] tenir ganes de asesinar." (10:29) V: "Si cogemos el helicóptero quedamos más estilo Gray". (14:09) (V estampa l'avió en el que anava) [...] V: "Vale, ha habito un pequeño problema, sabes? Y es que muchas veces, me gusa cambiar de avión. No me gusta estar siempre con el mismo avión, porque los asientos se cuartean, ¿sabes? Como es cuero..." W: "Claro, yo me clavo el oro de los asientos."	Equiparació de tenir èxit amb tenir diners. Quan passa alguna cosa dolenta o imprevista, es justifica argumentant que estava planificat.
	Imatge dura	Comportaments molt agressius i falta d'empatia.	La imatge que donen de violència, tatuatges, cotxes, etc. És estereotípicament de duresa.
	Paraules malsonants i argot	(22:46) (El Willy xoca contra el Vegetta a propòdit) V: "Tú, Willy, me cago en ti".	Molt poc ús de paraules malsonants.
	Apel·lació a la violència	Durant tot el vídeo tenen comportaments violents respecte als personatges no jugadors. (1:17) V: "Aquí te llevo, pues, con las antiguas propietarias" (es veuen dues dones assegudes a la piscina, en biquini) V: "Oybo, oybo oybo. Madre mía. Willy, elije una. Pa mi la morena" (el Willy dispara amb llença-flames a la les noies) "Eh, Willy, Willy" [...] W: "Qué épico" V: "Tú Willy, ¿eres tonto?" [...] "Bueno, pues ahora las dos son morenas, jues jues jues. No però... ¿en serio?... Tío..." [...] "No, pero	Molta violència gratuïta, que es minimitza.

			escúchame, escúchame. ¿Por qué has hecho esto?" W: "Pues no sé, porque he visto que se querían poner morenas y tomar el sol, y he dicho, pues mira." V: "En el fondo somos... Bueno, eres, una buena persona".	
		Contenció emocions	(14:09) (V estampa l'avió en el que anava) [...] V: "Vale, ha habito un pequeño problema, sabes? Y es que muchas veces, me gusa cambiar de avión. No me gusta estar siempre con el mismo avión, porque los asientos se cuartean, ¿sabes? Como es cuero..."	No expressen emocions negatives, sinó que busquen una història que expliqui per què és bo.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No demostren empatia per cap dels personatge no jugadors.	Manca total d'empatia pels personatges del joc. Tot i així, relativitzable, ja que la mecànica del joc et convida a aquest tipus de comportament.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	Creen una narració de ser milionaris al voltant del seu joc.	El joc, en si, té una història, però ells juguen en mode obert, en el que és lliure. Tot i així, creen històries al voltant de les seves accions.
	Bro	Atletisme	No en trobo.	No en trobo.
		Comportaments homofòbics i misògins	(10:55) V: "Dime que te gustaría comer hoy, porque tenemos solo salsichas. [...] A ver, que la gente no piense mal, que lo único que tenemos en la nevera son salsichas, de verdad."	Homosexualitat com a desviació de la norma (pensar malament=pensar que són homosexuals).
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	És un joc multijugador, basat en armes, violència, carreres i cotxes.	GTA, juntament amb Call of Duty i altres shooters, són els jocs estereotípics als que juguen bros.
		Estètica (gorres i tatuatges)	(23:39) W: "Quiero tatuarme. Quiero hacerme un buen tatuaje". (dins del joc)	Part de la imatge dura que representen és el fet de portar tatuatges.
	"Trolling"	Comportament "troll"	Diversos comportaments i paraules políticament incorrectes: des de matar	Irreverència per les normes socials.

VÍDEO 8

YouTuber			VEGETTA777	
Nom vídeo			MINECRAFT - LUCKY BLOCKS CON WILLY Y FRANK!	
Data			4/9/16	
Tipus de vídeo			Gameplay – Repte/Competició	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(0:25) V:"Pierde el que muera las primeres tres veces". 5:54) F: (un dels cubs fa que es quedi atrapat) "¡Nooo!" W: "Qué suerte Fraaan" V: "Tranquilo Fran, ¡ahí estamos, crrrack!. ¡He ganao! ¡He ganao, Fran! Madre del amor Hermoso. Fran, compañero, GG" (ho diu tot cridant i es nota que somriu). (9:31) F: "Willy ha perdido ya, Willy ha perdido yaa..." (riuen F i V)	Competició en tota regla, on hi ha clars guanyadors i perdedors que reaccionen previsiblement a aquests rols.
		Agressivitat	En diverses ocasions lluiten contra els enemics que surten dels blocs.	L'agressivitat que manifesten en certa manera és instrumental pel joc al que juguen, no hi ha agressions "gratuïtes".
		Heterosexualitat i monogàmia	No en trobo.	No és un context en el que fàcilment surti la temàtica.
		Misogínia	No en trobo.	No és un context en el que fàcilment surti la temàtica.
		Desig sexual i virilitat	No en trobo.	No és un context en el que fàcilment surti la temàtica.
	Llenguatge	Pocs solapaments	Molt solapament.	Context d'esports
		Preguntes centrades en la informació	No en trobo.	No es fan preguntes, i el context tampoc ho facilita.
		Monòlegs seriats	No en trobo.	Molt solapament, context d'esports.
		Èmfasi en l'èxit	5:54) F: (un dels cubs fa que es quedi atrapat) "¡Nooo!" W: "Qué suerte Fraaan" V: "Tranquilo Fran, ¡ahí estamos, crrrack!. ¡He ganao! ¡He ganao, Fran! Madre del amor hermoso. Fran, compañero, GG" (ho diu tot cridant i es nota que somriu).	S'alegren molt quan guanyen, i quan perden no reaccionen tant. A més, es mofen molt dels perdedors. Estratègia per minimitzar l'estigma de perdedor i maximitzar el rol de guanyador i l'èxit quan es té.

