

UNIDAD XOCHIMILCO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

**REPRESENTACIONES DE LA MASCULINIDAD EN LOS
VIDEOJUEGOS BÉLICOS. EL CASO DE HALO REACH**

TRABAJO TERMINAL

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADOS EN PSICOLOGÍA

PRESENTAN:

HERNÁNDEZ GÓMEZ SAÚL OMAR

HERNÁNDEZ PERCASTEGUI

ALEJANDRO DE JESÚS

TOSCANO ALVAREZ JESSICA

MIRIAM

ASESORA:

AMUCHÁSTEGUI HERRERA ANA MARÍA GUADALUPE

LECTOR:

PARRINI ROSES RODRIGO JOSÉ

Contenido

Genealogía del problema de investigación	3
Origen y transformación del interés por el tema	3
Caracterización del fenómeno social: el auge de los videojuegos	12
Posicionamientos conceptuales	15
Género	16
Masculinidad	18
Falotopías	21
Estrategias metodológicas	23
Análisis reflexivo	38
El videojuego.....	44
Los videojugadores a través del avatar	57
Interacciones dentro del videojuego	61
Posibles líneas de análisis	70
Referencias bibliográficas	77
Anexos	80
Anexo 1. Carta de invitación publicada en el grupo de Facebook.....	80
Anexo 2. Archivos producidos	82
Anexo 3. Entrevistas	83

Genealogía del problema de investigación

Origen y transformación del interés por el tema

Nuestra aproximación al tema de videojuegos surge de una serie de propuestas para la realización del trabajo terminal de la licenciatura en Psicología dentro de la UAM Xochimilco. Para la elección del tema, y gracias a la aproximación del seminario de Biopolítica, Gubernamentalidad y Subjetivación, buscamos que estuviera relacionado con la biopolítica y el género, esto debido al interés que nos produjo el acercamiento a la teoría de Foucault con relación al ejercicio del poder y la forma en que el dispositivo de sexualidad¹ opera sobre varones y mujeres, así como su vinculación con el orden de género. Lo anterior nos llevó a dos propuestas: a) indagar sobre los efectos que han tenido los movimientos feministas recientes en nuestro país en la significación de lo masculino, esto ya que hubo reacciones en redes sociales y medios de comunicación que mostraban su apoyo o rechazo hacia esta clase de movimientos y, b) cómo es que a través de los medios digitales, los “influencers” ejercen un tipo de poder en aquellos que los consumen, lo cual es visible en los contenidos virales que se replican por los seguidores de cada influencer². Pensábamos que su impacto podría ser mayor a razón del confinamiento que vivimos por la pandemia del Covid-

¹ Foucault en su libro *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber* refiere, dentro del cuarto capítulo, que para el caso del sexo y del deseo, domina el discurso de que existen mecanismos de poder que al producir sexualidad producen sistemas represivos. En palabras de Foucault (1981) “El dispositivo de sexualidad no tiene como razón de ser el hecho de reproducir, sino el de proliferar, innovar, anexar, inventar, penetrar los cuerpos de manera cada vez más detallada y controlar las poblaciones de manera cada vez más global. Es necesario, pues, admitir tres o cuatro tesis contrarias a la que supone el tema de una sexualidad reprimida por las formas modernas de la sociedad: la sexualidad está ligada a dispositivos de poder recientes; ha estado en expansión creciente desde el siglo XVII; la disposición o arreglo que desde entonces la sostuvo no se dirige a la reproducción; se ligó desde el origen a una intensificación del cuerpo; a su valoración como objeto de saber y como elemento en las relaciones de poder.” (pp.131-132)

²En la siguiente liga se da muestra de algunos contenidos virales que tuvieron mucha popularidad en redes sociales durante el 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=I5U1s9d6C68>

Aunque nos parecieron interesantes ambos temas consideramos que, en cuanto a los discursos feministas, no contábamos con la aproximación teórica y experiencia suficiente que nos incentivaría a indagar en profundidad el tema; y para el caso de los influencers, dado el confinamiento, consideramos complicada la intervención en el campo.

Lo anterior nos llevó a plantearnos algún tema en el cual pudiera converger la idea de género. Es así como, en una plática casual entre los investigadores, encontramos que la experiencia que tenemos en los videojuegos nos podría permitir encontrar un tema de interés común. En particular, en esas conversaciones nos percatamos que como videojugadores somos conscientes de que, dentro de la gran diversidad de títulos disponibles en el mercado, existe una idea dominante que supone que “los videojuegos están pensados para los hombres”, por lo que llamó nuestra atención explorar si esta noción tenía efecto en la práctica de jugar en línea. Es así como pensamos en aquellos videojuegos en los que esta supuesta predominancia de los jugadores hombres adquiere una mayor relevancia. Ha sido en los videojuegos que desarrollan narrativas bélicas en las que hemos percibido una mayor participación de videojugadores en comparación con videojugadoras.

Cabe señalar que, ya que nosotros mismos hemos sido o somos videojugadores además de buscar información sobre el tema, nos hemos percatado de que el creciente avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su presencia en la cotidianidad de los sujetos ha producido nuevas formas de interacción entre los dispositivos digitales y los consumidores. Estas nuevas formas de interacción atraviesan los procesos de subjetivación de quienes los consumen ya que, en tiempos modernos se han vuelto una

necesidad dentro de las actividades cotidianas de los sujetos (trabajo, escuela, convivencia, familia, etcétera), un claro ejemplo de ello es que derivado de la pandemia por el COVID-19, se da continuidad a las actividades escolares y laborales a distancia a través de las TIC.

El videojuego, a diferencia de medios de entretenimiento como el cine, la televisión o la literatura, se construye a través de una naturaleza interactiva por parte del jugador, por lo que genera un nuevo paradigma de consumo cultural. Esta naturaleza interactiva del videojuego permite que los jugadores “no solamente consuman paquetes mediáticos preestablecidos, sino que, en cambio, son participantes activos en la creación de su experiencia” (Muriel, 2018, p. 452).

Al ser un producto cultural cuya finalidad está enfocada en el entretenimiento, los videojuegos buscarán crear productos que generen nuevos cauces de consumo. Por otro lado, como videojugadores podemos darnos cuenta de cómo se han ido transformando los videojuegos a lo largo de los años, lo cual se ha visto reflejado en nuestras vidas al considerar adquirir las consolas o videojuegos más recientes, dedicar una parte de nuestro tiempo a jugarlos, así como en establecer relaciones interpersonales con otros videojugadores.

Ser un videojugador de consola en la actualidad, requiere más que solo desearlo, pues es preciso contar con un dispositivo que sea capaz de reproducir el videojuego, tener una pantalla que cuente con las especificaciones necesarias para proveer al videojugador de imágenes fluidas, adquirir el videojuego y, si se desea jugar en modo “Online”, se deberá pagar una suscripción a un sistema de servicios en línea (además de un servicio de internet), lo que permitirá interactuar con otros.

Figura 1.

Se pueden observar las 3 consolas de última generación.



Dada nuestra experiencia sabemos que todos estos requerimientos producen nuevas formas de socialización, por lo que pensamos que la posibilidad de jugar con otros a distancia podría llevarnos a concebir la consola como *interfaz*, como mediadora en esa relación. Como menciona Latour:

Más allá de servir de telón de fondo de la acción humana, este tipo de actor no-humano –la consola y sus múltiples aristas tecnológicas que permite la interconexión virtual- es capaz de permitir, dar recursos, alentar y hacer posible una serie de interacciones, múltiples y complejas para con el mundo entero (Latour, 2008, citado en Loayza, 2011, p. 26)

Estos escenarios de interacción y vinculación entre sujetos podrían configurar nuevas formas de subjetivación. Si bien la subjetivación designa “todos esos procesos y prácticas

heterogéneas por medio de las cuales los seres humanos llegan a relacionarse consigo mismos y con los demás como sujetos de ciertas características” (Rose, 1989, pp. 4-5) podríamos señalar que los videojuegos propician espacios virtuales que permiten que los sujetos puedan verse atravesados al momento de interactuar con otros videojugadores y con el videojuego mismo.

Lo anterior nos lleva a reconocer los efectos que tiene dicho atravesamiento en ciertos procesos de subjetivación, pues como nos menciona Vignale (2014) “la subjetividad es la manera como la relación con nosotros mismos, a través de una serie de técnicas de sí³, nos permite constituirnos como sujetos de nuestra propia existencia” (p.7) Es así como el videojuego establecerá un régimen que impondrá sus reglas y modos de interactuar hacia el videojugador al momento en que este lo juegue. Al respecto Rose (1996) nos menciona que:

...la relación con nosotros mismos ha adoptado la forma que tiene porque ha sido objeto de toda una variedad de regímenes más o menos racionalizados que han pretendido modelar la forma en que entendemos y conducimos nuestra existencia como seres humanos, en nombre de ciertos objetivos (masculinidad, feminidad, honor, decoro, civilidad, disciplina, distinción, eficiencia, armonía, realización, virtud, placer) cuya lista es tan diversa y heterogénea como interminable (p.3)

Es decir que de estos regímenes los sujetos vamos aprehendiendo y formando nuestra subjetividad, ya que cada uno tiene cierta libertad de aceptar o rechazar las imposiciones de estos regímenes. Debido a lo anterior podemos pensar que los videojuegos, al ser un producto

³ Como lo menciona Rose (1996): “Al decir tecnologías nos referimos a todo montaje estructurado por una racionalidad práctica gobernada por una meta más o menos consciente” (p. 5)

de consumo, forman parte de procesos culturales que atraviesan formas de subjetivación contemporáneas por lo que surgió el interés por investigar las representaciones de la masculinidad en los videojuegos bélicos.

Figura 2.

Representación de una partida multijugador.



Al llevar a cabo búsquedas hemerográficas sobre el tema encontramos un estudio realizado en Latinoamérica por la revista Forbes Woman en su versión electrónica, en el que se indica que “la población femenina supera por un gran margen a los hombres en juegos de estrategia y puzzles⁴, y por su parte, los hombres son los principales jugadores de los de acción, carreras y *shooting*⁵” (Bernal, 2020) lo cual coincide con nuestra experiencia en los videojuegos ya que hemos observado que en relación con los videojuegos bélicos, las mujeres

⁴ Los Puzzle son juegos cuya finalidad es agilizar el pensamiento. Para ello se deben resolver ejercicios con dificultad progresiva que suponen una manera para desarrollar una habilidad mental.

⁵ Los Shooter son juegos de disparos en primera persona los cuales son conocidos también como FPS (First Person Shooter). Dentro de estos las acciones básicas son mover al personaje y usar un arma siendo esta la que aparezca en primer plano dentro de la pantalla.

no tienen una participación tan amplia.

Figura 3.

Representación de juego puzzle.



Figura 4.

Representación de juego shooter.



En los videojuegos bélicos las narrativas, escenarios, personajes, lenguaje, publicidad, entre otros contenidos, buscan representar hechos violentos, donde el establecimiento de quiénes son enemigos o aliados, así como el cumplimiento de misiones que lleven a una victoria sobre el enemigo, serán las premisas a seguir. Esto lo podemos observar en una de las sagas más conocidas, dentro de la plataforma de Xbox llamada *Halo*, cuya trama principal se centra en una guerra interestelar entre la humanidad y una alianza teocrática de alienígenas conocidos como Covenant.

Figura 5.

Representación del videojuego Halo.



Al jugar esta saga, en especial *Halo-Reach*, llamó nuestra atención el hecho de que aparece un personaje femenino con el mismo nivel de importancia que el protagonista masculino. Tomando como referencia que el género es un orden social que implica múltiples prácticas, corporales, culturales, discursivas, etcétera, surgió en nosotros el cuestionamiento de saber las formas en que la inclusión de este personaje configura el videojuego y los modos en que se ven atravesados los procesos de subjetivación de los jugadores, ya que es el primer videojuego de la saga en el que se puede cambiar el género del avatar⁶.

⁶ Representación virtual del jugador dentro del videojuego

Figura 6.

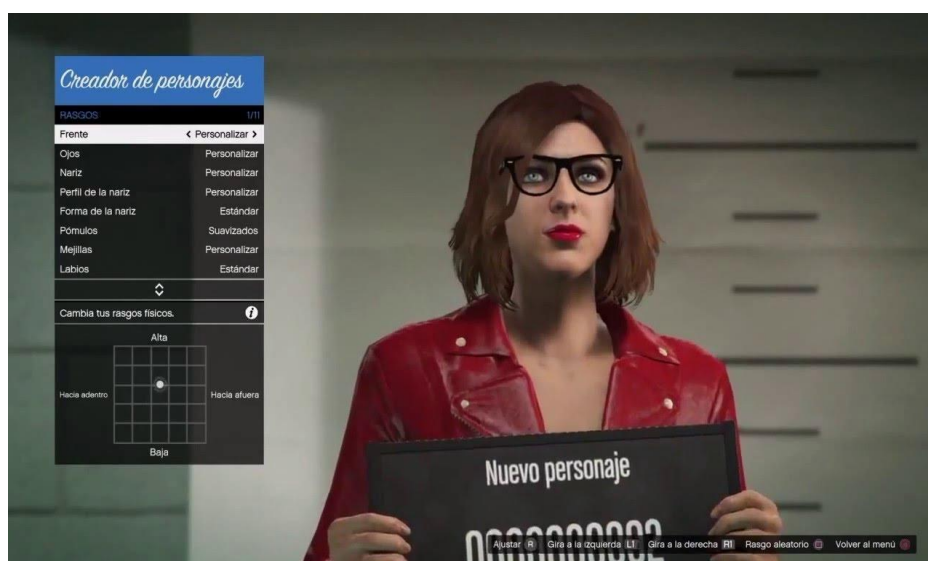
Representación de los personajes Catherin (Traje azul) y Nobel (traje negro).



Pensamos que la relevancia del avatar dentro de la experiencia que producen los videojuegos puede deberse a que, a través de estos, se pretende que los jugadores se conviertan en parte productora de las narrativas, discursos e historias que se desarrollan en ellos. Para que lo anterior sea posible, será necesario que los jugadores puedan empatizar con las sensaciones, emociones y personajes que se producen dentro del mismo.

Figura 7.

Representación de la creación de un avatar dentro del videojuego.



La personalización del avatar permite al jugador ser, hacer y sentir en un escenario determinado, por lo cual podríamos afirmar que los videojuegos en tanto tecnologías digitales se han vuelto un mecanismo de socialidad virtual, entendiendo que la socialidad es una “forma lúdica de socialización” (Maffesoli, 2004, p.159). La manera en que estas configuraciones establecen la interacción del videojuego-jugador, jugador-jugador y de los videojugadores como comunidad, además de su contenido de género, llevaría a un impacto relevante en los procesos de subjetivación.

Es importante señalar que al acercarnos al concepto de masculinidades realizamos una primera lectura del libro “Masculinidades” de Connell (2003) con el cual determinamos que, si bien puede haber representaciones de la masculinidad dentro del videojuego por ser este un producto cultural, lo producido durante el trabajo de campo, nos permite pensar que la masculinidad hegemónica parece prevalecer como la que estructura las relaciones de género a través de los personajes, narrativas y escenarios, además de las interacciones que tienen los videojugadores con el videojuego y con otros videojugadores.

Es a partir de todo lo anterior, como determinamos que el tema de esta investigación respondiera a la siguiente pregunta:

¿Qué representaciones de la masculinidad contribuyen a los procesos de subjetivación en jugadores de videojuegos bélicos? El caso de *Halo-Reach*

Caracterización del fenómeno social: el auge de los videojuegos

Las nuevas tecnologías ofrecen actualmente modos de comunicación y de pertenencia en el mundo, así como de relación con otros a través de espacios virtuales, como son los mundos

ficticios de los videojuegos. Esto posibilita la creación de nuevas comunidades ubicadas tanto en espacios geográficamente compartidos, como en comunidades virtuales.

La industria de los videojuegos ha crecido considerablemente gracias a la expansión mundial del mercado de aparatos electrónicos como consolas, computadoras, dispositivos móviles, etc. Durante el año pasado, y derivado de las medidas sanitarias provocadas por la pandemia del COVID-19, la Revista Forbes México menciona que “la venta de consolas durante los meses de enero a julio tuvo un incremento considerable del 36.54% superior al mismo periodo del 2019, lo que significan 22 330 mil unidades vendidas” (Hernández, 2020).

Asimismo, se ha considerado que los videojuegos son un producto de consumo dirigido a población masculina, ya que la participación de las mujeres es considerablemente inferior. Sin embargo, en los últimos años, en México, ha habido un incremento en la participación de videojugadoras, pasando de un 38% a un 45% durante los años 2006 al 2018, según un estudio de News Zoo (Blancas, 2019). Si bien, todavía existe una mayor cantidad de videojugadores hombres, el hecho de que la participación de las mujeres se incremente invita a cuestionarnos ¿Qué es lo que ha provocado dicho incremento? ¿Este incremento se relaciona con temas de género?