			(6:49) F: "Me llaman los ganadores, por eso he construido estas escaleres para mí, y las de los perdedores son estas." (9:31) F: "Willy ha perdido ya, Willy ha perdido yaa..." (riuen F i V)	
		Imatge dura	Es tracta d'un joc competitiu i de lluita.	Malgrat ser joc competitiu i de lluita no es posa massa èmfasi en la imatge de duresa estereotípica.
		Paraules malsonants i argot	No en trobo.	Es vol mantenir apte per un públic infantil.
		Apel·lació a la violència	Hi ha diverses lluites contra enemics.	Malgrat hi ha violència, tota és instrumental per sobreviure, en defensa pròpia. No és especialment violent.
		Contenció emocions	(1:27) (Vegetta cau i crida molt agut) "Tío, el Karma. Tú, tu, no me lo creo, no me lo creo, por salvar a Willy. Macho, en qué momento". (5:54) F: (un dels cubs fa que es quedi atrapat) "¡Nooo!" W: "Qué suerte Fraaan" V: "Tranquilo Fran, ¡ahí estamos, crrrack!. ¡He ganao! ¡He ganao, Fran! Madre del amor Hermoso. Fran, compañero, GG" (ho diu tot cridant i es nota que somriu). (8:27) V: (crit molt agut mentre cau).	Les tres persones semblen tenir estratègies diferents en quant a l'expressió de les emocions. Vegetta és molt vocal en tot moment, tant per bé com per mal, fet que pot estar relacionat amb que sigui ell el que penja el vídeo. Willy i Fran són més reservats, però igualment expressen frustració quan els passa alguna cosa negativa, sempre relacionant-ho amb la sort.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No en trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	No en trobo.	No en trobo.
	Bro	Atletisme	No en trobo.	No en trobo.
		Comportaments homofòbics i misògins	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	Joc multijugador i amb violència/armes	El format és multijugador i de violència/armes. Tot i així, cal tenir en compte que es juga en un joc de tipus "sandbox" que permet gameplays individuals i sense violència, només de construcció.

		Estètica (gorres i tatuatges)	No en trobo.	El joc tampoc facilita que els personatges siguin massa realistes o identificables, i tampoc veiem la imatge de les persones que juguen, només el joc.
	"Trolling"	Comportament "troll"	(2:05) (Frank està dient que esperin pel seu torn) V: "Pues partimos el bloque" (i ho fa, malgrat tot) F: "Pero que estoy en recreativo. ¡Eh!"	En general es fan la punyeta poc en relació a altres vídeos on ho fan més.

VÍDEO 9

YouTuber			VEGETTA777	
Nom vídeo			GOD OF WAR - COMIENZO EPICO #1	
Data			19/4/18	
Tipus de vídeo			Gameplay – Narratiu mixt	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(14:39) "Ya os digo que es un juego, que no es precisamente fàcil. La dificultad que he puesto creo que ha sido intermèdia alta. Un poco más baja de la final. [...] Así que ya os digo, va a ser un poquillo complicado, vale? Así que si pillamos alguna vez, que tengais en cuenta que es lo normal en este juego. No sé como habrán puesto la dificultad a día de hoy, porque los tiempos cambian. Y antes los juegos eran mucho más complicados para mi gusto que a día de hoy,." (19:56) "A ver, técnicamente el juego está pensado para que tú, de forma habilidosa, por así decirlo, puedas aconseguir superar todos los combates. Depende del nivel de dificultad, de acuerdo? Entonces, ¿qué pasa? Que si tu consigues objetos que mejoren al personaje desde el principio, tendrá más facilidad luego en combates más complicados más adelante." (24:21) (en el joc, Kratos i el seu fill parlen de disparar a un cérvol) Kratos: "¿Crees que le darás desde aquí?"	Reptes i narrativa de l'heroi molt clara. També competitivitat en el sentit de control de la màquina, especialment quan parla de la dificultat del joc i de l'habilitat que cal per superar-lo. Interessant també el menyspreu que manifesta Vegetta respecte un dels personatges quan no s'atreveix a disparar. A més, menyspreu cap a les persones que fan vídeos de videojocs famosos pels diners, però que no són "fans de veritat". Ell es posiciona com un autèntic fan.

			Fill: “Debería acercarme...” V: “A ver, igual tendría que tener más confianza, ¿no? Porque...” (32:01) “Cuando un juego se hace famoso, muchos canales empiezan a subir, y en su vida han jugado a un titulo de la entrega. Pero os aseguro que de verdad vais a nota quién lo ha jugado y quién lo disfruta. Y siempre os lo digo. Aunque este sea mi trabajo, como tal, es lo que más me ilusiona en la vida.	
		Agressivitat	(20:42) “Vamos, vamos vamos” (mentre dóna cops de destral a uns llops”. (22:13) “Oye, el hacha esta... Es una movida... esta genial” (32:43) (al joc hi ha una cinemàtica on el fill mata a un cérvol màgic) V: “Bueno, me ha dado un poquito de llàstima. Pero bueno, si es para comer, lo veo lógico. No me voy a quedar con los cuernos ni nada.” (40:23) (matant a zombies) “¡Y toma toma toma toma! ¡Dios! Esto te desahoga, eh”.	Gaudeix de les escenes de violència cap a enemics, però no cap a un cérvol.
		Heterosexualitat i monogàmia	El protagonista, Kratos, tenia una dona (morta). (1:04:06) K: “No sé... como hacer estos in tí” (veu en off, li parla a la dona que és morta)	L’única relació de parrella que apareix és heterosexual, i podem suposar, monògama.
		Misogínia	No en trobo.	No en trobo.
		Desig sexual i virilitat	No en trobo.	EN aquest cas, la virilitat no es relaciona tant amb l’aspecte sexual, sinó més aviat amb el de força, competència, valentia, heroïcitat, etc.
	Llenguatge	Pocs solapaments	No aplica.	No hi ha interlocutor/a.
		Preguntes centrades en la informació	No aplica.	No hi ha interlocutor/a.
		Monòlegs seriats	No hi ha interlocutor, pel que és tot un monòleg continu. Tot i així, sí que és un monòleg expert.	Durant tot el gameplay, Vegetta va donant mostres de la seva expertesa per haver jugat en jocs anteriors.

	Èmfasi en l'èxit	(14:39) “Ya os digo que es un juego, que no es precisamente fácil. La dificultad que he puesto creo que ha sido intermedia alta. Un poco más baja de la final. [...] Así que ya os digo, va a ser un poquillo complicado, vale? Así que si pillamos alguna vez, que tengais en cuenta que es lo normal en este juego. No sé como habrán puesto la dificultad a día de hoy, porque los tiempos cambian. Y antes los juegos eran mucho más complicados para mi gusto que a día de hoy,.”	L’èmfasi en l’èxit es dóna fent aparent la dificultat del joc. El joc és difícil però jo el supero, pel que sóc bo i exitós.
	Imatge dura	(2:04) “Somos el típico padre serio. Pero normal, después de lo que hemos vivido. Mira, eso lo hacía mi padre todas las mañanas, Coger árboles. Dios chaval, Espectacular. Béstias pardas, que somos.” (8:43) “Gu, tener que sorprender a Kratus... Es una cosa un pelín complicada, pero Bueno, espero que lo haga bien, el chaval.” (16:19) “Si mi padre fuese Kratos, me cagaba en los pantalones”. (38:38) 	EL personatge principal del joc (a la foto en primer pla), és un home que representa un déu víking. Té la imatge de duresa per excel·lència: fort, seriós, amb tatuatges, lluitador, que imposa, etc. De fet, el Vegetta manifesta que no està al seu nivell de masculinitat quan diu) “Si mi padre fuese Kratos, me cagaba en los pantalones”
	Paraules malsonants i argot	(16:19) “Si mi padre fuese Kratos, me cagaba en los pantalones”.	Només en una ocasió es sent una paraula malsonant, (cagaba). Un número molt baix.
	Apel·lació a la violència	(1:02:54) “Madre mía, chaval. Qué combate, qué chulada, eh. Os lo digo en serio, es como súper épico.”	En els combats, Vegetta gaudeix de la violència, però sembla fer-ho des del punt de vista tècnic del joc. Fixant-se en els gràfics i mecàniques.
	Contenció emocions	(6:58) (Escena en la que es veu com fan una celebració funerària per la dona del protagonista) “Tengo los pelos de punta ahora mismo... La banda sonora, todo. Para mí una obra de arte.”	Reconeix sentir emocions de forma parlada, però no es noten canvis d’entonació a la veu.

			(16:19) “Si mi padre fuese Kratos, me cagaba en los pantalones”.	
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No en trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	(0:29) “Si le dais mucho apoyo [...], es muy probable que se acabe convirtiendo en sèrie del canal, y eso espero de verdad. Os lo digo de corazón. [...] Hay otros juegos que me dan un poquito igual, pero este en concreto me encantaría que os gustase muchísimo”. (31:23) “Me gustan mucho estos pequeños puzles. Piensas, pero tampoco demasiado” (riu suau).	Vegetta mostra passió pel joc, que és individual i narratiu, malgrat també té aspectes ”bro”, en el fet de tenir combats, violència, i bons gràfics.
	Bro	Atletisme	La imatge del protagonista és molt musculada.	El joc mostra un home hegemònicament musculat i atlètic.
		Comportaments homofòbics i misògins	No en trobo.	No es dóna massa rellevància a les relacions sexo-afectives en el joc.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	Violència i armes.	
		Estètica (gorres i tatuatges)	(0:57) “Gráficamente es increíble”.	Molts bons gràfics.
	“Trolling”	Comportament "troll"	No en trobo.	No en trobo.

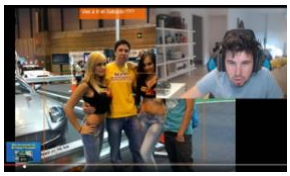
VÍDEO 10

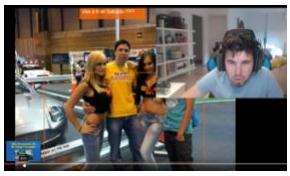
YouTuber			TheWillyrex	
Nom vídeo			FAIL ENFADO EPICO	
Data			18/7/12	
Tipus de vídeo			Muntatge humorístic	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	No en trobo.	No en trobo.
		Agressivitat	(2:04) “Me cago en todo lo cagable, tío. En serio?” (es sent com va picant a la taula) “No me lo creo, tío. O sea, me tiro 10 episodios construyendo algo... Me cago en Minecraft, me cago en	La frustració amb el joc es transforma cap a agressivitat física cap al teclat, i un to i paraules dures.

			Notch, i me cago en Java" (para de parlar i es sent com respira profundament) "¡No me parece ni medio normal, en serio, tío. Que asco de teclado, que asco de juego... Va a jugar su padre, al Minecraft. Maldito juego de cubos, tío. ¡AAAAAH!""	
		Heterosexualitat i monogàmia	No en trobo.	No en trobo.
		Misogínia	No en trobo.	No en trobo.
		Desig sexual i virilitat	No en trobo.	No en trobo.
	Llenguatge	Pocs solapaments	No en trobo.	No hi ha interlocutor/a.
		Preguntes centrades en la informació	No en trobo.	No hi ha interlocutor/a.
		Monòlegs seriats	No en trobo.	No en trobo.
		Èmfasi en l'èxit	"O sea, me tiro 10 episodios construyendo algo..."	Més que en l'èxit, posa èmfasi en el seu esforç per fer una casa que ell trobava bona.
		Imatge dura	To i paraules agressives.	A través de la violència en el seu comportament (veu i paraules), aconsegueix una imatge de duresa.
		Paraules malsonants i argot	(1:08) "Me cago en todo lo cagable, tío. Que qué?"	Una proporció molt alta de paraules malsonants. Una de les formes de violència per expressar frustració.
		Apel·lació a la violència	(2:04) "Me cago en todo lo cagable, tío. En serio?" (es sent com va picant a la taula)	Violència en la veu, però sobretot física.
		Contenció emocions	(2:04) "Me cago en todo lo cagable, tío. En serio?" (es sent com va picant a la taula) "No me lo creo, tío. O sea, me tiro 10 episodios construyendo algo... Me cago en Minecraft, me cago en Notch, i me cago en Java" (para de parlar i es sent com respira profundament) "¡No me parece ni medio normal, en serio, tío. Que asco de teclado, que asco de juego... Va a jugar su padre, al Minecraft. Maldito juego de cubos, tío. ¡AAAAAH!""	Sembla que al principi intenta controlar-se, però a mesura que avança el vídeo i és conscient de les conseqüències es va deixant portar. Que pengi un vídeo així, podria semblar estrany. Tanmateix, la frustració és una emoció que pot generar empatia en la seva audiència, a més que és humorístic. Una manera de connectar des d'una perspectiva me´s hortizontal, potser?
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No en trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	Joc individual (Minecraft).	Juga individualment.

	Bro	Atletisme	No en trobo.	No en trobo.
		Comportaments homofòbics i misògins	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	No en trobo.	No en trobo.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No en trobo.	No en trobo.
	"Trolling"	Comportament "troll"	No en trobo.	No en trobo.