Como medios de entretenimiento, los videojuegos, proveen una gran variedad de categorías que van desde *puzzle* hasta *shooter*. Dentro de esta variedad, los relacionados con temas bélicos, son un género sumamente popular. Esto ha generado numerosas críticas, debido a que en ellos se puede accionar contenido violento como son imágenes de muerte, tortura y asesinato, llevados a cabo virtualmente por los jugadores lo que supone un incremento en los impulsos de acciones violentas. Aunque lo cierto es que estos videojuegos

parecen formar parte de la cotidianidad de algunos videojugadores⁷, el hecho de que un producto utilice temas bélicos para el entretenimiento nos lleva a preguntarnos, como videojugadores, si favorece la normalización de la violencia. Es así como reconocemos el impacto que tienen los videojuegos en nuestros procesos de subjetivación al momento de buscar la adquisición de las consolas o videojuegos, además de destinar gran parte de nuestro tiempo a este tipo de entretenimiento.

Otro aspecto que vuelve relevante conocer el impacto que tienen los videojuegos en los procesos de subjetivación, está relacionado con el hecho de que permiten la interacción entre videojugadores a través de modos de juego en línea que no sólo están determinados al momento de jugar, sino también en la diversidad de videojuegos en los que participan, ya que la extensa categoría de juegos que existen (*Aventura, RPG, Shooter, Acción, Arcade*, etc.) exigen al jugador distintas habilidades. No es lo mismo jugar un videojuego en donde el propósito principal es explorar un mundo abierto, que jugar uno que solo requiera acomodar figuras geométricas para acumular puntos (*Tetris*). Así, el jugador participará en una diversidad de estilos de juego dando como resultados modos distintos de interacción con el videojuego y con otros videojugadores. Por lo anterior, podemos pensar en lo referido por Maffesoli (2004) en donde señala que:

La persona desempeña papeles tanto en el interior de su actividad profesional como en el seno de las diversas tribus en las que participa. Como su traje de escena cambia, esta persona va, según sus gustos (sexuales, culturales, religiosos, amistosos) a participar cada día en los diversos juegos del *theatrum Mundi* (p. 152)

⁷ Como medios de entretenimiento pueden ser consumidos por medio de una consola o por los contenidos que se elaboran a partir de ellos (videotutoriales, streaming, reseñas, etc.)

Con ello, el espacio virtual en donde los videojugadores interactúan, posibilita un “lugar” en donde ellos pueden asumir, a través del avatar, distintas maneras de representarse, además de darles la posibilidad de desplazarse en ese espacio. Que un jugador se desplace por medio de un avatar en los escenarios que produce un videojuego, no solamente representa la movilidad corporal virtual sino, también permite que con ese movimiento el jugador experimente emociones que conforme se descubre ese espacio ficcional, conduce al jugador a apropiarse o dar sentido al lugar a través de las sensaciones que le genera. “El sujeto, con su corporeidad y emociones, también habita lugares que se hacen parte de lo social, del cuerpo que allí está y de las emociones experimentadas por dichos cuerpos.” (Lindón, 2012, p. 701).

La manera en que se desarrollan los videojuegos bélicos, como productos culturales, los modos de interacción que brindan a los videojugadores, los efectos subjetivos que produce la violencia que se muestra en ellos; además del impacto que genera la experiencia al jugarlos en sus vidas, establece la importancia que tiene hoy en día conocer cómo es que estos atraviesan los procesos de subjetivación de quienes los consumen, y en lo relacionado con el género, si es que las representaciones de lo masculino y lo femenino determinan la participación de hombres y mujeres en cada una de las múltiples categorías de videojuegos que existen.

Posicionamientos conceptuales

Como hemos desarrollado hasta aquí, los ejes de análisis de esta investigación están enfocados en categorías teóricas como género, representaciones de género y masculinidad hegemónica. Sin embargo, es importante mencionar que, a lo largo del trabajo de campo y sumado a las distintas asesorías docentes, hemos considerado incluir el concepto de

falotopías⁸ como una categoría analítica central de nuestro trabajo. Como pretendemos argumentar dentro de este apartado, el concepto de falotopía podría darnos una aproximación para comprender cómo es que los espacios violentos que se desarrollan en los videojuegos bélicos pueden contribuir a la aparición de una hiperviolencia, característica de las llamadas hipermasculinidades⁹.

Género

Como mencionamos al inicio de este trabajo, el interés que se generó en nosotros por investigar las masculinidades en los videojuegos bélicos, surge por las reacciones en redes sociales y medios de comunicación que apoyan o rechazan los movimientos feministas recientes en nuestro país, los cuales atraviesan la significación de lo masculino. Es así como encontramos que dentro de los videojuegos bélicos se posiciona a lo masculino como lo dominante.

Dentro de las múltiples aproximaciones a la teorización del género, la propuesta por Teresa De Lauretis en su ensayo *La tecnología del género* (1989) nos conduce a pensar que éste es una construcción sociocultural. Es decir, que un sujeto está constituido sí en el género, pero no únicamente a través de la diferencia sexual sino mediante el lenguaje y las representaciones culturales. Al ser una construcción sociocultural se puede entender como una construcción semiótica, una representación, un efecto compuesto de representaciones discursivas y visuales que emanan de distintas fuentes. En contraste con Connell (2003) para

⁸ Las falotopías atraviesan los espacios comunes apropiándose de maneras particulares. En esa medida, la falotopía no es un espacio, sino una forma de apropiación y uso de este. (Parrini, 2016, p.29)

⁹ La noción de Hipermasculinidad surge en textos psicológicos para nombrar la exacerbación de determinadas características asociadas a una masculinidad en cierto modo desbocada. La violencia, el sexismo asociado a actitudes machistas o la demostración compulsiva de los gestos más toscos de la masculinidad estarían recogidos por esta noción” (García, 2010, p.74)

quien “el género es una práctica social que se refiere constantemente a los cuerpos y a lo que éstos hacen; no es una práctica social que se reduzca únicamente al cuerpo” (pp.109), es decir, el género no se limita a las representaciones sociales, sino incluye prácticas corporales, organización de infraestructuras gubernamentales, diferenciales en el trabajo, etc.

El género llega a ser real cuando esa representación se convierte en auto-representación, cuando uno lo asume individualmente como una forma de la propia identidad social y subjetiva. El género es tanto una atribución como una apropiación; otros me atribuyen un género y yo lo asumo como propio o no. En palabras de De Lauretis (1989):

El género en tanto representación o auto-representación, es el producto de variadas tecnologías sociales como el cine y de discursos institucionalizados, de epistemologías y de prácticas críticas, tanto como de la vida cotidiana (...) el género no es una propiedad de los cuerpos o algo originalmente existente en los seres humanos, sino el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, los comportamientos y las relaciones sociales (p. 8)

El género produce concepciones culturales de lo masculino y lo femenino, mismas que se complementan y se excluyen mutuamente. Dependiendo la cultura en que se desarrollen, dichas concepciones, se correlacionan a través de un sistema de género y significados, haciendo que el sexo se asocie con contenidos culturales de acuerdo con valores sociales y jerarquías. Si bien los significados cambian a razón de la cultura en que se conciben, los relacionados con el sexo y el género están vinculados a factores políticos y económicos, favoreciendo así a la desigualdad social.

Es importante retomar esta noción de representación de género como una representación y auto-representación de tecnologías sociales que producen formas

culturalmente asignadas a los hombres y a las mujeres respecto a lo femenino y lo masculino que a menudo llegan a transmitirse de manera implícita, ya sea a través del lenguaje u otros símbolos. Como ejemplo, se ha señalado que en la industria de los videojuegos predomina la participación de hombres lo que contribuye en la reproducción de estereotipos de género, además de que la orientación de la publicidad y el diseño de los videojuegos, son dirigidos mayoritariamente hacia un público estereotipadamente masculino.

Masculinidad

Las prácticas que se reflejan en el cuerpo involucran relaciones sociales y símbolos y también pueden involucrar instituciones sociales a gran escala. Ciertas versiones particulares de la masculinidad se constituyen en sus relaciones de género, ajustándose a cuerpos cargados de significado y significados corporizados. Gracias a las prácticas que se reflejan en el cuerpo, se derivan del mismo no solo formas de vida particulares, sino también, el mundo social. Estas prácticas sociales se inscriben en los cuerpos y los incluyen en la historia.

Con el entendimiento de que el género se inscribe en los cuerpos de los sujetos y necesariamente en sus procesos de socialización, se establecerán modos en que se relacionen entre sí distintos cuerpos por su género asignado, esto dará lugar a que se establezcan relaciones de género como relaciones sociales. Será a través de estas relaciones de género que podremos aproximarnos a una conceptualización de la masculinidad.

Para Connell (2003), que el orden social de género cambie con el paso del tiempo, hace necesario el establecimiento de una estructura que permita distinguir las diferentes lógicas que se superponen y configuren las prácticas. La masculinidad y feminidad, vistas desde una organización de prácticas dinámicas son procesos de transformación que, a través del tiempo, transforman sus puntos de partida en estructuras de género, lo que Connell denomina

Proyectos de género (p. 110).

Considerando que la práctica social se origina dentro de estructuras definidas de relaciones sociales, las relaciones de género forman parte de las estructuras principales de la sociedad. Es así como Connell (2003) desarrolla tres dimensiones de la siguiente manera:

- Relaciones de poder. - El patriarcado, cómo las mujeres se ven subordinadas ante el hombre
- Relaciones de producción. - La división del trabajo debida al género y a los dividendos que los hombres pueden acumular por la desigualdad en la distribución de los productos del trabajo social
- Catexis. - El deseo sexual se considera a menudo como algo natural, que normalmente se le excluye de la teoría social. Sin embargo, si consideramos el deseo en términos freudianos, esto es, como la energía emocional asignada a un objeto, queda claro el carácter que lo liga con el género (pp. 112-113)

La masculinidad para Connell (2003) “es un lugar en las relaciones de género, en las prácticas a través de las cuales los hombres y las mujeres ocupan ese espacio en el género, y en los efectos de dichas prácticas en la experiencia corporal, la personalidad y la cultura” (p.109). Es a través de estos espacios que ocupan los sujetos por su género como se divide el mundo, tomando como base las nociones de masculinidad y feminidad derivadas del sentido común. Sin embargo, elementos como la clase y raza también tienen una participación importante en esta división.

Es justo por esta división por género, que podemos hablar de multiplicidades de masculinidades (marcadas también por clase y racialización). Para propósitos de este trabajo nos detendremos en lo que concierne a la masculinidad hegemónica la cual, en palabras de

Connell (2003):

... puede definirse como la configuración de la práctica de género que incorpora la respuesta aceptada, en un momento específico, al problema de la legitimidad del patriarcado, lo que garantiza (o se considera que garantiza) la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres. (p. 117)

Para que la masculinidad hegemónica pueda ser establecida, deberá existir un ideal cultural que se relacione con el poder institucional de forma colectiva e individual. Por ello espacios como la milicia o los negocios (en sus altos mandos) ubican en la masculinidad el modo por el cual se puede ejercer una relación de poder que perpetúe un estado de opresión. Si bien en tiempos recientes, en estos espacios, la participación de las mujeres ha tenido una mayor apertura, sigue sin ser significativa en niveles de jerarquía superiores, lo que refuerza el planteamiento de la prevalencia de un sistema patriarcal. Sin embargo, deja entrever que la hegemonía sufre desplazamientos en la medida en que, los grupos oprimidos ejercen un mayor poder dentro de las prácticas sociales.

Esta subordinación generada en espacios donde la masculinidad hegemónica oprime permite a Connell desarrollar la idea de que, a través de la dominación de hombres heterosexuales sobre hombres homosexuales, la masculinidad gay es un ejemplo de que todo aquello que no asuma este ideal cultural de lo masculino, sea subordinado y desechado simbólicamente. Como menciona Connell (2003): “desde el punto de vista de la masculinidad hegemónica, la homosexualidad se asimila con facilidad a la feminidad” (p. 119) Si la masculinidad gay tiene atributos asociados con la feminidad, se reafirma el hecho de que “la mujer” y lo femenino, para la masculinidad hegemónica, siempre quedarán subordinadas.

Continuando con la idea de subordinación, Connell desarrolla que no todos los hombres ejercen la masculinidad hegemónica, sin embargo, se ven beneficiados por ella. Es

a través de la paternidad, el matrimonio y la vida comunitaria como estos hombres se vuelven “cómplices” en la perpetuación de la hegemonía que genera la masculinidad sobre lo no masculino. La hegemonía, la subordinación y complicidad forman parte de una estructura interna dentro del orden de género.

Retomando que los videojuegos bélicos representan escenarios o situaciones en los que la institución militar adquiere un papel dominante, podríamos pensar que la masculinidad se vuelve un sistema por el cual se establece un tipo particular de relaciones de género. Estas relaciones de género se ven sostenidas por expresiones de violencia que reafirman un sistema basado en la masculinidad hegemónica y a su vez, llevan a un enaltecimiento de lo masculino, conduciendo a su exageración y dando lugar a la aparición de hipermasculinidades.

Falotopías

Entendiendo que la masculinidad hegemónica es la configuración de las prácticas de género que garantiza la dominación de los hombres y lo masculino, así como la subordinación de las mujeres y lo femenino, hablaremos de la hipermasculinidad, la cual es la acentuación de ciertos aspectos de las masculinidades hegemónicas existentes. Las hipermasculinidades exageran aquellas prácticas sociales que la distinguen de lo femenino por lo que, pudiéramos dar cuenta de cómo estas se apropian de los espacios en los que se desarrollan.

Partiendo de lo anterior Parrini (2016) nos menciona que "una falotopía es un modo en el que las hipermasculinidades... se adueñan de los espacios públicos y figúrales" (p. 28) en el que el falo¹⁰ será el factor principal de la búsqueda de la adquisición a través de la violencia de los territorios sociales y representará a modo de mandamiento sus usos. Las

¹⁰ En la literatura psicoanalítica contemporánea se constata un empleo cada vez más diferenciado de los términos «pene» y «falo», utilizándose el primero para designar el órgano masculino en su realidad corporal, mientras que el segundo hace resaltar el valor simbólico del mismo. (Laplanche, 2004, pp. 136)

falotopías son un modo de imposición a través de la violencia de los modos de vida que, a su vez, se atraviesan por la diferencia sexual.

Cómo menciona Parrini (2016) "Ahí donde masculinidad y poder están en juego, vemos el surgimiento de esas falotopías como cercos pulsionales y visuales para sus intercalaciones" (p. 29), lo cual nos ha llevado a la posibilidad de posicionar las falotopías, en términos de lo virtual, dentro de los videojuegos bélicos. Lo anterior debido a que los videojuegos han producido nuevos espacios de interacción en los que los videojugadores se colocan y se posicionan como en el mundo real, manteniendo para ello las relaciones de poder en donde la masculinidad se posiciona como la dominante.

Aunque estos espacios virtuales no son un mundo tangible, no significa que no tengan relevancia social, por el contrario, consideramos que los videojugadores podrían encontrar en ellos, espacios virtuales donde poder transitar y establecer interacciones con otros jugadores viéndose atravesados así sus procesos de socialización. Es por ello que podría aplicarse lo que nos menciona Parrini (2016) cuando dice que:

El afecto...está marcado por esta imposición violenta y muchas veces cruel de una forma de organización de las relaciones sociales, y también de las subjetividades. La falotopía debe ser tanto un territorio sobre el que se ejerce algún tipo de control como una forma de movimiento que está determinada, en muchos sentidos, por la ordenación arbitraria del espacio. De ese modo, la capacidad de actuar está constreñida por la posibilidad de moverse. (p. 29)

Lo anterior nos puede llevar al término de "navegación", el cual hace referencia al "movimiento" dentro de estos espacios virtuales. Un ejemplo claro es cuando se dice "estoy navegando en internet" haciendo alusión a que estamos dentro de un mundo virtual, posibilitando el movimiento por medio del control de las teclas o el mouse de un ordenador,

la pantalla de un teléfono móvil, o en el caso de los videojuegos, al control.