VÍDEO 11

YouTuber			TheWillyrex	
Nom vídeo			REACCIONANDO A MIS PRIMEROS VIDEOS | TheWillyrex	
Data			31/8/17	
Tipus de vídeo			Vlog	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(6:08) "En ese momento, como que solo había dos capturadores y era muuy difícil colocarlas, eh. Os lo digo en serio. No es como ahora col·locar un cablecito, no. O sea, un amigo, tenia mi edad, me vino y con un soldador empezó a soltar diferentes cables, porque era una locura. "	Posa èmfasi en la seva competència o habilitat tècnica, i ho compara amb l'actualitat, mostrant la seva superioritat.
		Agressivitat	No en trobo	No en trobo
		Heterosexualitat i monogàmia	No en trobo	No en trobo
		Misogínia	No en trobo	No en trobo
		Desig sexual i virilitat	(8:39) 	Mostra imatges de dones molt sexuades, i es col·loca a la fotografia amb posat dominant.
	Llenguatge	Pocs solapaments	No en trobo	No hi ha interlocutor/a
		Preguntes centrades en la informació	No en trobo	No hi ha interlocutor/a
		Monòlegs seriats	No en trobo	No hi ha interlocutor/a

		Èmfasi en l'èxit	No en trobo	No en trobo
		Imatge dura	No en trobo	No en trobo
		Paraules malsonants i argot	No en trobo	No en trobo
		Apel·lació a la violència	No en trobo	No en trobo
		Contenció emocions	No en trobo	No en trobo
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	(8:07) "Este fue el primer evento al que fui, donde conocí un montonazo de gente.	Demostra sociabilitat.
		Rebuig al físic i sexualitat	(3:29) "Tenía un poco de granos, eh." (4:29) "De verdad, que pintas tenía allí, eh. ¿Más granos no podía tener? Yo no recordava tantísimos granos, de verdad. Mis hijos... Les voy a poner tratamiento... Mi madre yo no sé como no me dió algo para la cara o algo."	Demostra preocupació pel físic, pel que no en veiem un rebuig.
		Jocs individuals, narratius	No en trobo	No en trobo
	Bro	Atletisme	No en trobo	No en trobo
		Comportaments homofòbics i misògins	(8:39) 	Mostra imatges de dones molt sexuades, i es col·loca a la fotografia amb posat dominant.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	(0:30) "Todo comenzó con que, Bueno, yo tenía el canal de Call of Duty, y quería subir Minecraft quería hacer sorteos, de vez en cuando vlogs y demás entonces me cree este canal, no? Y cuando me lo cree, pues empezó a crecer. Pues como que no pegaba mucho con Call of Duty o juegos en plan shooters y así como en plan (fa cometes amb les mans) "más serios", con Minecraft, no? Que eran como cubitos, y tal y cual. Entonces me cree otro canal. Empezó a crecer, empezó a crecer. Entonces Call of Duty fue un poco hacia abajo. Minecraft, subió hacia arriba como la espuma, entonces esto llevo a este canal, que ahora tiene 12 millones y medio de suscritores, y	Demostra una apreciació per Call of Duty, un joc amb moltes característiques de la masculinitat tradicional i *bro*. A la vegada, categoritza Minecraft com un joc "menys seriós", per ser "de cubitos" (és a dir, tenir pitjors gràfics), que podia "tacar" el seu canal.

			el otro canal se ha quedado en 7 u 8 millones, ¿no?" (2:35) "Quería hacer retos, en plan digamos que de Call of Duty [...] y el que ganaba se llevava algo, ¿no? Y no sé por qué dije, voy a subirlo a otro canal, el reto, para que nadie se entere. Pues era eso. No sé por qué como que no quería manchar el canal principal y no quería subir vlogs o mi cara, vamos."	
		Estètica (gorres i tatuatges)	No. Porta samarreta de màniga curta bàsica blau cel. En els vídeos antics, dessuadores.	Estètica molt semblant a la resta de YouTubers.
	"Trolling"	Comportament "troll"	(10:51) "Y no sé dónde estaba la gracia de este vídeo. Y como que le troleaba porque le decía que era una pantera, creo, eh" (riu mentre ho mira).	Li fa gràcia una innocentada que havia fet en un dels vídeos.

VÍDEO 12

YouTuber			TheWillyrex	
Nom vídeo			FARGAN SE ENFADA! LO HACKEO TODO | GOLF IT	
Data			24/4/19	
Tipus de vídeo			Gameplay – Repte/Competició	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(0:49) (Willy arriba a la primera meta) Faragan: "¡Que asco! ¡Que asco! No lo había visto, y mira que he mirado" (Willy riu). (4:04) W: "Apalabramos que no vamos a hackearlo y ya, no hackees" F: "vale, vale" (al cap de menys d'un minut, el Willy trenca la promesa) Durant tot el joc repeteixen la dinàmica. 11:00) W: "Pues Faragan ha tirado por aquí. Ha tenido la suerte de tres diablos torcidos, y ya está." F: "Tres diablosss Haha" W: "¿Cómo se puede tenir tanta suerte en la vida? Yo es que me sorprende, me sorprende"	La premissa del joc, en si, ja és competitiva. Molt interessant com creen normes per tal de no tenir avantatges injustos, però són incapaços de mantenir-les. Importància de la sort.

		Agressivitat	No en trobo.	No en trobo
		Heterosexualitat i monogàmia	No en trobo.	No en trobo
		Misogínia	No en trobo.	No en trobo
		Desig sexual i virilitat	(9:32) W: "Pero qué fácil, Faragan? He hecho una que me la he sacado, la he puesto en la mesa y vamos, la han visto todos." (13:08) W: "Faragan, como te gusta, por detrás, pim pam" (riuen)	En el primer fragment veiem com per significar l'èxit s'utilitza la imatge del penis. En canvi, per significar una derrota, s'utilitza una imatge que fa referència al sexe homosexual, identificant el perdedor amb una persona homosexual, que segons la concepció de gènere tradicional, té trets femenins i per tant d'inferioritat.
	Llenguatge	Pocs solapaments	Pocs solapaments.	És possible que es donin menys solapaments perquè és un joc de ritme més lent, fet que fa que es puguin donar més espai per parlar en comparació amb altres jocs.
		Preguntes centrades en la informació	No en trobo.	No en trobo
		Monòlegs seriats	No en trobo.	No en trobo
		Èmfasi en l'èxit	(5:09) (Willy cantant) W: "Me siento un ganador, me siento un ganador" (9:32) W: "Pero qué fácil, Faragan? He hecho una que me la he sacado, la he puesto en la mesa y vamos, la han visto todos." (14:20) W: "¡¡Y el ganador es el hacker máximo Rex, Willyrex!!".	Molta competitivitat, fet que es tradueix en major èmfasi en l'èxit i la derrota. Quan es té una derrota és per mala sort o sort de l'altra, quan es guanya, és perquè ets molt hàbil.
		Imatge dura	No en trobo.	Projecten una imatge de competència, però no especialment de duresa.
		Paraules malsonants i argot	No en trobo.	No en trobo
		Apel·lació a la violència	No en trobo.	No en trobo
		Contenció emocions	En diversos moments criden, però no mostren vulnerabilitat.	Expressen emocions però com a reacció directa del joc i la competitivitat. En cap moment s'entra en terreny personal.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No en trobo