Es importante reconocer que Parrini busca establecer cómo es que los espacios proveen o producen estas formas en que, las hipermasculinidades, se pueden apropiar de los espacios en los que predominan:

La falotopía no puede ser el mapa de las subjetividades tradicionales, ni tampoco de las masculinidades conocidas. Supone algo inédito, a mi entender, que marca justamente una nueva articulación entre dentro y fuera, entre erección y tumescencia, entre virilidad y violencia, entre poder y discurso (Parrini, 2016, pp. 34)

Para el desarrollo de nuestra investigación creemos que en el caso de los videojuegos bélicos se podrían desarrollar falotopías *virtuales* debido a que los escenarios en los que interactúa el videojugador lo llevan, a través de la hiperviolencia, al logro de objetivos que involucran la muerte del otro (enemigo). Esto puede producir o proveer hipermasculinidades que se apropien de estos espacios virtuales en el que se busca, a través de la hiperviolencia, el poder y la subordinación del y hacia el otro.

Estrategias metodológicas

Nos parece importante mencionar que la experiencia que tenemos como videojugadores nos permitió conocer de antemano los modos, dinámicas y formas de jugar un videojuego (ya sea de manera individual o en modos multijugador en línea) facilitando así construir las herramientas con las que abordamos el trabajo de campo.

Reflexionando sobre los tipos de archivos que se podrían producir durante esta experiencia, tomamos en cuenta que las condiciones en las que se desarrolla nuestro tema de interés, requirió considerar ciertas particularidades como la posibilidad de contar con una consola de videojuegos, tener el videojuego en el cual exploramos las representaciones de la

masculinidad (Halo - Reach), disponibilidad de tiempo, la contratación de Xbox live (partidas multijugador)¹¹ y conexión a internet de banda ancha. Es a través de estos insumos como pensamos la producción de archivos que permitieron explorar el tema de esta investigación.

Cabe mencionar que entendemos por archivo:

Aquello que hemos depositado ahí. No necesariamente tu o yo, sino tú y yo como quienes comparten un mundo con otros; nosotros que estamos más allá de las fronteras de cierto tiempo y lugar; nosotros que convergemos en una identidad nacional o étnica; nosotros quienes debemos haber sido considerados, como la razón y el sentido del archivo (Ariella, 2014, p. 14)

Dentro de los posibles archivos que podríamos generar bajo estas condiciones, se encontraba la grabación de las partidas multijugador, lo que nos permitió registrar la participación de los jugadores durante las dinámicas de juego. Además, y con la finalidad de enriquecer el registro, decidimos considerar también las conversaciones que se generan a lo largo de las partidas, para así poder dar cuenta, no solo de la forma en que se desenvuelve el jugador, sino también de los discursos e interacciones que marcan su experiencia. Cabe mencionar que dada nuestra experiencia en los videojuegos hemos podido identificar que es en la interacción y los discursos que los videojugadores mantienen durante las partidas multijugador, así como los espacios virtuales en donde se desarrollan estas interacciones, donde puede verse representada la hipermasculinidad, así como la hiperviolencia.

Con relación a estas partidas multijugador en línea decidimos hacer uso de la observación participante pues nos permitió comprender mejor la interacción de los videojugadores. Nuestra participación en cada una de las partidas se estableció como un

¹¹ Las partidas multijugador son aquellas donde por medio de una conexión a internet y una plataforma dentro del videojuego es posible mantener sesiones de juego en línea con otros jugadores de manera virtual.

videojugador, sin dejar de considerar que como investigadores buscábamos analizar nuestros prejuicios de integrarnos y entender mejor los significados culturales presentes en el entorno social con el que interactuamos. Como dice Guber (2001):

El valor de la observación participante no reside en poner al investigador ante los actores, ya que entre uno y otros siempre está la teoría y el sentido común (social y cultural) del investigador (...) La presencia directa es, indudablemente, una valiosa ayuda para el conocimiento social porque evita algunas mediaciones -del incontrolado sentido común de terceros- ofreciendo a un observador crítico lo real en toda su complejidad. (p. 57)

Consideramos que la experiencia de los videojugadores se vuelve única, ya que involucra sus vivencias, anhelos o deseos al momento de jugar. Esto se puede ver reflejado en la elección que hacen de los personajes, las formas de jugar y el tiempo que suelen dedicarle. Por ello creímos necesario conocer las experiencias personales que han vivido a lo largo de su participación como videojugadores. Para acceder a sus experiencias, se decidió entrevistar a cada uno de los participantes, ya que es dentro de los discursos donde pudimos encontrar referencias de aquello que define lo vivido por cada uno de ellos dentro del videojuego. En palabras de Sanmartín (2000):

La entrevista más que buscar información sobre hechos busca un discurso nativo que los comente, que los valore, que los relacione y contraste con otros, de modo que en dicho discurso nos vierta el actor modos de categorizar su experiencia; un discurso donde el actor despliegue estrategias cuya observación resulte relevante para nuestros propósitos o desarrolle todo un conjunto de descripciones y opiniones desde las cuales podemos inferir pautas, valores, principios o creencias en operación. (Sanmartín,

2000. p. 111)

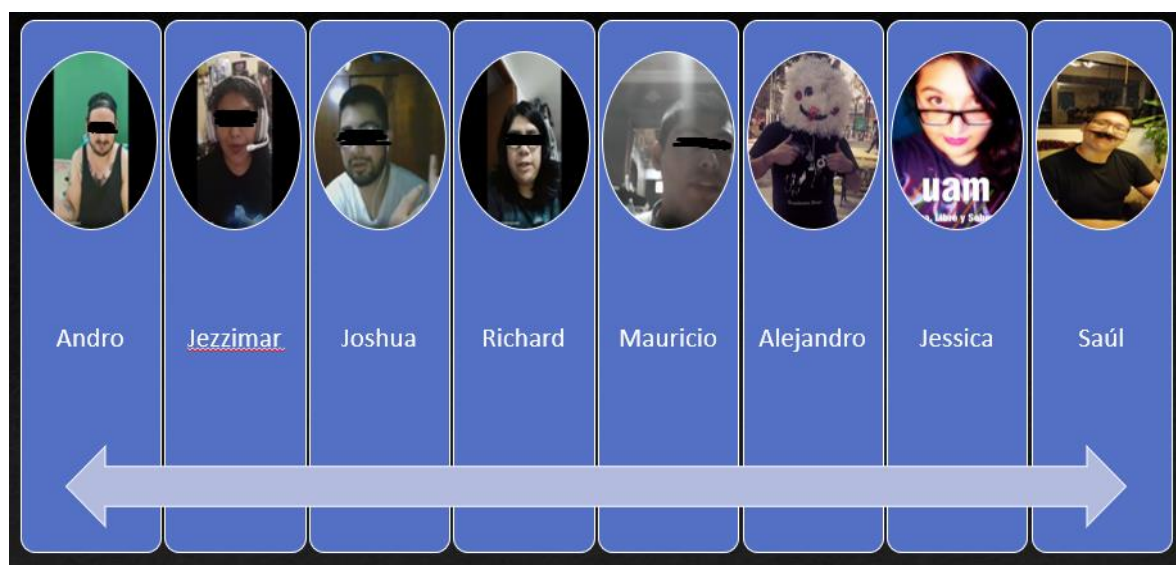
Debido a esto, nos decidimos por una entrevista que favoreciera una conversación en la que, lo mencionado por el informante, pudiera expresar su experiencia con los videojuegos y, junto con nuestra experiencia en los videojuegos, nos permitiera encontrar indicios sobre los temas de la investigación. Es así como esta entrevista dará cuenta de la manera en que las representaciones de género y la violencia contenidas en los videojuegos atraviesan al informante, en palabras de Sanmartín (2000):

La entrevista, por tanto, podríamos considerarla como un caso particular de la observación: se funda en la más amplia observación participante, sin cuyos datos difícilmente podría plantearse con eficacia; requiere, para cumplirse en su totalidad, que el entrevistador observe el hecho mismo de la entrevista, y finalmente, ella misma es observación de ese despliegue en vivo de los recursos culturales que hace el entrevistado en su discurso. (p. 111)

Gracias a lo anterior y a razón de la experiencia que vivimos durante las primeras sesiones multijugador, llegamos a la conclusión de integrar a la metodología sesiones de discusiones grupales las cuales, y como menciona (Krueger, 1991 como se citó en Gil Flores,1993) “reúne a un número limitado de personas (generalmente entre siete o diez) (...) con características homogéneas en relación al tema investigado, para mantener una discusión guiada en un clima permisivo, no directivo” (p. 201). Esto brindó el espacio para discutir situaciones que se fueron presentando durante cada sesión.

Figura 8.

Participantes e investigadores.



Al momento de definir las características de los participantes, tomamos en cuenta que las sesiones multijugador del videojuego Halo-Reach, establece como límite 12 jugadores por partida, pero el servicio de Xbox Live Party¹² solo permite 9. Es debido a ello que consideramos un máximo de 6 jugadores ya que, de ser más, se nos dificultaría grabar audio y video de manera simultánea, pues tendríamos que abrir dos grupos separados cortando la comunicación. Cabe mencionar que, al tratarse de un videojuego bélico y al ser considerado por la ESRB¹³ dentro de la clasificación de M (Mature), es decir, apto solo para personas mayores de edad, consideramos que los participantes fueran mayores de 18 años.

¹² Aplicación de charla/llamada en grupo propia de la consola Xbox

¹³ Las calificaciones de la ESRB brindan información sobre el contenido de un videojuego o una aplicación para que los padres puedan tomar decisiones informadas sobre cuáles son las adecuadas para su familia. <https://www.esrb.org/ratings/>

Figura 9.

Clasificación ESRB.



Para dar inicio con el trabajo de campo decidimos poner publicaciones en grupos de Facebook, con temática de la saga de videojuegos de Halo. En un primer grupo, publicamos la invitación a participar en partidas multijugador como parte de nuestra investigación. Al paso de unas horas, nos percatamos que muchos jugadores estaban interesados, teniendo 10 posibles participantes quienes preguntaban sobre los requisitos necesarios.

Figura 10.

Captura de pantalla sobre nuestra invitación en el grupo de Facebook.

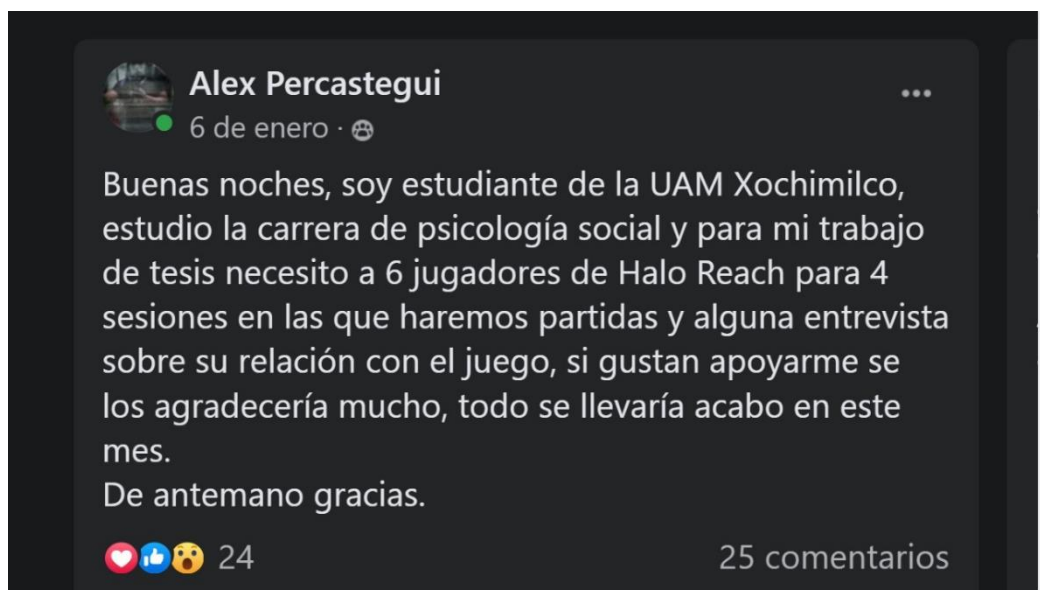


Figura 11.

Captura de pantalla sobre la respuesta de los participantes.

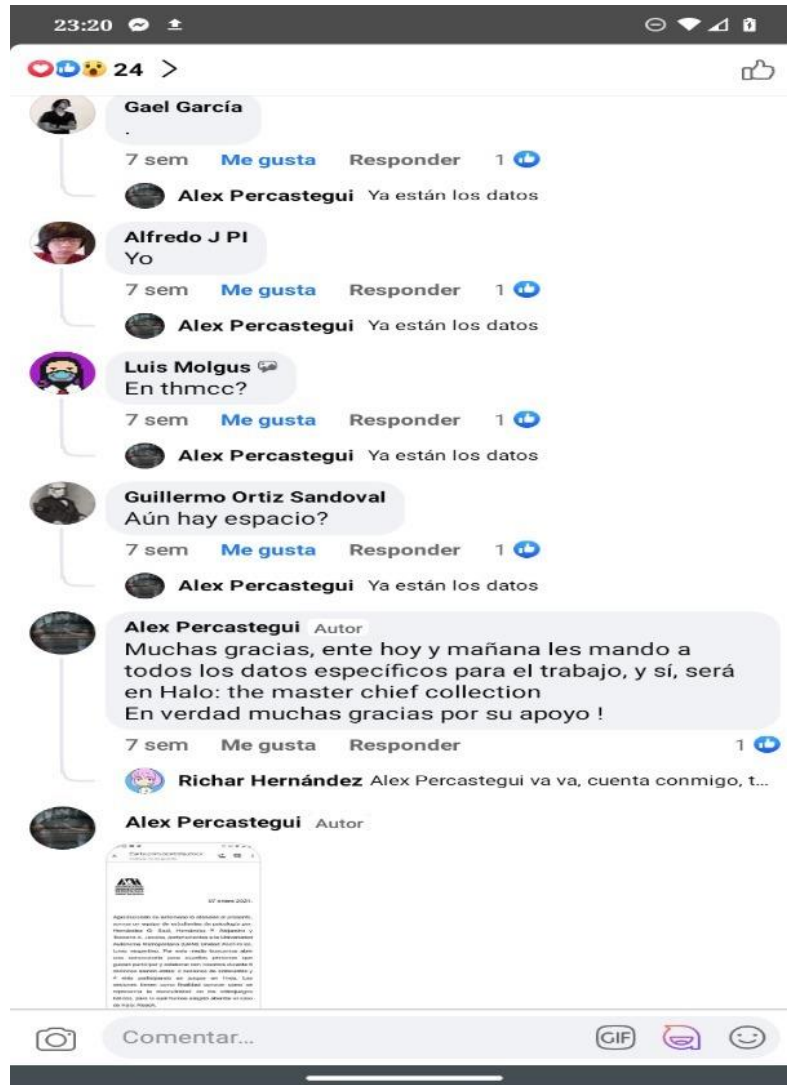


Al ver la respuesta casi inmediata, debatimos como equipo cómo debíamos redactar una carta de invitación (Anexo 1), donde les informamos los requisitos que debían ser tomados en cuenta por quienes deseaban participar. Además de la creación de un grupo de WhatsApp con el que mantuvimos comunicación directa con los interesados y al cual podían unirse mediante una liga insertada en la carta de invitación y en una respuesta a la primera

publicación que hicimos en el grupo.

Figura 12.

Captura de pantalla sobre la respuesta de los participantes.

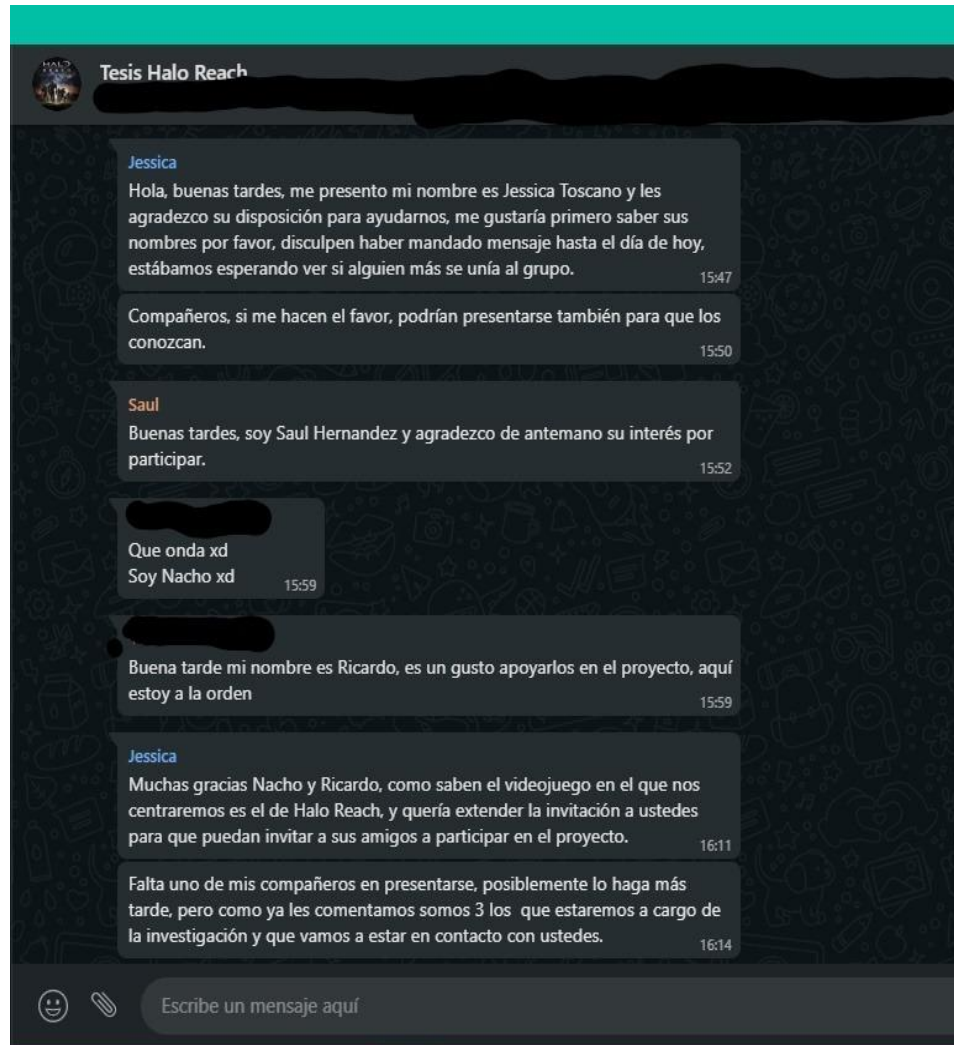


Decidimos dar una semana de publicada la carta, para contar con los 6 participantes. Cabe señalar que tuvimos 8 interesados dentro del grupo de WhatsApp. Conforme se iban agregando al grupo de WhatsApp, les dábamos la bienvenida, agradeciendo su interés por participar, al mismo tiempo que cada uno de nosotros nos íbamos presentando, les solicitábamos nos dijeran su nombre para poder conocerlos y así mantener una comunicación

más fluida con cada uno de ellos.

Figura 13.

Captura de pantalla del grupo de Whatsapp.



Debido a lo anterior nos pusimos de acuerdo con ellos para programar una reunión con la finalidad de establecer los horarios para las actividades, quedando el día 16 de enero por la noche, a través de una videollamada por la plataforma de Messenger de Facebook. Cabe hacer mención, que a uno de ellos no le quedaba claro la edad que se requería para participar y se salió del grupo. El día de la reunión se les envió la liga para que se pudieran conectar a la videollamada en el transcurso de la mañana y al pedirles que confirmaran su

asistencia, uno de ellos se salió del grupo y solo dos confirmaron. Tres horas antes de la reunión, y al no tener más respuestas, se les preguntó en el grupo, a cada uno de los que faltaban en confirmación, si es que podrían conectarse, respondiendo que sí estarían en la reunión.

Una vez iniciada la reunión estaban presentes cinco de los ocho interesados, y solo dos de los tres integrantes del equipo. Esto último debido a que uno de nosotros tuvo problemas con el internet. Para iniciar la reunión, les pedimos que nos presentáramos cada uno, empezando por nosotros. En dicha presentación se les habló de quienes éramos y qué nos motivó a realizar este trabajo, además de nuestra experiencia en los videojuegos. Una vez tocado el turno para ellos, les pedimos que se presentarán, diciéndonos su nombre, edad y por qué les llamó la atención participar en este proyecto. Al término de las presentaciones, les explicamos a detalle qué actividades haríamos (sesiones multijugador, entrevistas a cada uno de ellos y una discusión grupal) y les solicitamos que nos comentaran cuál era su tiempo disponible (días y horarios) para así, poder programar las actividades, quedando de la siguiente forma:

Figura 14.

Cronograma de actividades.

		Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Division de Ciencias Sociales y Humanas Psicología Datos de los participantes							
No	Nombres	Sesión presentación		Sesión Individual		Sesión multijugador		Sesión grupal	
		Día	Hora	Día	Hora	Día	Hora	Día	Hora
1	Andro	Sábado	8	19 de enero	20:00	22, 24, 29 y 31	19:00	31	20:00
3	Jessica	Sábado	6	18 de enero	18:00				
4	Joshua	Sábado	7	22 de enero	18:30				
5	Mauricio	Sábado	8	19 de enero	19:00				
8	Richard	Sábado	7	19 de enero	21:00				

Antes de concluir la reunión, uno de los chicos nos preguntó si es que podía invitar a un amigo, a lo que le respondimos que previamente a la reunión, uno de los interesados se había salido por lo que quedaba un espacio disponible, pero que le comentará los horarios que ya se habían establecidos. Inmediatamente nos comentó que le avisaría, quedando solo en eso. Reiteramos nuestro agradecimiento por su participación, y dimos por terminada la sesión. Cabe mencionar que el grupo quedó integrado por 5 participantes (Jezzimar, Andro, Joshua, Mauricio y Richard) y 3 investigadores (Jessica, Alejandro y Saúl).

Derivado de lo anterior, se compartió con ellos la programación de las actividades y se les mencionó que para facilitar las sesiones de entrevista (a cada uno de ellos y la grupal) utilizaríamos la plataforma de Google Meet. Se decidió por esta plataforma ya que no tiene costo alguno, las videollamadas se pueden realizar desde el celular o computadora, además de que nos brindó la posibilidad de grabar las videollamadas en video y audio. Cabe mencionar que, antes de cada sesión, se les solicitaba su permiso para realizar la grabación de la videollamada.

Para las entrevistas que se llevaron a cabo, se realizó una guía de preguntas que nos permitiera explorar los temas considerados para esta investigación, además, los investigadores acordamos que, en cada una de ellas, uno de nosotros fuera quien condujera la entrevista, mientras los demás estábamos apoyando en la formulación de preguntas tomando en cuenta lo dicho por cada uno de los chicos.



Guía de entrevista

Encuadre

Agradeciendo de antemano tu participación te informamos que para la realización de esta investigación realizaremos 1 sesión de videoconferencia individual, con una duración aproximada de 45 a 60 minutos, en donde nos interesará conocer tu opinión(experiencia) acerca de los videojuegos y como se reflejan su relación con la masculinidad. Es importante señalar que toda información que sea brindada durante la sesión será usada con fines académicos, respetando en todo momento tu privacidad. Siéntete con la confianza de poder compartir todo aquello que creas necesario durante el desarrollo de las sesiones.

Generales

¿Cómo te llamas?

Prefieres que te llamemos de otra manera

¿Cómo te gusta que te llamen?

Tu perfil (nickname) en Xbox live, ¿Cuál es?

¿Cuál fue el motivo por el que elegiste ese nickname?

¿Cuál es la disponibilidad de tiempo que tienes durante los fines de semana para jugar videojuegos?

¿Cuentas con servicios de internet ilimitado?

(alejan al investigador,

Videojuego

¿Qué tiempo le dedicas, durante la semana, a jugar videojuegos?

Prefieres jugar videojuegos, ¿Sólo o de forma cooperativa? ¿Por qué?

¿Qué te motivó a jugar videojuegos? ¿A partir de qué edad empezaste a jugar videojuegos?

¿En qué dispositivos juegas? ¿Por qué?

¿Qué dispositivo prefieres? ¿Por qué?

¿Qué elementos debe tener un videojuego para que llame tu atención?

Masculinidad

¿Cuántas personas, de tu grupo familiar o de amistades, juegan videojuegos?

¿Consideras que hay más jugadores "hombres" que jugadores "Mujeres"? ¿Por qué?

¿Conoces mujeres que jueguen videojuegos?

¿Qué medio de comunicación utilizas para mantenerte conocer más videojugadores?

¿Cómo son los personajes masculinos en el videojuego?

¿Cómo son los personajes femeninos en el videojuego?

¿Cuáles son las diferencias entre los personajes femeninos y masculinos dentro del videojuego?

¿Cuéntame cómo ha sido tu experiencia con los videojuegos?

¿Cuéntanos cómo juegas ahora?

Por lo que hemos visto hay más jugadores "hombres" que jugadores "Mujeres"

¿Cuál es la historia del juego Halo-Reach?

¿Como es la historia del juego/ Descripción del juego?

¿Cuáles de los personajes te parecen más interesantes y por qué?

2/3



En los juegos que tu juegas, ¿Cómo es la interacción entre los personajes masculinos y femeninos?

¿Cuáles son las tareas que te gustan realizar en el juego?

El 18 de enero, iniciamos con la primera entrevista con Jezzimar, participando Alejandro como entrevistador y Jessica como apoyo. En el caso de Saúl, no estuvo durante la entrevista, ya que teníamos programada una exposición por equipo en uno de los seminarios y al hablarlo con el profesor, pidió que al menos uno estuviera presente durante dicha actividad.

En la entrevista realizada a Jezzimar, se tomó en cuenta la guía que se había formulado inicialmente, debido a ello es que la entrevista tomó un sentido muy rígido. Aun así, no se limitó la participación ni el discurso de la informante. Tomando en cuenta las observaciones de las asesorías, reflexionamos sobre el hecho de que la rigidez que se vivió en la entrevista se debió a que se trató más como una manera de obtener información que como una conversación que con el informante, lo que nos llevó a no reconocerlo como un sujeto con experiencias sino como un objeto de extracción de información.

Aunado a esto, en relación con el número de participantes con los que contamos, nos causó inquietud si considerar, trabajar solo con cinco de seis participantes que habíamos planteado, a lo que nuestra asesora nos recomendó revisar si la redacción de la carta de invitación podría ser el motivo. Por lo que, al revisar la carta, nos dimos cuenta de que la redacción tenía un estilo formal, lo que nos llevó a pensar que esto podría haber ocasionado que, de todos los que respondieron a la publicación en Facebook, pocos se hayan interesado en participar.

Aunque modificamos la redacción de la carta y la publicamos en otro grupo de Facebook, decidimos quedarnos con los 5 participantes, debido a que el ajuste en la programación que se tenía pudo verse afectado dado que los horarios de los informantes eran muy limitados y el integrar a otro, podría comprometer el tiempo y la participación de los integrantes con los que ya contábamos. Además, como lo mencionamos anteriormente, existe

un número limitado de jugadores para las sesiones multijugador.

Otro dato que nos llevó a tomar esta decisión fue que, con lo visto en el seminario metodológico, reflexionamos sobre si era realmente necesario integrar a más participantes dentro del grupo que ya teníamos establecido. Esto debido a que, más allá de tener una cantidad extensa de participantes, lo que para nosotros es más importante son los relatos, las experiencias y los modos de convivencia de estos. Tras debatir el buscar o no a más participantes, se tomó la decisión de mejorar la escucha y la interacción hacia los integrantes que ya conformaban este grupo.

Es gracias a lo anterior que, de las entrevistas realizadas a cada uno de los participantes, pudimos reflexionar sobre otras categorías de análisis que no teníamos contempladas para el desarrollo del trabajo y que creemos podrán apoyar en la comprensión de los archivos generados, como es el caso de la categoría de falotopías.

Todo lo anterior se realizó por medios virtuales a causa de la pandemia ocasionada por el Covid-19. Esto nos llevó a pensar en los recursos digitales con los que pudimos registrar los archivos producidos:

- 5 entrevistas individuales semiestructuradas
- 4 discusiones grupales (plataforma Google Meet¹⁴)
- 6 observaciones participantes (Streaming¹⁵ en Twitch)

Cabe mencionar que debido a las condiciones en las que se desarrolló el trabajo de campo,

¹⁴ Google Meet facilita el proceso de unirse a las videollamadas desde el trabajo. Simplemente configure una reunión y comparta un vínculo. No debe preocuparse por si los compañeros del equipo o los clientes tienen las cuentas o los complementos correctos. Con una administración de participantes inteligente y una interfaz rápida y ligera, realizar videollamadas con varias personas es muy sencillo. https://apps.google.com/intl/es/intl/es_ALL/meet/

¹⁵ El streaming es un tipo de tecnología multimedia que envía contenidos de vídeo y audio a su dispositivo conectado a Internet. Esto le permite acceder a contenidos (TV, películas, música, podcast) en cualquier momento que lo desee, en un PC o un móvil, sin someterse a los horarios del proveedor. <https://www.avast.com/es-es/c-what-is-streaming>

en algunos momentos se dificultó la producción de datos, ya que nos sometemos a la funcionalidad de las plataformas que utilizamos, además de que estas limitan la forma en que interactuamos. Algunos ejemplos de esto es que en caso de que, no pudieran o no quisieran prender sus cámaras durante las entrevistas o las discusiones grupales, nos limitábamos al lenguaje verbal, perdiendo la riqueza que nos otorga observar el lenguaje corporal. Caso similar para las sesiones multijugador, en las que, si no cuentan o activan su micrófono, solo observábamos el modo en que juegan, pero no la interacción con los demás jugadores de la partida.

Análisis reflexivo

Como hemos desarrollado en capítulos anteriores, los videojuegos son un producto cultural que en los últimos años han tenido un incremento en su consumo, además han comenzado a ser una actividad esencial en quienes los consumen, lo cual abre un terreno nuevo de investigación. Lo anterior se ve reflejado en lo observado y escuchado durante el trabajo de campo, ya que encontramos que la experiencia que relatan los informantes con relación a los videojuegos nos lleva a considerar que forman parte de su cotidianidad. Un ejemplo de ello es lo dicho por Jezzimar, Andro y Richard:

Yo digo que es mi trabajo porque a final de cuentas tengo que dedicarle responsabilidad, tengo que estar ahí, más por mis ligas, pero yo lo hago por diversión, el día que lo empiece a ver más como... “ay, tengo que estar ahí” ese día lo dejo, porque ya lo veré como una obligación, porque ya solo lo veré como algo que deja y eso no está divertido. (Jezzimar)

Hay como varias razones. Una es como, Xbox te regalan puntitos por terminar cada

juego y los logros y con eso puedes canjear por membresías de Xbox Live, Game pass...por pongamos con 20 millones de puntos te canjeas por una consola, unos controles, uno juegos... me gusta terminar los juegos al 100% porque, siento que no estoy jugando bien. Y yo para sentirme a gusto con el juego, no puedo tener como en la pantalla o en la, los archivos que tengo, que yo sepa que tengo el 28% de juegos terminado porque se puede tanto cómo terminar la historia, pero tengo como esa inquietud del 28%. No me gusta dejar las cosas así, entonces necesito tener el 100%. (Andro)

Bueno, me pierdo así horrible farmeando¹⁶... haciendo misiones secundarias en los de mundo abierto... ignoro mucho lo que es la historia principal y me dedico a explorar el mundo (...) luego me hice de la Master Chief Collection... y no hace mucho vi una oferta de la edición de colección del Reach y pensé “lo necesito, y lo debo tener (...) Pues el Zelda, en la exploración, compre todos los DLC (...) tendría como dieciséis o diecisiete... y comencé a trabajar en una maquila... porque quería un Xbox... entonces iba a la maquila, trabajaba... era una imprenta y me aventaba mis turnos de hasta doce horas (...) luego tuve otro trabajo y de la Xbox One me compre mi Play Station 4 y luego se unió el Nintendo. (Richard)

Como podemos observar los videojuegos han atravesado a Andro, Jezzimar y Richard de distintas maneras. Sin embargo, en los tres coincide el interés de jugar o adquirir videojuegos más allá del simple hecho de jugar. Particularmente para el caso de Jezzimar, jugar videojuegos se ha convertido, de una forma de entretenimiento a un trabajo de tiempo

¹⁶ Repetir la misma actividad con el fin de explotar algún recurso económico dentro del juego.

completo, debido a que ella organiza ligas en donde se realizan competencias relacionadas con el videojuego Gears of War¹⁷.

Con respecto a nosotros, los videojuegos forman parte de nuestra cotidianidad, ya que en la actualidad seguimos consumiendo este tipo de entretenimiento. Si bien cada uno de nosotros tenemos experiencias únicas con estos, encontramos que coincidimos en la preferencia de videojuegos que desarrollan temas bélicos, lo que explica el por qué centramos la investigación en este tipo de juegos. Cabe mencionar que actualmente cada uno de nosotros dedica cierto tiempo a jugar videojuegos, pasando de jugar de forma casual (una vez por semana) a jugar casi todos los días.