		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo
		Jocs individuals, narratius	No en trobo.	No en trobo
	Bro	Atletisme	No en trobo.	No en trobo
		Comportaments homofòbics i misògins	(13:08) W: "Faragan, como te gusta, por detrás, pim pam" (riuen)	Per significar una derrota, s'utilitza una imatge que fa referència al sexe homosexual, identificant el perdedor amb una persona homosexual, que segons la concepció de gènere tradicional, té trets femenins i per tant d'inferioritat.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	Es tracta d'un joc multijugador d'esports, tot i que no té massa bons gràfics.	Es tracta d'un joc multijugador d'esports, tot i que no té massa bons gràfics.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No, dessuadora bàsica.	No, dessuadora bàsica.
	"Trolling"	Comportament "troll"	(4:04) W: "Apalabramos que no vamos a hackearlo y ya, no hackees" F: "vale, vale" (al cap de menys d'un minut, el Willy trenca la promesa) Durant tot el joc repeteixen la dinàmica	Irreverència per les normes, fins i tot les pròpies.

VÍDEO 13

YouTuber			Mikecrack	
Nom vídeo			¡UNA SONRISA! 🎤😁 ESPECIAL 1 MILLÓN DE SUSCRIPTORES | PARODIA MUSICAL MINECRAFT (ANIMACIÓN MIKECRACK)	
Data			18/8/17	
Tipus de vídeo			Cançó	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	"Mi canal te llama El perro te llama Juguemos: Tú me miras, yo te animo Suscríbete ya! Quiero llegar a toda prisa Sacarte una sonrisa Mi meta es esa, guau guau guau guau" "Quiero llegar a toda prisa Sacarte una sonrisa Mi meta es esa, guau guau guau guau Es tu apoyo mi prisión y tu like mi obsesión Sube vídeos a YouTube"	Competitivitat en el sentit de posar una meta, un objectiu, i lluitar per ell.

		Agressivitat	No en trobo.	No en trobo.
		Heterosexualitat i monogàmia	No en trobo.	No en trobo.
		Misogínia	No en trobo.	No en trobo.
		Desig sexual i virilitat	No en trobo.	No en trobo.
	Llenguatge	Pocs solapaments	No aplica.	No hi ha interlocutor/a.
		Preguntes centrades en la informació	No aplica.	No hi ha interlocutor/a.
		Monòlegs seriats	No aplica.	No hi ha interlocutor/a.
		Èmfasi en l'èxit	Mi trabajo es mi pasión, Mil gracias por el Millón! Prendo el viejo ordenador Y recuerdo mi labor. Sube vídeos a YouTube	Es relaciona l'èxit amb la passió pel treball, fet que podem relacionar amb la masculinitat tradicional *pater familias*, on pren rellevància proveir.
		Imatge dura	No en trobo.	No en trobo.
		Paraules malsonants i argot	No en trobo.	No en trobo.
		Apel·lació a la violència	No en trobo.	No en trobo.
		Contenció emocions	No en trobo.	No en trobo.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No en trobo.	No en trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs individuals, narratius	No en trobo.	No en trobo.
	Bro	Atletisme	No en trobo.	No en trobo.
		Comportaments homofòbics i misògins	No en trobo.	No en trobo.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	No en trobo.	No en trobo.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No en trobo.	No en trobo.
	"Trolling"	Comportament "troll"	No en trobo.	No en trobo.

VÍDEO 14

YouTuber			Mikecrack	
Nom vídeo			¡PASAMOS DE CASTILLO NOOB A CASTILLO PRO! 🏰😂 ¡RESCATAMOS A NUESTRA PRINCESA!	
Data			30/10/18	
Tipus de vídeo			Gameplay – repte/Competició	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(1:20) M: "Como bien recordaréis, todos los que hagáis visto los anteriores vídeos de competiciones de Construcciones, de pasar de algo *noob* a algo *pro*, pues Bueno. Ya hemos robado un banco, ya hemos hecho la penitencia e ido a a la cárcel, de la cual escapamos. (3:43) M: "Vete, no vale espiar. ¡Oye Flex, no vale copiar, eh, que nos conocemos y tu... eres mucho de husmear, eh"	La premissa del vídeo és la competició, i es classifica l'habilitat tecnològica amb les etiquetes de *noob* (nou en to pejoratiu) i *pro* (expert).
		Agressivitat		
		Heterosexualitat i monogàmia	Y hoy toca, pues con el dinero que hemos conseguido robando bancos, pues rescatar a nuestra princesa ideal para... llevárnosla a casa" (para la música de fons i apareix una cara de sospita). (1:39) "¿Habéis traido todos a vuestra princesa? Yo la tengo aquí. (música "sexy") T: "Pero eso no es una princesa, es Trollino" M: "Bueno, pues mi princeso. Un rey. Mi príncipe." F: "Yo también traje el mío, mira" (es sent soroll de pet afegit a postproducció) M: "¿Qué es eso?... ¡Eso no es una princesa, Flex!" F: "¡Sí es una princesa! Es una combinación de princesas"	Narrativa del rescat de la princesa, on l'estereotip determina que un personatge femení, jove i dèbil ha de ser salvat per un personatge masculí i fort. En fan una mirada sàtira, on els personatges no són o joves o femenins, però no hi veiem una mirada crítica, sinó tot el contrari. Els personatges són ridiculitzats.