Para el caso de la investigadora Jessica, jugar videojuegos es una práctica que realiza de forma casual. Sin embargo, la importancia de los videojuegos en su vida cotidiana se establece porque debido a estos las personas, que forman parte de su vida (hermanos, primos y amigos), mantienen una relación más significativa con ella debido a los juegos en línea, así como crea nuevos lazos, aunque de manera virtual con otros videojugadores. Otro aspecto en donde refiere la forma en que estos la han atravesado se observa en la realización de trabajos académicos durante su formación como psicóloga dentro de la UAM Xochimilco debido a que ha sido un tema recurrente en sus investigaciones.

A diferencia de Jessica, para Alejandro (investigador) los videojuegos han tomado un lugar importante en cuanto a sus relaciones personales ya que, aun antes de la pandemia, es a través de estos que conserva una comunicación con sus amistades (amistades que conoció

¹⁷Gears of War es un videojuego de disparos en tercera persona, del género acción-aventura y estrategia, desarrollado por Epic Games utilizando el motor de videojuego Unreal Engine 3. Gears of War fue publicado por Microsoft Game Studios para la consola Xbox 360 el 1 de noviembre de 2006 en América del Norte.

gracias a los videojuegos y que hoy en día tienen un lugar importante en su vida). Ya sea jugando o simplemente platicando desde el canal de charla grupal, lo anterior lleva a Alejandro a considerar que interactuar con sus amigos a través de los videojuegos, es una forma de reunirse ante la complicación de que esto suceda de forma presencial, lo que lleva (a sus amigos y a él) a jugar unas horas a la semana cada uno desde la comodidad de su hogar.

Estas experiencias en torno a los videojuegos configuran que como videojugadores contemos con los recursos económicos para la adquisición de este tipo de productos, es en lo anterior donde Saúl (investigador) identificó en lo mencionado por Richard que, al igual que él, tuvo que trabajar para poder comprar las consolas y videojuegos de última generación. Este hecho llevó a Saúl a tener una gran cantidad de juegos y consolas, a las que dedicaba una gran parte de su tiempo. Lo anterior le hizo pensar que tenía una adicción a estos, por lo que ahora ya no acostumbra jugarlos constantemente.

Para el caso del videojuego Halo-Reach, donde exploramos las representaciones de la masculinidad y cómo estas atraviesan a los videojugadores, encontramos necesario desarrollar una breve descripción para poder dar sentido a nuestro análisis.

Al ser un videojuego bélico, Halo-Reach, se desenvuelve en escenarios violentos donde causar la muerte de los que se denominan enemigos se justifica para la sobrevivencia de la especie humana, lo que nos lleva a pensar en una deshumanización¹⁸ por parte de quienes interactúan con este. Este hecho lleva a que el desarrollo del videojuego presente

¹⁸ El acto de deshumanizar proviene del experimento realizado en la prisión de Stanford (década de 1970) y consta de atribuir características extremadamente negativas e indeseables, junto con etiquetas de un tono despectivo y no humano, como alimañas o desechos a ciertas personas, todo con el fin de poder legitimar y justificar el uso de la violencia, abuso y discriminación en su contra, ya que, al verse imbuidas con las características antes mencionadas, ya no son consideradas como personas, produciendo que los límites impuestos por las normas morales ya no las protegen (González, A. 2019)

personajes que demuestren tener un desempeño físico y mental adecuados para el logro de esta encomienda, lo que lleva al videojugador al momento de jugar, seguir los pasos del Spartan¹⁹ Noble 6 quien se une a un equipo de Spartans conformado por: Carter (Líder del equipo), Jorge, Emilie, Jun y Catherin (única mujer Spartan del equipo).

Figura 16.

Integrantes del equipo Noble nombrados de izquierda a derecha: Emile, Jun, Carter,

Noble 6, Catherin y Jorge.



Es a través de Noble 6, el videojuego conduce al videojugador a participar en una guerra intergaláctica en contra del “Covenant”, un grupo de razas alienígenas que buscan la

¹⁹ Spartan es una palabra inglesa que en español significa espartano, una persona de la ciudad griega de Esparta. Para el caso de la saga de videojuegos de Halo, los Spartans son un grupo de soldados modificados genéticamente con el propósito de maximizar las capacidades físicas y mentales para el cumplimiento de ciertas misiones. Cabe mencionar que durante el desarrollo de los videojuegos de la saga se ha señalado que en este grupo de soldados existen hombres y mujeres, siendo Halo-Reach el primer título en el que se presenta una Spartan mujer.

desaparición de la especie humana. Noble 6 deberá cumplir una serie de misiones que inevitablemente lo llevarán a su muerte a manos de una horda interminable de enemigos que intentarán acabar con él. Pero no solamente Noble 6, sino todo el equipo Noble perderá la vida, ya sea a manos del Covenant o al realizar hazañas heroicas.

El videojuego tiene tres modos de jugabilidad: campaña, partida multijugador y partidas de juego en línea. Esta última da la posibilidad al jugador de interactuar con otras personas por medio de un sistema de juego en línea, mientras que los otros dos solo le permitirán jugar de manera individual (Campaña) o en modo cooperativo (Campaña y partidas multijugador).

Dado que la trama y los escenarios del juego se asocian con espacios en los que la milicia da sentido a la jugabilidad, los modos de interacción que brinda el videojuego están relacionados con la categoría FPS (First Person Shooter), en los cuales se hace relevante el centrarse en las armas de fuego que el personaje usa durante las partidas.

Figura 17.

Elementos visuales de videojuegos FPS.



Todo lo anterior podría vincularse con lo mencionado por Connell (2003), en tanto “ciertas versiones de la masculinidad se relacionan profundamente con la violencia (tanto la organizada, en el caso de los ejércitos, como la personal). Los hombres son piezas clave para conseguir la paz” (pp.7). Es así como hemos encontrado que la masculinidad hegemónica, las representaciones de género y las falotopías se hallan presentes en elementos como los personajes, las narrativas, la trama de la historia, así como la interacción que tienen los jugadores con el videojuego y con otros videojugadores. Por lo anterior, y a través de los archivos producidos en el trabajo de campo, así como algunos elementos propios del videojuego desarrollaremos tres apartados que nos permitirán dar cuenta de la relación que guardan las categorías de análisis antes mencionadas, a saber: *El videojuego*, *Los videojugadores a través del avatar* y *La interacción videojuego-videojugadores*.

El videojuego

Dentro del videojuego hemos podido observar que las formas en que se relacionan los personajes, así como las maneras en que estos se expresan dentro de las cinemáticas y en las campañas, muestran que existen ciertas prácticas sociales en donde la masculinidad hegemónica parece establecer los modos en que estas se llevan a cabo. Esto se puede observar en la escena en donde la Dra. Halsey tiene una conversación con el grupo de Spartans:

Dra. Halsey: La última entrada en las notas de campo del profesor Sorvad, hacía referencia a un descubrimiento clave. Clave no es una palabra que él usaría a la ligera, esperemos que el módulo de datos que su teniente robó, lo contenga.

Carter: ¿Catherin?

Dra. Halsey: Antes de que pregunte, fui alertada en cuanto intentó acceder al contenido, como con cualquier acceso no autorizado. (Catherin se acerca y coloca el módulo de datos en un contenedor de la barrera protectora.)

Dra. Halsey: Esos datos, son de nivel uno (La Dra. Halsey toma el módulo de datos y lo observa). Podría enviarla al calabozo por interferir en mi trabajo.

Carter: Quizá le gustaría acompañarla.

Dra. Halsey: ¿Perdone?

Carter: Estamos bajo una directiva de emergencia planetaria, el Plan de Invierno, seguro que conoce el castigo que reciben los civiles por poner trabas a un contingente Spartan.

Dra. Halsey: ¿Me está amenazando, comandante?

Carter: Era solo una recomendación de lectura. Nos vamos, Equipo Noble.

Figura 18.

Cinemática de la conversación entre la Dra. Halsey y el grupo de Spartans.



Los discursos que sostiene la Dra. Halsey y Carter nos permiten observar que ambos ostentan una posición jerárquica dentro de la milicia, de alto nivel, provocando que cada uno busque subordinar al otro. Esta lucha también la vemos al momento en el que Halsey confronta a Catherin por haber robado un componente que tiene información clasificada y tratar de acceder a esta de manera ilícita, amenazándola con mandarla a encarcelar. Estas dos situaciones dan cuenta de cómo el ejercicio del poder establece estructuras en las relaciones que mantienen los personajes entre sí, pero ¿Cómo se relaciona esto con la masculinidad hegemónica? Pensamos que, ya que la masculinidad hegemónica es la dominación de lo masculino sobre lo femenino, el poder que ejerce Halsey sobre Catherin y Carter, no obedece a que sea una mujer, sino a su posición jerárquica dentro de la milicia.

Si bien hoy en día, hay mujeres que ocupan altos rangos dentro de la milicia, esta institución legítima a la masculinidad como la que ostente el poder a través de prácticas sociales que, independientemente de la corporalidad, establecerán una subordinación de lo no masculino viéndose reflejado esto en la forma en que el videojuego nos presenta a cada uno de los personajes. Cabe destacar que Halsey y Catherin, son los únicos personajes mujeres que tienen una relevancia dentro de la trama del juego, lo que pensamos que para sostener su participación y relevancia en el mismo deben asumir discursos y comportamientos masculinizados.

Llama nuestra atención que ambos personajes tienen definida como cualidad sobresaliente la inteligencia. Y es que, si bien Halsey es una investigadora, Catherin, aunque forma parte del equipo Spartan (soldados) se diferencia de sus compañeros debido a que ella guía las estrategias con las que cumplan cada uno de los objetivos de las misiones.

Siguiendo con la cualidad que sobresale en cada personaje, podríamos definir para el resto de los personajes las siguientes: Jorge (fuerza), Emile (violento), Jun (calculador), Carter (liderazgo). En el caso de Noble 6, quien es el personaje que controla el videojugador, este depende de las capacidades que le otorgue por medio de su habilidad en el juego. Estas cualidades dejan entrever la importancia que tiene el desempeño físico de todos los personajes varones. Esto nos lleva a pensar que mientras en los personajes femeninos la inteligencia se refleja como su mayor cualidad, para el caso de los personajes varones es la fuerza, representada en su corporalidad.

Ello nos lleva a recuperar lo mencionado por Connell (2003) “La constitución de la masculinidad a través del desempeño corporal determina que el género sea vulnerable cuando el desempeño no puede sostenerse, por ejemplo, como resultado de alguna discapacidad física” (pp. 836).

Esto último lo relacionamos con la corporalidad de Catherin debido a que resalta la incompletud de su cuerpo, ya que se observa la sustitución de uno de sus brazos por uno mecánico, lo que nos lleva a pensar que al ser un soldado, no puede sostenerse la masculinidad en ella. Es importante mencionar que para Connell el género es una práctica social que asigna a los cuerpos un género, esto lo mencionamos debido a que el aspecto de Catherin podría dar cuenta de que se trata de un hombre y no de una mujer porque a pesar de que puede percibirse que su cuerpo no es musculoso ni robusto, el rostro y el corte de cabello además de su comportamiento podrían dar cuenta de una figura masculinizada. Lo anterior también lo podemos observar en Halsey quien, así como Catherin, es representada con rasgos masculinizados como lo es la forma del rostro y el corte de cabello.

Figura 19.

Dra. Halsey (izquierda) y Spartan Catherin (derecha)



Estos cuerpos masculinizados hacen un contraste con otros que se presentan durante las cinemáticas del juego. Ejemplo de ello es la aparición de la hija de Laszlo Sorvad²⁰ pues al visualizarla distinguimos que su cuerpo esbelto y frágil se encuentra más alienado a los estereotipos de lo que se considera propio de las mujeres, incluso la forma en la que actúa da cuenta de una mujer frágil y delicada. Además, encontramos que en cuanto a la manera en que se representa lo propio de los hombres y lo propio de las mujeres dentro del videojuego, el Spartan Jorge y la hija del científico, son ejemplos de cómo se sigue perpetuando que lo asignado a los hombres es ser Fuertes, Fornidos y Formales, mientras que las mujeres deben ser de cuerpos esbeltos, frágiles y con un fuerte vínculo a los sentimientos.

²⁰ Personaje secundario que guarda relación con un científico asesinado y que aparece durante la primera misión de la campaña del juego

Figura 20.

Cinemática donde aparece Jorge (Spartan) y la hija de Laszlo Sorvad.



Como se puede observar, los personajes a través de sus discursos y comportamientos establecen relaciones de poder que privilegian el desempeño físico, la violencia y la rudeza al momento de interactuar, que si bien se puede inferir es debido a que se desenvuelven en un ambiente en el cual la sobrevivencia está ligada a tener contenidas todas las circunstancias que puedan poner en riesgo su vida, en momentos en los que pudieran considerarse fuera de riesgo siguen perpetuando este tipo de prácticas sociales. Lo anterior nos lleva a pensar que la masculinidad que se representa en el videojuego se vuelve hegemónica ya que predomina

en las relaciones de poder, así como en la corporalidad de los personajes.

Por otro lado, visualizar esta representación de la masculinidad dentro del videojuego nos hace pensar en lo mencionado por De Lauretis (1989) “el género, en tanto representación o auto-representación, es el producto de variadas tecnologías sociales -como el cine- y de discursos institucionalizados, de epistemologías y de prácticas críticas, tanto como de la vida cotidiana” (p. 8). Lo que refiere la manera en que los videojuegos, como productos culturales, siguen perpetuando lo que se piensa como “lo propio” de las mujeres y “lo propio” de los hombres, es decir, estas representaciones establecen una relación más profunda sobre lo que es el género y cómo se produce dentro de los contenidos de los videojuegos:

(...) el género construye una relación entre una entidad y otras entidades que están constituidas previamente como una clase²¹, y esa relación es de pertenencia; de este modo, el género asigna a una entidad, digamos a un individuo, una posición dentro de una clase y, por lo tanto, también una posición vis-a-vis con otras clases pre constituidas(...) Así, el género representa no a un individuo sino a una relación, y a una relación social; en otras palabras, representa a un individuo en una clase (De Lauretis, 1989, p. 10).

Estas representaciones de género atraviesan a los videojugadores al momento de jugar, como lo menciona Joshua:

Sabes, me dan igual, es como que... si están estereotipados, y ya sé que es para

²¹ De Lauretis (1989) menciona la “clase como un grupo de individuos ligados por determinaciones sociales e intereses -incluyendo, muy puntualmente, la ideología- la que no es ni elegida libremente ni fijada arbitrariamente” (p.10)

esto, y siento que en los videojuegos los estereotipos son justo para eso, para saber, para tener esta guía visual de en qué te vas a poder basar en él, por ejemplo en Emile, sabes que es el que va a entrar disparando contigo, o si necesitas cobertura esta Noble 5 con el arma pesada, así que sí, siento que es a modo de guía visual, ya que estás jugando y en movimiento todo el rato y por ese necesitas ese apoyo y que tu sepas, si es pequeño es sigiloso, pero si es grande como un tanque, va a traer las armas pesadas, o si es más rebelde, es el que entrará disparando conmigo, es como te había comentado, si no afecta la historia, no tengo problema alguno. (Joshua)

Lo anterior nos permite pensar que las representaciones de género dentro del videojuego son una “guía” para poder asignar a cada personaje un género. Sin embargo, esta asignación lleva a Joshua, y a nosotros como videojugadores, a decir que para el cumplimiento de ciertos objetivos la elección de un personaje se realiza tomando en cuenta las cualidades de este ya que resultan útiles, y no por las representaciones de género que se le asignen.

Continuando con nuestro análisis, encontramos que la violencia que se experimenta dentro del videojuego Halo-Reach, puede referir a la aparición de falotopías. Cabe aclarar que, para fines del desarrollo de este concepto y su vinculación con los videojuegos bélicos, al hablar de falotopías hacemos referencia a su aparición únicamente dentro del videojuego. El hecho de que el videojuego permita y pueda provocar una violencia exacerbada en aquel que lo juega, no significa que los videojugadores sean violentos en la vida real. Como lo mencionan Joshua y Jezzimar:

Siento que es muy importante saber... bueno, lo principal es saber diferenciar lo que

es ficción de lo que es real, entonces en los videojuegos bélicos lo que llama la atención es la variedad de armas, enemigos en la forma en la que los puedes matar, la creatividad de matar. (Joshua)

La gran mayoría no, la gran mayoría son niños... o sea yo los denomino niños, porque yo soy de la poca comunidad muchísimo más grande que todos ellos, yo te estoy hablando de niños, de veinte años para abajo, que son los más inmaduros, los que no logran separar esa línea de la vida real y la ficticia, entonces se meten en todo, empiezan a investigar a tus familiares, y todo eso, y te hacen un borlote completo. (Jezzimar)

Lo mencionado por Jezzimar y Joshua nos permiten identificar que los escenarios ficticios de los videojuegos dan la posibilidad de llevar a cabo comportamientos y discursos que, como lo refieren los informantes, hacen la distinción entre lo permitido en la vida real y lo que ocurre dentro del videojuego. Esta distinción nos habla de cómo ciertos comportamientos y discursos violentos se han disciplinado en la vida real, y que la posibilidad de llevarlos a cabo dentro del videojuego permite una aproximación a los efectos que estos producen en la experiencia que cada videojugador tiene con el videojuego, así como con otros videojugadores. Como lo menciona Reguillo (2000):

La posesión o acceso a cierto tipo de productos implica acceder a un modo particular de experimentar el mundo que se traduce en adscripciones y diferenciaciones identitarias. Los bienes culturales no son solamente vehículos para la expresión de las identidades juveniles, sino dimensiones constitutivas de ellas (p. 81)

Dicho esto, para poder entender porque es que consideramos que los videojuegos producen

la falotopía es importante describir su etimología. La palabra falotopía se compone de el *topos* que refiere a un lugar, es decir, un espacio físico, simbólico, imaginario o como es en el caso de los videojuegos un espacio ficcional; y la palabra *falo* que da cuenta de una organización en torno al falo.