		 M: "¿Y por qué huele mal? (tall) T: "Yo también tengo una, mira mira." (soroll de pet i apareix personatge) "Es mi abuela, mira." M: "Parece la reina de Inglaterra, mira" (riu, i apareix la bandera de RU, amb l'himne i la reina). F: "Peppa Pig" (riuen i es susbstitueix la cara per la de la Peppa Pig, Mike riu) T: "Que no, que es mi abuela, es una princesa" [...] T: "Peppa Pig mi abuela, ¡te reviento, chaval!"	
	Misogínia	Selecció de personatges per ser princeses a rescatar.	Amb les reaccions podem veure com la norma validada és que els personatges a rescatar han de ser femenins.
	Desig sexual i virilitat	(3:20) M: "Podremos robarle la princesa a Flex, y así tenir más princesas". (música de saxo) "Pero a ver, princeses, ¿os vais de mi fantasía ya?, que quiero comer chocolate!" 	Sorprenen imatges altament sexuades, en un vídeo amb una temàtica i estil molt infantils (humor relacionat amb les funcions físiques, dibuixos acolorits, etc.).

			(4:20) (muntatge del Mike cridant FLEX amb imatges de la pel·lícula Bolt, on un gos de dibuixos animats crida tant que es fa una ona expansiva): M: "Si es que tendría que haver hecho esto con las chicas de antes".	
	Llenguatge	Pocs solapaments	Molts solapaments durant tot el vídeo.	Podem interpretar que és per la naturalesa del vídeo.
		Preguntes centrades en la informació	No ho trobo.	No ho trobo.
		Monòlegs seriats	No ho trobo.	No ho trobo.
		Èmfasi en l'èxit	(8:55) M: "¡Eh, está aquí está aquí! [...] ¡Síiii, tenemos a tu abuela! [...] (cantant) La hemos rescatado, la hemos rescatado"	Mollta celebració i expressivitat en guanyar.
		Imatge dura	No ho trobo.	No ho trobo.
		Paraules malsonants i argot	No ho trobo.	No ho trobo.
		Apel·lació a la violència	No ho trobo.	No ho trobo.
		Contenció emocions	No ho trobo.	No ho trobo.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No ho trobo.	No ho trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No ho trobo.	No ho trobo.
		Jocs individuals, narratius	No ho trobo.	No ho trobo.
	Bro	Atletisme	No ho trobo.	No ho trobo.
		Comportaments homofòbics i misògins	Selecció de personatges per ser princeses a rescatar.	Amb les reaccions podem veure com la norma validada és que els personatges a rescatar han de ser femenins.
		Jocs multi-jugador, d'esports, violència o armes.	Es tracta d'un joc multi-jugador, però més aviat de lògica. Tot i així, hi apareixen trampes violentes.	Malgrat ser multi-jugador, no s'acaba de correspondre amb els gustos *bro*.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No ho trobo.	No ho trobo.
	"Trolling"	Comportament "troll"	(1:05) F: "Eh, ¿y yo por qué tengo una rata?" M:: "Eso digo yo. ¿Y por qué sabes que es el tuyo?" (riuen) (2:50) M: "Cuando hayamos construido nuestra pues es	Molt d'humor d'innocentades, però amb un to molt infantil.

			foraleza súper protegida con trampas, trolleos, y todo esto... Pues tendremos que ir al Castillo del otro y liberar su princesa” (11:33) F: “Pero por qué pones un diamantito?” M: “Pues para trollear, porque sabia que ibais a creer que sería eso”	

VÍDEO 15

YouTuber			Mikecrack	
Nom vídeo			SI TE RÍES PIERDES NIVEL STICK FIGHT 2! 😂🏆 MIKECRACK STICK FIGHT #2	
Data			24/6/19	
Tipus de vídeo			Gameplay – Repte/Competició	
Concepte	Dimensions	Indicadors	Descripció	Interpretació
Masculinitat hegemònica tradicional	Valors	Competitivitat	(1:03) T: “Yo me voy a echar una siesta” M: “No, Timba, a esforzarse”.	Esforç com a element fonamental, relacionat amb la competència.
		Agressivitat	(0:36) Bueno, pues la cosa es que estamos de vuelta aquí en stick fight, y os voy a reventar a todos por no dejarme ni presentar.” (la resta es barallen entre ells. Es senten grills). “Oye, pero no me ignoréis, que os estoy amenazando”.	Amenaça però de forma jocosa. La resta també actuen amb una agressivitat on no sembla haver-hi un grau alt d’agressivitat real, però sí performàtica.
		Heterosexualitat i monogàmia	No ho trobo.	No ho trobo.
		Misogínia	No ho trobo.	No ho trobo.
		Desig sexual i virilitat	No ho trobo.	No ho trobo.
	Llenguatge	Pocs solapaments	Molt solapament	Molt solapament
		Preguntes centrades en la informació	No ho trobo.	No ho trobo.
		Monòlegs seriats	No ho trobo.	No ho trobo.
		Èmfasi en l'èxit	(3:01) M: “Toma, toma” F: “Oye, qué tramposo” M: “Tengo la corona, tengo la corona, tengo la corona...” (cantant)	Èmfasi en l’èxit, fins i tot quan implica fer trampes (relacionat amb *troll*)
		Imatge dura	(0:36) Bueno, pues la cosa es que estamos de vuelta aquí en stick fight, y os voy a reventar a todos	Intenta projectar una imatge dura amb agressivitat, però de forma jocosa. Els altres l’ignoren i es desfà

			por no dejarme ni presentar." (la resta es barallen entre ells. Es senten grills). "Oye, pero no me ignoréis, que os estoy amenazando".	la imatge per deixar pas a la vulnerabilitat. Sembla un recurs humorístic.
		Paraules malsonants i argot	No ho trobo.	No ho trobo.
		Apel·lació a la violència	Tot el joc és violent, amb moltes armes. Tot i així no és massa gràfic.	Es normalitza la violència com un mecanisme més dins del joc.
		Contenció emocions	(4:25) (Mike es mor pel rebot de disparar) "¡¿QUÉ?! ¡¿QUÉ?! ¡¿QUÉ?!" La majoria de vegades, al morir riuen.	Una expressivitat molt elevada, on s'expressen amb agressivitat les emocions de frustració (to de la veu alt, etc.). Tot i així, veiem com la majoria de vegades es comenta des de la distància emocional.
Masculinitats "gaming"	Geek	Comportament asocial	No ho trobo.	No ho trobo.
		Rebuig al físic i sexualitat	No ho trobo.	No ho trobo.
		Jocs individuals, narratius	No ho trobo.	No ho trobo.
	Bro	Atletisme	No ho trobo.	No ho trobo.
		Comportaments homofòbics i misògins	No ho trobo.	No ho trobo.
		Jocs multijugador, d'esports, violència o armes.	Joc multi-jugador amb molta violència.	Típicament *bro*, excepte pel fet que els gràfics no són massa realistes.
		Estètica (gorres i tatuatges)	No ho trobo.	No ho trobo.
	"Trolling"	Comportament "troll"	(3:48) M: "Tranquilo, yo saco tu cuerpo, Timba" [...] "Sí, sí, sí, sí" (Li dóna una patada per rematar-lo" "Ahí está" (4:55) M: "No, pero tienes que darle a la tecla de abajo" (Víctor ho fa, i cau cap a baix. Tots riuen).	Molt d'humor d'innocentades, però amb to infantil.