Es por lo que, en cuestión del videojuego, se puede presentar como el *topos* dentro del cual se van a desarrollar las hipermasculinidades, es decir que el videojuego funcionará como un espacio para que las hipermasculinidades se produzcan y se reproduzcan a través de las relaciones de poder que se establecen, configurando dicho poder a través de la imposición de falo. Son estos espacios virtuales/ficcionales lo que consideramos es otra forma de producir lo real.

Los contenidos desarrollados en los videojuegos bélicos nos permitieron considerar el concepto de falotopías dado que, las hipermasculinidades producidas en ellos, son las que predominan en este espacio ficcional. Debido a nuestra experiencia como jugadores nos dimos cuenta de que las narrativas, los objetivos que te exige el videojuego, los escenarios, etc. tienen un carácter violento que propicia la manifestación de sensaciones como la frustración, la venganza, la ira, los insultos mediante el discurso, la competencia por ser el mejor. La existencia de estas falotopías configura estos espacios como una falotopía virtual.

Las falotopías virtuales en el videojuego Halo-Reach se ven favorecidas por la trama, debido a que están envueltas en escenarios de guerra que desata una violencia exacerbada. Las imágenes constantes de los cuerpos asesinados o masacrados de los enemigos posicionan una manera de percibir la apropiación de lo hipermasculino en estos espacios ficticios.

Figura 21.

La violencia exacerbada en el videojuego Halo-Reach.



Por lo anterior, que los contenidos del videojuego Halo-Reach estén desarrollados dentro de escenarios provistos de violencia, consideramos se relaciona con el concepto de falósfera acuñado por Parrini (2016) “La falósfera es el aire contaminado por la violencia, el medioambiente masculino de terror y amenaza.” (p.38). Siendo espacios en los que se puede visualizar la muerte a través de cuerpos sin vida, los videojuegos, producen una falósfera configurada por una hiperviolencia.

Un ejemplo de lo anterior lo podemos visualizar en los escenarios que se nos presentan y que se nos van relatando, tanto en las campañas como en las partidas multijugador. En estos se busca vencer al enemigo (Covenant) con la intención de sobrevivir a la invasión, y tal vez de esa misma manera demostrar la fuerza (o masculinidad) de los Spartans al buscar derrotarlos, estableciendo así una relación de poder. Por lo que estos

escenarios (de guerra, muerte y violencia) así como la narrativa (diálogos violentos, machismo, venganza, etcétera) proporcionan los espacios ficcionales apropiados para el desarrollo de hipermasculinidades.

Figura 22.

Los escenarios en los que se desarrolla Halo-Reach representan eventos apocalípticos.



Lo anterior lo podemos encontrar en las experiencias que nos narró Andro:

Obviamente el final *a huevo* tiene que ser la muerte. Luchas hasta el final, hasta que no puedes, hasta que se te acaben las balas, sabes que “pum” y es lo que me encantó porque no simplemente, no siempre va a ganar como “el bueno”. (Andro)

Lo que nos menciona Andro da cuenta de cómo se desarrolla el juego y a su vez como es que propicia la producción de estas falotopías, debido a que elementos como la muerte y la violencia, llevan a niveles exagerados lo masculino, posicionando al videojuego como aquel que permite la hipermasculinidad, permitiendo que esta pueda apropiarse de los espacios virtuales de los videojuegos bélicos. Otro ejemplo claro es cuando le preguntamos a Joshua

si no se tocaba el corazón al matar a sus enemigos dentro del juego, respondiendo:

Para nada, al contrario, te pones super creativo, como en el juego de Sombras de Guerra, donde tienes una gran variedad de formas para matar a los orcos y entre más creativos seas a la hora de matar, más divertido es. (Joshua)

Esto da cuenta de cómo, el videojuego, propicia y estimula la producción de una hiperviolencia donde al videojugador se le brinda una amplia libertad para dar muerte a sus enemigos, lo cual puede generar curiosidad en experimentar las múltiples formas de aniquilación, tal y como lo refiere Joshua.

Figura 23.

Representación de la violencia en el videojuego Halo-Reach.



Se podría pensar que el hecho de portar un arma, aunque sea de manera virtual, y el enfrentarse a un enemigo, así como el discurso y la narrativa de la campaña en el videojuego, posiciona a las hipermasculinidades como las que son dueñas de estos espacios virtuales a

partir de las estrategias de terror²², lo que coincide con lo mencionado por Parrini (2016):

...estas estrategias de terror reúnen rasgos de los dos tipos de guerras: el asesinato directo y la contaminación ambiental. El colgar los cuerpos es una forma de producir ambos: se resguardan la virilidad del que asesina con sus propias manos (armas) a su enemigo y la semiótica de los ataques medioambientales. Se destruyen los cuerpos y también las infraestructuras mentales: se ejerce y se exhibe el poder. (p. 38)

Si bien Parrini utiliza la imagen de cuerpos colgados en espacios públicos, la presencia de cuerpos asesinados (humanos o alienígenas) en el videojuego da cuenta del establecimiento de relaciones de poder, de su ejercicio y exhibición (como bien lo menciona el autor) de una exposición de la masculinidad en el que el cuerpo sin vida en el suelo, parece carecer del poder, estableciendo en su adversario una mayor virilidad (debido a que lo que se juega son las masculinidades dentro de este espacio virtual).

Los videojugadores a través del avatar

Como hemos desarrollado, a través de las representaciones de género, el videojuego parece posicionar a la masculinidad hegemónica en las relaciones de poder que se establecen dentro del mismo. Continuando con esta idea nos llama la atención que el género dentro del videojuego también atraviesa la interacción que el videojugador tiene con el mismo. Mientras el videojuego mantiene las concepciones culturales de lo masculino y lo femenino en la construcción de las narrativas, personajes y escenarios, los videojugadores tienen la

²² Para Parrini las estrategias de terror buscarán, en las guerras actuales, provocar el terror y evadir los enfrentamientos cuerpo a cuerpo con el propósito de dar muerte al enemigo “En las guerras tecnológicas ya no se apunta al cuerpo de un enemigo...sino a su medio ambiente” (Parrini, 2016, p.38)

posibilidad de cambiar estas concepciones a través de la personalización de los personajes (avatar) que eligen al momento de jugar.

De hecho, me gusta mucho jugar con personajes femeninos, jaja, lo que es Fortnite juego con avatares femeninos. En Resident Evil 5 juego más con las mujeres las opciones que es Adam Woung, Sherry Birkin, Helena Harper, y creo que ya. Me gusta mucho jugar con mujeres porque no sé, no sé si tenga que ver con mi lado “femenishon” pero, nunca me ha desagradó...siento como más emoción jugar con una mujer que con un personaje hombre. Pasa lo mismo con los últimos dos “Assassin 's Creed”, tienes la opción del hombre o la mujer. Literalmente siempre me voy por la mujer. No sé, por más sentimiento. Es como que el hombre como que “me, sí ya se murió”. Entonces como que me gusta más esa, esa parte de personajes femeninos. (Andro)

(...)me siento mejor siendo mujer que como hombre, como que lo siento mejor, o sea, no desprecio al actor de voz que hizo la voz como hombre, pero si en mujer me gusto como se desenvuelve la mujer en el equipo, eso me gustó, incluso en Halo 5 mi Spartan... todos mis Spartans son mujeres, como que no me gusta, y no sabía, fue hasta como la segunda o tercera vuelta que me di cuenta de que podía cambiarlo. (Richard)

(...) llegué a la conclusión en algún momento de la vida, que posiblemente las mujeres prefieran un personaje hombre, justamente para que dentro de las partidas se sientan con más confianza de poder hacer algo como tal y sentirse como más “rudas”, digo yo... y con los hombres no pasa, al contrario, les vale, es como... esta bonita, es guapa el personaje, pues lo uso, es como...

como eso. (Jezzimar)

Lo mencionado por Jezzimar, Andro y Richard dan muestra de cómo el avatar, les permite representarse dentro del videojuego. Estas representaciones cobran relevancia para los informantes ya que, la personalización o elección del avatar, está determinada por el género, lo cual se relaciona con lo mencionado por De Lauretis (1989) “representarse varón o mujer implica asumir la totalidad de los efectos de esos significados” (p.11). Para el caso de Jezzimar, en particular, pareciera que al decir que *las mujeres prefieran un personaje hombre, justamente para que dentro de las partidas se sientan con más confianza*, refuerza la idea de que masculinidad hegemónica está representada en la selección del avatar Si como dice Connell (2003):

La masculinidad hegemónica no es un tipo de personalidad fija siempre igual en todas partes, se trata más bien de la masculinidad que ocupa la posición hegemónica en un modelo nuevo de las relaciones de género, posición que es siempre discutible (p.116)

Lo mencionado por Jezzimar es un reflejo de la dominación que la masculinidad tiene, esto por que conduce a que las videojugadoras tengan que usar avatares masculinos para sentirse rudas y así poder estar en condiciones iguales frente a los videojugadores “hombres”. El que la masculinidad hegemónica establezca desigualdades al subordinar lo femenino, nos lleva a recuperar lo expresado por Andro:

Yo como homosexual no se esperan que sea tan perrón en “Call of Duty”, en “Halo”, en “Fortnite”. Como que dicen “No sabía que jugabas...pero ¿Por qué? ...porque eres joto” y “pues eso que wey o sea, eso no quita que te voy a partir la madre en un PvP” y como la sorpresa de la gente que diga “A de

jugar puro “Minecraft”, “Plantas contra zombies” y de repente yo con mis 25 kills en “Fornite” y es como que “¿Qué pedo wey, no que muy chungón?”. Es como muy divertido que los retes a uno contra uno, porque dicen “no me va a ganar” y de repente “pum pum”, ni lo dejas moverse. (Andro)

De igual forma, el hecho de que el avatar pueda ser personalizado por los videojugadores, da la posibilidad de perpetuar o romper con las asignaciones que se le atribuyen a los hombres y las mujeres por su género.

Me gusta que sean parecidos a mí, aunque normalmente cuando me dan a elegir entre personajes hombres o personajes mujer, prefiero el femenino, ya que me gusta más la personalización de los personajes femeninos, siento que te dan más opciones, ya que en los masculinos solo buscan que se vean toscos, o cosas así, no tiene tanto estilo por así decirlo, y de los personajes femeninos, si tienen más personalización con la estética, porque en lo masculino es buscar que sean más rudos, más intimidantes, más peligroso, como que eso te da más puntos, más respeto o cosas así. (Joshua)

Yo empezaría por Noble 6, después de todo eres tú, bueno fue concebido como un cascarón que te pones... pero pues o sea... es que sería yo, yo el personaje que entra, me presento... pero si no fuera él... Yo creo que sería Jorge... Noble 5... el número 55 creo... ese era su número de identificación... porque es el más grande, el que cubre y protege a todos, el que se preocupa por todos... como que sería el escudo humano, o el que se podría antes para proteger a los demás... Carter es el líder... Kat es la lista... Emile es el loco... y June es el francotirador el que está de lejos cubriendo... pero yo creo que Jorge... incluso en la armadura... en la descripción de Halo 5 su

armadura es para protección, para desarmar bombas, que sea usada para combate es diferente y es lo que me encanta de él. (Richard)

De lo comentado por Joshua y Richard, la personalización del avatar les permite identificar los estereotipos que culturalmente se les han asignado a los personajes de los videojuegos. Como nos comenta Joshua:

Yo creo que es más una cuestión de que entre más sexy se vea, más atraerá a cierto público, y también lo de que es más costumbre de que como crecimos con ciertas caricaturas o películas donde entre más sexy era la villana, más peligrosa era, siento que puede ser esa cuestión, por ejemplo con Las Chicas Super Poderosas, una de sus villanas más poderosas era Sedusa ya que se liga al profesor y por eso casi las derrota, hasta que les ayuda la señorita Bello, nos demuestra que las mujeres sexys son peligrosas (Joshua).

De todo lo anterior podemos reforzar la idea de que los videojuegos bélicos perpetúan las representaciones de género asignadas a las mujeres y a los hombres, determinando que las relaciones de poder dentro del videojuego se establezcan a partir del orden de género.

Interacciones dentro del videojuego

Creemos que, como ya habíamos mencionado anteriormente, el hecho de que la masculinidad hegemónica esté presente en los videojuegos establece subordinaciones de todo aquello que no refiera a un ideal de masculinidad, lo cual atraviesa las interacciones que tengan los videojugadores con el videojuego, así como con otros jugadores. Para el caso de Andro, como lo mencionamos anteriormente, al identificarse como homosexual recibe comentarios que

inmediatamente lo posicionan como un sujeto incapaz de alcanzar ese ideal de masculinidad.

Como menciona Connell:

La opresión coloca las masculinidades homosexuales en el fondo de una jerarquía entre los hombres que se estructura de acuerdo al género. Para la ideología patriarcal, la homosexualidad es el depósito de todo aquello que la masculinidad hegemónica desecha simbólicamente...Por lo tanto desde el punto de vista de la masculinidad hegemónica, la homosexualidad se asimila con facilidad a la feminidad. De ahí la ferocidad de los ataques homofóbicos desde el punto de vista de algunas teorizaciones sobre lo gay (2003, p.119)

Es así como el que Andro mencione *No sabía que jugabas...pero ¿Por qué? porque eres joto (...)* *¿Qué pedo wey, no que muy chingón?* muestra una forma de resistencia que ha establecido para poner un límite a esas representaciones que lo subordinan. Dicha resistencia parece referir lo dicho por Rose:

Oposición a un régimen particular de conducir la propia conducta (...) Los seres humanos no son los sujetos unificados de algún régimen coherente de gobierno que produce personas tal como las sueña. Por el contrario, los hombres viven sus vidas moviéndose constantemente en distintas prácticas que los subjetivan de modos distintos (1996, p.17).

Esta resistencia no solo la vemos presente en el discurso que Andro tiene con aquellos hombres que buscan subordinarlo por ser homosexual, sino también está presente en la elección de su avatar:

De hecho, me gusta mucho jugar con personajes femeninos, jaja, lo que es Fortnite

juego con avatares femeninos. En Resident Evil 5 juego más con las mujeres las opciones que es Adam Woung, Sherry Birkin, Helena Harper, y creo que ya. Me gusta mucho jugar con mujeres porque no sé, no sé si tenga que ver con mi lado “femenishon” pero, nunca me ha desagradó...siento como más emoción jugar con una mujer que con un personaje hombre. Pasa lo mismo con los últimos dos “Assasin’s Creed”, tienes la opción del hombre o la mujer. Literalmente siempre me voy por la mujer. No sé, por más sentimiento. Es como que el hombre como que “me, sí ya se murió”. Entonces cómo que me gusta más esa, esa parte de personajes femeninos. (Andro)

Recuperando la parte en donde expresa tener un lado femenino, hace alusión a que, como hombre homosexual, es de esperarse, tenga discursos o gustos relacionados con lo femenino, sin embargo, él prefiere personajes femeninos no porque sean femeninos, sino porque *siento, como que son más poderosas, por así decirlo.*

El establecimiento de la masculinidad hegemónica como la que determine las relaciones de género también está presente antes y después de que los videojugadores interactúen en los espacios virtuales que genera el videojuego. Antes de iniciar con una partida multijugador se debe configurar el tipo de escenario, armas y objetivos de la partida. Esta configuración la realiza uno de los videojugadores a quien el videojuego le designa “Líder de equipo”.

Una situación que llamó nuestra atención durante el trabajo de campo se relaciona cuando en la configuración de la partida, dado que no todos conocemos a fondo todas las opciones de configuración de una partida, recayó en uno de los participantes (Mauricio) el

configurar cada partida multijugador, esto porque demostró tener un mayor conocimiento.

Lo anterior posicionó a Mauricio como el “Líder de grupo”. Este posicionamiento dio muestra de comentarios que Mauricio realizaba durante cada partida multijugador. Un ejemplo de ello es: “(...) Que puto el que usa camuflaje...es de putos usar camuflaje”.

La violencia que genera por sí solo el comentario pierde fuerza si no se contempla el contexto en el que se produce, para ello sugerimos al lector poder ingresar a la siguiente liga: <https://drive.google.com/drive/folders/1ixM2EsKM1OwmBG-cU9dx3TKl61DI0x8V?usp=sharing> en la cual, podrá revisar el video titulado “Comentario Mauricio” con la intención de poder conocer el contexto en el que se inserta.

En el modo multijugador que brinda el videojuego es por los insultos homofóbicos y el machismo exacerbados (hipermasculinidades), como podemos hablar de falotopías. Estas falotopías se presentan en el momento en que se genera una interacción entre los jugadores que participan en dichas partidas, La dinámica y jugabilidad de estas, además de los escenarios en donde llevan a que estas interacciones estén sostenidas en una violencia exagerada. Lo anterior puede observar en el siguiente video: <https://youtu.be/3vC0IYH1MWQ>

El tema de las falotopías al implicar la venganza, la hiperviolencia y cierto ejercicio del poder, entre otros elementos, nos llevó a pensar la experiencia que tuvimos en el trabajo de campo, en cómo los participantes narraron sus experiencias con situaciones de violencia durante las entrevistas. Estas experiencias nos hicieron pensar en que los discursos y gestos exagerados pueden dar cuenta de la relación de los jugadores con estas hipermasculinidades. Un ejemplo que nos llevó a identificarlas está presente en el discurso de los participantes: si

(...) la comunidad es también “trash-talk” de la vida normal de las personas, involucran mucho eso, el que te insultan por físico, por una manera de vivir, te insultan por tu situación económica que tu manejes, que si eres mamá soltera, que si no lo eres, que si vives con tus papás, o sea, ya se meten con tu vida personal de las personas...por la situación de lo que llegamos a vivir nosotras jugando, hay mucho acoso, tanto sexual, como agresiones, entonces es como, prefiero que mi nombre sea como de hombre para que no me digan nada, que no me estén jodiendo la vida. (Jezzimar)

(...)no me gusta su interacción, es super tóxica, que si haces, equipo, que si haces carreras, que si ganaste, ya eres un tonto... cosas relacionadas con mi mamá... que quien sabe qué. (Richard)

Lo dicho por los participantes da cuenta de esta violencia exacerbada que experimentaron a través de insultos, de machismo/acoso, y agresiones, los cuales son elementos que constituyen a las hipermasculinidades. Como nos comenta la investigadora Jessica, en una conversación casual que sostuvimos los investigadores, al hacer evidente que eres mujer dentro de las partidas multijugador, ya sea por el gamertag²³ o por el uso del micrófono para comunicarte con tu equipo, identifica que existen tres posibilidades en que se puede desarrollar la interacción con hombres videojugadores:

el primer escenario es que al ser reconocida como mujer comiencen a insultarte, a dudar de las habilidades dentro del videojuego y tratar de subordinar de manera agresiva; el segundo escenario es que comienzan a enviar en exceso invitaciones de

²³ El gamertag es el nombre de usuario que se usa en la plataforma de Xbox.

amistad y a acosar, inclusive su comportamiento dentro de las partidas se encamina a protegerte y proporcionar recursos como armas u otros elementos, lo cual cree puede considerarse una forma de subordinación pasiva, pues se atribuye que se es incapaz de poderse defender; por último, y lo cual refiere que sucede en menor cantidad, es el que te reconozcan capaz y con las mismas habilidades que se le atribuyen a los videojugadores hombres. (Toscano, comunicación personal, 17 de abril 2021)

De lo anterior podemos pensar que las videojugadoras tratan de no ser reconocidas como una mujer al momento de jugar partidas multijugador, lo que las lleva a usar gamertags que puedan dar cuenta que quien lo use pueda ser un hombre, además de que prefieran no hacer uso del micrófono. Esto llevaría a que la experiencia resulte más amena para las videojugadoras al dejar en incógnito el género.

Lo anterior nos lleva a pensar que este ocultamiento por parte de las videojugadoras se debe a que la hipermasculinidades, al reconocer la presencia de lo femenino provisto por mujeres u hombres, buscarán subordinar a estas videojugadoras por medio de discursos machistas, acoso o agresiones. Lo anterior permitirá el establecimiento de falotopías dentro del videojuego, así como la búsqueda de una homogeneización de espacios y comportamientos violentos. Cabe señalar que esta subordinación traspasa la interacción dentro del videojuego, como lo menciona Jezzimar “ya se meten con tu vida personal”. Por lo anterior la participación de las mujeres como videojugadoras se sigue invisibilizando para que así, puedan evitar enfrentamientos personales directos.

Es importante mencionar que las masculinidades referidas en este apartado serán únicamente un elemento ficcional (la ficción al igual que lo virtual los consideramos una

forma de producir la realidad), es decir que solo se dará dentro de la fantasía del videojugador y que justo estas hipermasculinidades serán la acentuación de las masculinidades existentes las cuales serán producidas cultural y simbólicamente. Es así que la conexión que hemos encontrado entre las hipermasculinidades y los falotópos es la fantasía, pues “la hipermasculinidad es una fantasía de muchos hombres” (Parrini, comunicación personal, 8 de febrero 2021), es decir que quieren o querían vivir una hipermasculinidad (ser narcotraficante, militar, Spartan, guerrero, etcétera) y podrían ser encarnadas o vividas dentro del videojuego ya que es dentro de los espacios virtuales que provee, donde esta fantasía se desarrolle. Lo anterior coincide con lo mencionado por Richard:

Yo empezaría por Noble 6, después de todo eres tú, bueno fue concebido como un cascarón que te pones... pero pues o sea... es que sería yo, yo el personaje que entra, me presento... pero si no fuera él... Yo creo que sería Jorge... Noble 5... el número 55 creo... ese era su número de identificación... porque es el más grande, el que cubre y protege a todos, el que se preocupa por todos... como que sería el escudo humano, o el que se podría antes para proteger a los demás... Carter es el líder... Kat es la lista... Emile es el loco... y June es el francotirador el que está de lejos cubriendo... pero yo creo que Jorge... incluso en la armadura... en la descripción de Halo 5 su armadura es para protección, para desarmar bombas, que sea usada para combate es diferente y es lo que me encanta de él. (Richard)

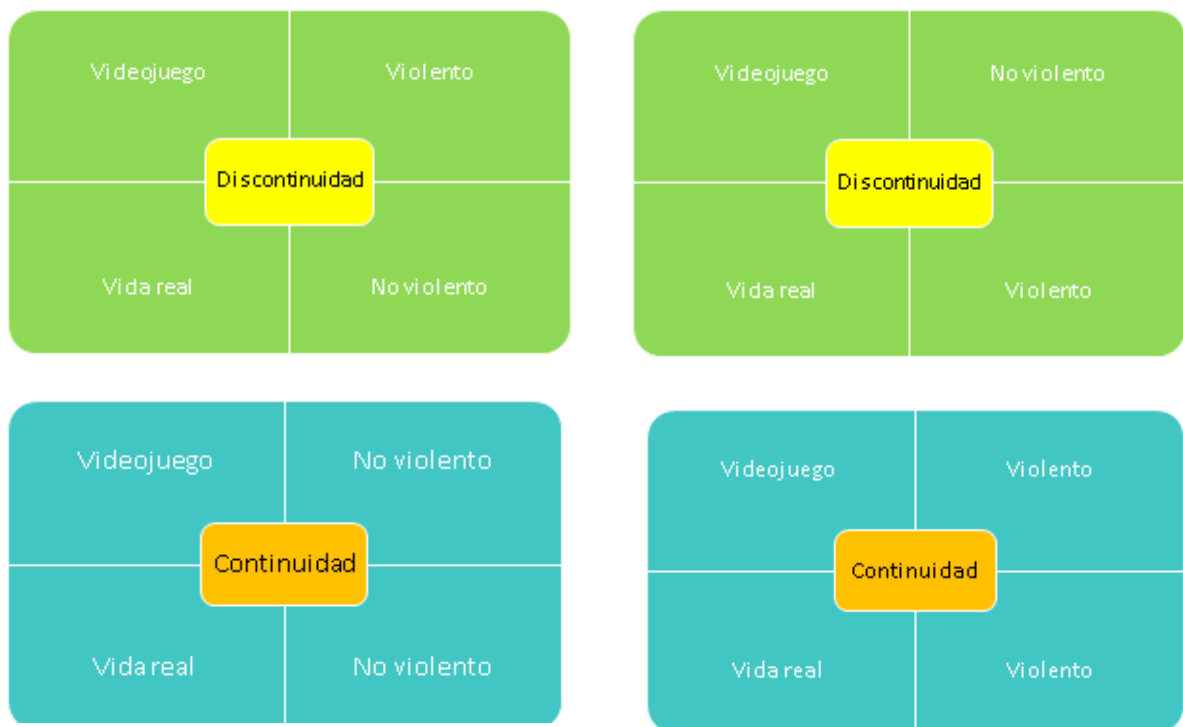
Aunado a ello, consideramos que la manera en que se da la interacción entre el videojuego y el videojugador, está relacionado con la fantasía. Es a través de la fantasía como el videojugador podría enmascararse debido a que es dentro del videojuego como se fantasea y

se puede ser un sujeto diferente al que se es en la vida real. Cuando se encuentra dentro del videojuego, el jugador puede transformarse en el personaje, es decir, el videojuego le permite fantasear que es el personaje del videojuego y le brinda la posibilidad de actuar y hacer dentro de los espacios virtuales lo que el jugador desee. La hipermasculinidad dentro del videojuego produce, gracias a los contenidos de este, espacios ficcionales que brindan al videojugador la posibilidad de actuar una hiperviolencia (matando, torturando, insultando, siendo machistas), lo que ocurre con mayor frecuencia en los videojuegos con temáticas bélicas.

Lo anterior se vincula con lo mencionado por Alejandro, ya que menciona que prefiere juegos donde se pueda “vivir” estas experiencias fantasiosas pues en sus películas y series favoritas los personajes ejecutan acciones peligrosas, lo que genera en él una sensación de adrenalina. Es a partir de esta sensación como encuentra, en los videojuegos bélicos, el medio por el cual poder replicar dichas acciones. Es por ello que ciertos géneros de videojuegos, como los deportivos, no llaman su atención ya que podría jugarlos en la vida real sin ningún problema (la mayoría de las veces) y contrario a lo que se desarrolla en videojuegos bélicos, no le generan ninguna sensación de adrenalina.

Que la interacción sea con otro videojugador y no con un personaje preestablecido por el videojuego, permite otra forma de intercambio entre el videojugador-videojuego, así como entre los videojugadores. Mientras el videojuego proporciona los espacios en donde interactúan los videojugadores, la interacción que pueden establecer los videojugadores entre sí los posiciona como aliados o enemigos. Es así que como enemigos buscarán asesinar a cuantas veces sea posible, y para el caso de su vinculación como aliados, no estará limitada en la colaboración, sino también podrían asesinarsé mutuamente.

Es debido a lo anterior que pensamos existe una continuidad o discontinuidad en la manifestación de la hipermasculinidad que produce el videojuego. En el momento en que el videojugador decide o no mantener la hipermasculinidad como una forma de relacionarse con otros, dentro o fuera del videojuego, es donde hallamos esta continuidad o discontinuidad. Es decir, cuando los videojugadores interactúan con el videojuego, este les permite actuar de una forma determinada, la cual puede corresponder o no a la forma en la que actúan en el mundo real. La discontinuidad y continuidad de los jugadores se ve marcada de la siguiente manera:



Algo que nos pareció interesante es que en el discurso de los participantes se expresa que distinguen lo real de lo ficticio, además de la importancia que esto tiene al jugar videojuegos, como en el caso de Joshua, él nos menciona que:

Siento que es muy importante saber... bueno, lo principal es saber diferenciar lo que

es ficción de lo que es real, entonces en los videojuegos bélicos lo que llama la atención es la variedad de armas, enemigos en la forma en la que los puedes matar, la creatividad de matar. (Joshua)

Aunado a este comportamiento hipermasculino -pero fantaseado- en los videojugadores, se manifiesta la existencia de un discurso hipermasculino e hiperviolento en el momento en que se identifica la participación de una mujer videojugadora en las partidas multijugador. Esto lo vemos referido por lo que nos menciona Richard:

Pues siempre he visto la broma de “tu eres mujer, regrésate a la cocina” ya que muchos hombres piensan que es su actividad exclusiva, pero no, yo he visto a muchas mujeres que destacan en deportes, y muchas más cosas, y acá no es la excepción. (Richard)

Es a través de las experiencias de los informantes, las sesiones de partida multijugador y las sesiones grupales que se desarrollaron durante el trabajo de campo, como podemos concluir que los videojuegos bélicos perpetúan las relaciones de género, en donde la masculinidad hegemónica, es la que establece el ejercicio de esta a través de las representaciones de género. Aunado a ello, la hiperviolencia que se vive en los escenarios que se producen por el videojuego lleva a que la interacción de los videojugadores con este y con otros videojugadores esté determinada por el ejercicio de hipermasculinidades, lo que produce el establecimiento de falotopías.

Posibles líneas de análisis

La experiencia en la incursión al campo nos hizo darnos cuenta de diversos elementos que

no teníamos contemplados al momento de realizar la planeación. Por ejemplo, gracias a los seminarios y asesorías del módulo contamos con elementos para modificar las estrategias metodológicas y así tener una mayor sensibilidad y profundidad con los participantes y con el campo.

También reconocemos que esta experiencia en el trabajo de campo nos sensibilizó para reconocer a los participantes como sujetos con experiencias, discursos y subjetividades propias más allá de visualizarlos como un objeto de información, dando lugar a un proceso de reflexividad entre nosotros como equipo de trabajo y como investigadores.

Durante las sesiones multijugador, pudimos reconocer que nuestra posición como investigadores se perdía totalmente y pasábamos a ser un videojugador más. Esto debido a que nuestra inmersión en las partidas era tal que competimos y reaccionamos ante las acciones y discursos que se presentaban dentro del videojuego, las cuales eran similares a las de los participantes dentro de las partidas.

En otro orden de ideas, que el videojuego sea un producto cultural dirigido al entretenimiento y al nosotros estar relacionados con él, nos permitió comprender que las vivencias que se experimentan dentro de éste cambian a la luz de analizarlo con una mirada fundamentada en los conceptos teóricos de género. Esto transformó en nosotros la manera con la que experimentamos al videojuego, pasando de ser un medio de entretenimiento, a un fenómeno que perpetúa las representaciones de género, además de tener marcadas repercusiones en los procesos de subjetivación.

Algunas de estas repercusiones nos llevan a pensar en dos posibles líneas de análisis para los videojuegos. La primera relacionada con el avatar como cuerpo virtual de los videojugadores; y la diversificación que han tenido el desarrollo de personajes en videojuegos recientes.

En cuanto al avatar como cuerpo virtual de los videojugadores, hemos retomado la teoría de intercorporalidad vista durante el seminario *Afectividad y emociones en la sociedad contemporánea*. Simonsen menciona que: “A través de la intercorporalidad siempre podemos ser parte de las experiencias sensoriales de otros y somos capaces de habitar en el sentir de otro cuerpo” (Simonsen, 2007, citado en Lindón, 2012, p. 713)

Si consideramos que el avatar es el cuerpo virtual del videojugador y que a través de este se desplaza en los espacios ficcionales que produce el videojuego, este andar le podría generar afectos a razón de la vivencia que este tenga en ese momento, lo cual coincide con lo que nos menciona Lindón (2012): “si se considera que en toda experiencia espacial siempre se presenta algún nivel de emociones y de pensamiento, resulta que ese conocimiento espacial eficiente para el desplazamiento en cuestión puede alterar las emociones” (p. 708)

Para que lo anterior pueda ser posible, creemos que es necesario que los jugadores puedan empatizar con las sensaciones que se producen dentro del mismo. Esto podría dar cuenta de la segunda dimensión de la Intercorporalidad, en la cual se señala que “podemos habitar parcialmente en el sentir de otro cuerpo” (Lindón, 2012).