5. Polítiques i trajectòria de YouTube

Polítiques de monetització

A continuació, un fragment de l'apartat de preguntes freqüents de YouTube explica les **conseqüències d'un contingut que no compleixi amb les normes de la comunitat, en relació a la monetització**:

> "A continuación, explicamos qué sucede cuando un vídeo muestra un nivel alto de contenido violento o picante, o incluye palabras malsonantes.
>
> - Hay una mayor probabilidad de que se anule la monetización, ya que el contenido no es adecuado para todos los anunciantes.
> - Hay una mayor probabilidad de que no se recomiende a tantos usuarios de YouTube, ya que no es adecuado para todos los espectadores.
>
> En este ejemplo, la anulación de la monetización no es lo que provoca que el vídeo se recomiende menos, sino las palabras malsonantes o el contenido violento o picante."

Línia temporal de YouTube (2011-2019)

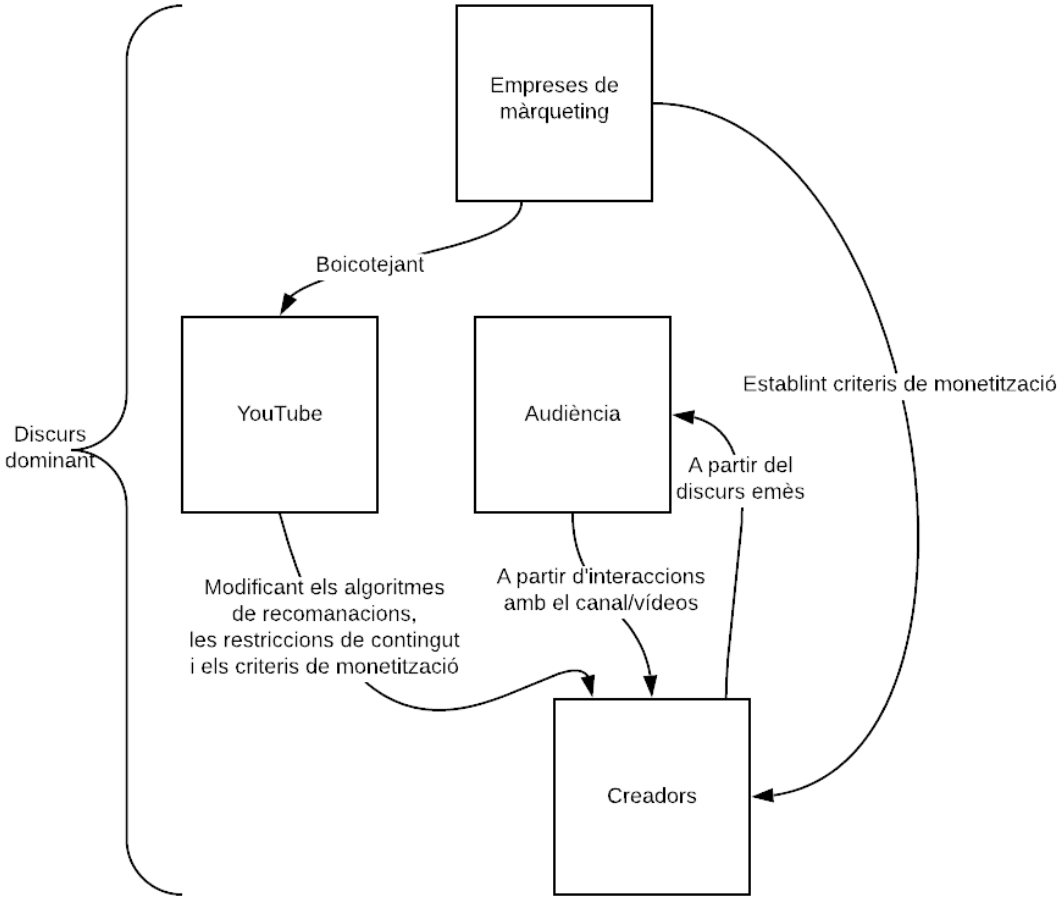
Any	Esdeveniments i canvis en les polítiques
2011	YouTube llença YouTube Live, entrant en el negoci del "streaming" (Financial Times, 2011). A més, compra Next New Networks (All Things D, 2011) i comença a oferir lloguer de pel·lícules. Un intent de competir amb companyies com Netflix (Digital Commerce 360, 2011). També juga un paper important en les primaveres àrabs (University of Washington, 2011).
2012	YouTube té un paper instrumental en les eleccions presidencials d'EEUU. Per altra banda, "Gangam Style" és el primer vídeo en obtenir 1 bilió de visites, i 230 persones veuen en directe les Olimpíades a través de YouTube, mostrant la rellevància i impacte de la plataforma (Billboard, 2012; Think with Google, 2020).

	Canvi en l'algoritme, que passa a valorar la interacció en el vídeo (comentaris, agradaments i interaccions d'altres tipus), enlloc dels clics. Canvien les polítiques de contingut monetitzable (elegible per treure'n profit econòmic a partir d'anuncis). **Elements que poden resultar en desmonetització:** • Contingut que suggereix sexualment, inclosa la nuesa parcial i l'humor sexual • Violència, inclosa la visualització de lesions greus i fets relacionats amb l'extremisme violent • Un llenguatge inadequat, incloent l'assetjament, les paraules malsonants i llenguatge vulgar • Promoció de drogues i substàncies regulades, inclosa la venda, ús i abús d'aquests ítems • Temes i esdeveniments controvertits o sensibles, inclosos temes relacionats amb la guerra, conflictes polítics, desastres naturals i tragèdies, fins i tot si no es mostren imatges gràfiques (Traducció pròpia) A més, YouTube comença a desmonetitzar automàticament a partir de metadades aquells vídeos que no són interessants per les companyies de màrqueting, però sense avisar-ne als creadors, de manera que es fa molt difícil reclamar si un vídeo ha estat desmonetitzat per error (Recode, 2016; Internet Creators Guild, 2016).
2013	Al març, YouTube arriba a 1 bilió d'usuaris mensuals (Think with Google, 2020). PewDiePie es torna el canal amb més seguidors a nivell mundial el 15/8/2013, posició que ha mantingut pràcticament fins l'abril de 2019, tot i que continua sent el canal personal amb més subscriptors. (Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-subscribed_YouTube_channels)
2014	-
2015	Al febrer, es llença YouTube Kids, un nou apartat de la plataforma que filtra el contingut per tal que sigui segur per menors (Wired, 2015). Així mateix, es llença YouTube Gaming, per tal de fer sessions de streaming en directe, en un intent de competir amb la plataforma Twitch (The Guardian, 2015).

2016	YouTube comença a notificar als creadors de quan els seus vídeos són desmonetitzats. Tot i que aquestes polítiques ja estaven en peu des de 2012, molts creadors se n'assabenten en aquest moment. A partir d'aquí es crea polèmica, denunciant YouTube de censura, sumant-hi que, com el sistema és automàtic, hi ha vídeos que haurien de tenir anuncis i no en tenen, fent perdre remuneració als creadors (Recode, 2016; Internet Creators Guild, 2016).
2017	Al febrer, Wall Street Jornal descobreix diversos vídeos monetitzats de PewDiePie (canal de gaming amb més subscriptors a nivell mundial) que contenen "acudits anti-semitics o imaginari nazi", provocant que Disney hi trenqui la relació empresarial, i se l'expulsi dels programa d'anuncis preferent de YouTube. Arran d'aquest escàndol, al març diverses companyies de màrqueting a nivell internacional retiren els seus anuncis de YouTube, i es posa en dubte la capacitat de YouTube de controlar el seu contingut. A l'abril, YouTube reacciona alterant les seves polítiques d'anuncis i el "Partner Program", augmentant els requeriments mínims per monetitzar els canals. Aquests canvis, conjuntament amb la retirada de les empreses, generen una gran reducció dels beneficis dels creadors de YouTube, fenomen es bateja com "adpocalypse". Al novembre, diversos informes troben vídeos inquietants i abusius que utilitzen personatges infantils per atreure a aquest públic, i encara més empreses retiren els seus anuncis, causant que YouTube limiti més les seves polítiques al voltant de les restriccions d'edat en el seu contingut.
2018	-
2019	Al setembre, la "Federal Trade Commission" investiga i multa a YouTube per la violació de les lleis de protecció de la privacitat dels infants menors de 13 anys, donat que en recopilen la informació sense el consentiment dels tutors legals. A més, també s'obliga a crear un sistema on els creadors han d'etiquetar si el seu contingut és apte per infants o no. Al desembre, YouTube actualitza les seves polítiques d'assetjament per prohibir el contingut que "insulta maliciosament" a altres en base a la seva raça, gènere, o orientació sexual. Això provoca por entre la comunitat de vídeos de comentari o drama.

Relacions entre agents en la creació del discurs

FIGURA A1: RELACIONS ENTRE AGENTS EN LA CREACIÓ DEL DISCURS



Font: elaboració pròpia.

Referències

Alba, D. (2015, febrer 23). Google Launches «YouTube Kids,» a New Family-Friendly App. *Wired*. https://www.wired.com/2015/02/youtube-kids/

Alexander, J. (2019, desembre 16). YouTube is growing up, and creators are frustrated by growing pains. The Verge. https://www.theverge.com/2019/12/16/21020323/youtube-policy-harassment-cyberbullying-drama-pewdiepie-steven-crowder

Guild, I. C. (2016, octubre 25). *YouTube De-Monetization Explained*. Medium. https://medium.com/internet-creators-guild/youtube-de-monetization-explained-44464f902a22

Kafka, P. (2011). YouTube and Hollywood Finally Link Up: Here Come the Channels. *AllThingsD*. http://allthingsd.com/20111028/youtube-and-hollywood-finally-link-up-and-come-clean/

Kafka, P. (2016, setembre 4). *YouTube 'demonetization,' explained for normals*. Vox. https://www.vox.com/2016/9/4/12795214/youtube-demonetization-explainer

Leskin, P. (2020). YouTube is 15 years old. Here's the incredible story of the website's early days, and how it rose to become the world's most popular place to watch video. Business Insider. https://www.businessinsider.com/history-of-youtube-in-photos-2015-10

May 10, T. R. |, & 2011. (2011, maig 10). *YouTube launches a paid movie rental service with 3,000 titles*. Digital Commerce 360. https://www.digitalcommerce360.com/2011/05/10/youtube-launches-paid-movie-rental-service-3000-titles/

O'Donell, C. (2011). New study quantifies use of social media in Arab Spring. *UW News*. https://www.washington.edu/news/2011/09/12/new-study-quantifies-use-of-social-media-in-arab-spring/

Our ongoing work to tackle hate. (2019). *Official YouTube Blog*. https://youtube.googleblog.com/2019/06/our-ongoing-work-to-tackle-hate.html

Preguntas frecuentes sobre la monetización y los sistemas de búsqueda y descubrimiento—Ayuda de YouTube. (s.d.). Recuperat 24 abril 2020, de https://support.google.com/youtube/answer/9269747?hl=es&ref_topic=9240177

Premsa—YouTube. (s.d.). Recuperat 22 maig 2020, de https://www.youtube.com/about/press/

PSY's «Gangnam Style» Hits 1 Billion Views on YouTube. (2012, desembre 21). Billboard. http://www.billboard.com/articles/columns/k-town/1481275/psys-gangnam-style-hits-1-billion-views-on-youtube

The most iconic moments in YouTube history. (s.d.). Think with Google. Recuperat 24 abril 2020, de https://www.thinkwithgoogle.com/advertising-channels/video/youtube-history/

YouTube launches live streaming. (s.d.). Financial Times. Recuperat 24 abril 2020, de https://www.ft.com/content/753e646e-6208-11e0-8ee4-00144feab49a