Es así como la intercorporalidad surge debido a la relevancia del avatar dentro de la experiencia que producen los videojuegos ya que, a través de este, se pretende que los jugadores puedan ser parte de las narrativas, discursos e historias que se desarrollan en cada videojuego con la intención de cumplir su propósito de entretener. El avatar permite que el videojugador no solo interactúe con las dinámicas que el videojuego establece, sino también puede llegar a identificarse con algunos de los elementos que los componen (los personajes, las narrativas, etc.) Por lo anterior consideramos que el estudio del avatar en la experiencia que viven quienes juegan videojuegos puede contribuir en la comprensión de cómo es que los afectos que producen los videojuegos atraviesan a los jugadores.

En nuestra experiencia como videojugadores, nos hemos percatado que hoy en día existe una diversificación en el desarrollo de personajes dentro de los videojuegos. Esto permite que los videojugadores puedan elegir a un personaje por sus cualidades, características, cuerpos o personalidades, además, se construyen narrativas que posicionan a dichos personajes como actores principales de la trama principal. Esta diversidad nos lleva a pensar de qué manera las identidades de género están representadas en los personajes de los videojuegos. Butler (2007) nos menciona:

En la medida en la que la «identidad» se preserva mediante los conceptos estabilizadores de sexo, género y sexualidad, la noción misma de «la persona» se pone en duda por la aparición cultural de esos seres con género «incoherente» o «discontinuo» que aparentemente son personas pero que no corresponden con las normas de género culturalmente inteligibles mediante las cuales se definen las personas.

Los géneros «inteligibles» son los que de alguna manera instauran y mantienen relaciones de coherencia y continuidad entre sexo, género, práctica sexual y deseo. Es decir, los fantasmas de discontinuidad e incoherencia, concebibles únicamente en relación con las reglas existentes de continuidad y coherencia, son prohibidos y creados frecuentemente por las mismas leyes que procuran crear conexiones causales o expresivas entre sexo biológico, géneros culturalmente formados y la «expresión» o «efecto» de ambos en la aparición del deseo sexual a través de la práctica sexual” (pp. 71-72)

Por lo anterior nos preguntamos si estos *géneros discontinuos* están presentes dentro de esta diversificación de personajes. Si bien en nuestra investigación observamos que distintas manifestaciones de la masculinidad y la feminidad establecen las relaciones de género entre

los personajes que se nos presentan, llama nuestra atención saber cómo es que, a partir de las identidades de género antes mencionadas, se modifican dichas relaciones de género.

Otra posible línea de análisis podría centrarse en profundizar sobre cómo las narrativas e historias que se desarrollan dentro de los videojuegos bélicos se encuentran relacionados con el racismo y su vinculación con el ejercicio del poder.

Para Foucault (2007) la biopolítica está relacionada con la población: “y está como problema político, como problema a la vez científico y político, como problema biológico y problema de poder... La biopolítica abordará, en suma, los acontecimientos aleatorios que se producen en una población tomada en su duración” (pp.222-223). Tomando en cuenta lo anterior, consideramos que los videojuegos bélicos desarrollan situaciones en donde el ejercicio del poder buscará la dominación (o mejor dicho eliminación) de aquel enemigo que se simboliza como un peligro, como una amenaza para el videojugador (tomando en cuenta al videojugador como quien asume el papel del personaje principal de la trama del videojuego).

Es así como los videojuegos bélicos harán de la guerra algo necesario para que quien ejerza el poder pueda seguir haciéndolo a partir de su sobrevivencia:

Cuando el poder es cada vez menos el derecho de hacer morir y cada vez más el derecho de intervenir para hacer vivir, sobre la manera de vivir y sobre el cómo de la vida, a partir del momento, entonces, en que el poder interviene sobre todo en ese nivel para realzar la vida, controlar sus accidentes, sus riesgos, sus deficiencias, entonces la muerte, como final de la vida, es evidentemente el término, el límite, el extremo del poder (Foucault, 2007, p. 224)

Existen una gran variedad de narrativas e historias desarrolladas por los videojuegos bélicos que buscan recrear eventos históricos (Guerras mundiales) o sucesos que simulen los conflictos bélicos actuales, además de los que desarrollan tramas que entran dentro del género

de la ciencia ficción (como es el caso de Halo-Reach), vemos llamativa la idea de pensar cómo es que el establecimiento de un conflicto entre razas, humana-humana o humana-alienígena, asigna posicionamientos para el ejercicio del poder.

Por ello, pensamos que el ejercicio de la biopolítica, en estos escenarios, hace uso del mecanismo del racismo. Como menciona Foucault (2007):

El racismo permitirá establecer, entre mi vida y la muerte del otro, una relación que no es militar y guerra de enfrentamiento sino de tipo biológico: “cuanto más tiendan a desaparecer las especies inferiores, mayor cantidad de individuos anormales serán eliminados, menos degenerados habrá con respecto a la especie y yo- no como individuo sino como especie- más viviré, más fuerte y vigoroso seré y más podré proliferar”. La muerte del otro no es simplemente mi vida, considerada como mi seguridad personal; la muerte del otro, la muerte de la mala raza, de la raza, de la raza inferior (o del degenerado o el anormal), es lo que va a hacer que la vida en general sea más sana; más sana y más pura. (p. 231)

Este tipo de narrativas invitan a pensar que la humanidad, como especie, al verse confrontada por otra buscará la subordinación (muerte o sometimiento) de ésta, lo que nos lleva a considerar que el ejercicio del poder dentro de los videojuegos bélicos se focaliza en que el videojugador se identifique como parte de esa “humanidad” que se encuentra en peligro, lo que lo lleve a realizar acciones (en su mayoría heroicas) que permitan la sobrevivencia de dicha humanidad:

La raza, el racismo, son la condición que hace aceptable dar muerte en una sociedad de normalización. Donde hay una sociedad de normalización, donde existe un poder que es, al menos en toda su superficie y en primera instancia, en primera línea, un

biopoder, pues bien, el racismo es indispensable como condición para poder dar muerte a alguien, para poder dar, muerte a los otros. (Foucault, 2007, pp. 231-232)

Referencias bibliográficas

- Ariella Azoulay. (2014). Archivo. En Historia potencial y otros ensayos (9 - 35). España: Taller de Ediciones Económicas.
- Bernal, Camila. (18/02/2020). En Latinoamérica, el 49,7 % de los gamers son mujeres. Revista Forbes Women. <https://forbes.co/2020/02/18/forbes-women/en-latinoamerica-el-497-de-los-gamers-son-mujeres/>
- Butler, Judith (1990/2007) “sujetos de sexo/género/deseo”, El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad, PUEG/UNAM, pp.45-100
Colombia: Grupo editorial Norma, p.57
- Connell, Raewyn (2003), Masculinidades, Programa Universitario de Estudios de Género, México, D.F.
- De Lauretis, T. (1989). La tecnología de género. In Essays on Theory, Film and Fiction (pp. 1-30). London: Macmillan Press.
- Foucault, Michel (1981) Historia de la Sexualidad I. La voluntad de saber, Siglo XXI, México,
- Foucault, Michel (2007) “Clase del 17 de marzo de 1976”, en *Defender la sociedad. Cursos del Collège de France (1975-1976)*, FCE, México, pp. 217-238.
- García García, Antonio A. (2010) Exponiendo la hombría. Los circuitos de la hipermasculinidad en la configuración de prácticas sexistas entre varones jóvenes. Dpto de sociología V (teoría sociológica) Universidad Complutense de Madrid.

- Gil Flores, Javier. (1993) La metodología de la investigación, mediante grupos de discusión. Enseñanza & Teaching: Revista interuniversitaria de didáctica, ISSN 0212-5374, N° 10-11, 1992-1993, P.P. 199-214
- González-Vázquez, A. e Igartua, J. J. (2020). Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos bélicos. pp.5-6
- Guber, R., 2001. *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. 1st ed.
- Hernández Armenta. Mauricio (12/08/2020). Más de 22 millones de consolas de videojuegos se han vendido en la pandemia. Revista Forbes.
<https://forbes.co/2020/08/12/tecnologia/mas-de-22-millones-de-consolas-de-videojuegos-se-han-vendido-en-la-pandemia/>
- Laplanche, J. (1998). DICCIONARIO DE PSICOANÁLISIS (2a. ed., 1a. reimp.). BARCELONA: LABOR
- Lindón Alicia (2012). “Corporalidades, emociones y espacialidades: hacia un renovado betweenness”. RBSE-Revista Brasileña de Sociología de la Emoción11 (33) 698-723.
- Loayza Jerjes. (2011) Sensibilidades y videojuegos en línea: Un análisis de la frontera y lo virtual en América latina. Revista Austral de Ciencias Sociales, 19 - 40.
- Maffesoli, Michel (2004). “El tribalismo” en El tiempo de las tribus. México: Siglo XXI
- Muriel, Daniel (2018). “El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: la noción de agencia en el liberalismo avanzado”, Revista Española de Sociología. RES n.º 27 (3) (2018) pp. 451-467. ISSN: 1578-2824

- Parrini, Rodrigo (2016) Falotopías: masculinidades erectas y violencia social en México en Falotopías indagaciones en la crueldad y el deseo. México. UNAM.
- Reguillo, Rosana (2000) “Biopolítica de las culturas juveniles” (Cap. 3) Entre *la insumisión y la obediencia biopolítica de las culturas juveniles*. Grupo Editorial Norma, México, pp. 75-96
- Rose, Nikolas (1996) “¿Cómo se debería hacer una historia del yo”, *Inventing ourselves? Psychology, power and personhood*, Cambridge University Press, (traducción de Ángeles López).
- Rubin, Gayle (1986) *El tráfico de mujeres: Notas sobre la “Economía política” del sexo* (*The traffic in Women: notes of the “political economy” of sex*). Nueva antropología, Vol. VIII, No. 30, México
- Sanmartín Ricardo Arce. (2000). La entrevista en el trabajo de campo. Revista de Antropología Social, ISSN: 1132-558X, 105-126.
- Vignale, Silvana (2014) Foucault, Actitud crítica y subjetivación. Cuadernos De filosofía, (61), 5-17. <https://doi.org/10.34096/cf.n61.2440>

Anexos

Anexo 1. Carta de invitación publicada en el grupo de Facebook



07 enero 2021.

Agradeciendo de antemano la atención al presente, somos un equipo de estudiantes de psicología formado por: Hernández G. Saúl, Hernández P. Alejandro y Toscano A. Jessica, pertenecientes a la Universidad Autónoma Metropolitana (UAM) Unidad Xochimilco, turno vespertino. Por este medio buscamos abrir una convocatoria para aquellas personas que gusten participar y colaborar con nosotros durante 6 sesiones siendo estas: 2 sesiones de entrevistas y 4 más participando en juegos en línea. Las sesiones tienen como finalidad conocer cómo se representa la masculinidad en los videojuegos bélicos, para lo cual hemos elegido abordar el caso de Halo: Reach.

Debido a la emergencia sanitaria que impera en el país, para poder participar en dichas sesiones es necesario que usted cuente con algunos elementos que son clave para llevar a cabo esta investigación, los cuales son:

- Conexión a internet.
- Suscripción a Xbox Live Gold.

- Contar con el videojuego The Master Chief Collection: Halo Reach para consola Xbox One o PC.
- Disponibilidad de dos horas por 6 sesiones: 4 de juego y 2 de entrevista (una individual y otra colectiva).
- Headset (audífonos con micrófono).
- Dispositivo para videollamada: Smartphone, PC o tableta. (esto solo para las sesiones de entrevista).

Cabe señalar que el cupo para este grupo será limitado por lo que el criterio de selección de los participantes será totalmente aleatorio. Derivado de lo anterior le pedimos de la manera más atenta se una al grupo de WhatsApp que hemos destinado para contactarnos de manera más directa con usted y los demás participantes mediante la siguiente liga:

<https://chat.whatsapp.com/IYpViGBSRMY8EZu5jFErEi>

Agradeciendo de antemano su interés y participación, reciba un cordial saludo.

Atentamente.

Hernández Gómez Saúl; Hernández Percastegui Alejandro; Toscano Álvarez Jessica.

Anexo 2. Archivos producidos

Debido a que la mayoría de los archivos producidos durante el trabajo de campo son archivos multimedia, en caso de que el lector desee acceder a ellos, insertamos el siguiente enlace. El contenido de dicho enlace es una carpeta en Google drive donde encontrará 3 carpetas: Discusiones grupales, Sesiones multijugador y Entrevistas.

https://drive.google.com/drive/folders/1VDkshZ8XS3yC_yWpyn9SLG21RTxVRqtf?usp=s_haring

Anexo 3. Entrevistas

Entrevista Jezzimar

(Alejandro)

Alejandro: Buenas tardes, ¿Cómo estás?

Jezzimar: Andaba en el Stream, pero ya acabé, todo bien, ya acabé.

Alejandro: Muy bien, para iniciar me gustaría saber sobre tu experiencia con los videojuegos, ¿Cómo fue que lo conociste? ¿Cómo fue que entraste en él?

Jezzimar: Pues mira, yo me inicié en los videojuegos desde muy chica. Vengo de una familia donde prácticamente ha gozado de esa situación desde siempre, desde el Atari y básicamente yo crecí en esa situación... y pues posteriormente uno va creciendo, lo deje por un buen rato, justo por cuestiones de estudio, y más porque me enfoque en cuestiones deportivas y los deje un rato, ya hasta la universidad retome la cuestión de los videojuegos que fue justamente en la 360 y me involucre en el mundo del live, de Halo, lo conocí por el Halo 3 y de ahí me volví competitiva, jugando a nivel competitivo en el Halo Reach... y pues bueno de mis experiencias, obviamente cuando eres mujer es una situación bastante complicada hasta cierto punto, dependiendo de que tanto te dejes tú de las cosas y que tanto... de que gente te rodees.

Alejandro: A que te refieres con ¿La gente con que te rodees?

Jezzimar: Es que, en este medio, el medio de live, más que de los juegos en general, la comunidad, existe gente que es como que muy doble cara, en cuestión de que, quiere

conocerte, y muestran una cara, y ya cuando te conocen bien, saben un poco más de ti, y agarraron confianza, ya son muy diferentes, y así que pues... al menos conmigo experiencias malas, malas no he tenido porque yo soy una persona muy... tengo un carácter muy pesado, yo si pongo mi límite sobre ciertas cosas.

Alejandro: Bueno, tú te dedicas a esto de los videojuegos para strepearlo, pero cuéntame ¿Cuánto tiempo solías dedicarles a los videojuegos, pero a modo de entretenimiento?

Jezzimar: Bastante, yo era de las personas que, si podía pasar una campaña en un día o una noche completa, me lo pasaba era de dedicarle más de doce o catorce horas de dedicarle a un juego por diversión en aquellos tiempos hasta veinte horas corridas...

Alejandro: Dijiste entraste a este mundo desde pequeña ¿Cuál fue tu primera consola?

Jezzimar: La primera consola que conocí fue un Atari, era de mis tíos, entonces esa fue la primera consola que yo toqué, posteriormente, tuvimos un NES, en esta casa fueron consolas compartidas, porque yo crecí con mis primer, entonces yo crecí con los juguillos ahí, entonces me hice yo como mucho de las maquinitas, de las chispas, de las Arcade, me hice mucho de estar ahí jugando en esas, entonces me hice de jugar mucho King of fighters, todo eso.

Alejandro: ¿Todo fue por gusto tuyo, o tus padres te incentivaron?

Jezzimar: No, no, fue decisión propia, aunque a mi mamá no le gustaba, porque precisamente ella decía que era mucha pérdida de tiempo, pero pues a nosotros nos gustaba, así que ahí nos la vivíamos,

Alejandro: ¿Era ella quien más lo rechazaba?

Jezzimar: Era, por ejemplo, uno de mis primos tenía todo lo que quería, consola que salía, consola que la tenía, entonces el si era 24/7 estar pegado a consolas, 24/7 estar jugando, si iba a algún lado él se llevaba sus consolas portátiles para no dejar de jugar, y esa situación era lo que a mi mamá no le gustaba que él sí estaba muy enfrascado en eso, y no quería que yo estuviera así, pero después se percató que yo no era así, que yo sí tenía mi vida aparte de los videojuegos.

Alejandro: ¿Tú no eres tanto de portátiles?

Jezzimar: No, de portátiles no soy mucho de eso, más bien, no fui de eso, no me gustaba mucho, porque yo si soy de disfrutar mucho mis salidas, no me gusta eso de andar cargando mis consolas de allá para acá

Alejandro: Y ahora ¿Jugar en el celular/Tablet, no te llama la atención?

Jezzimar: En el celular ahorita si, por ejemplo, el único juego que si me ha llamado así la atención sería el Call of Duty Mobile, con el que, si me he metido de lleno a jugarlo e incluso a nivel competitivo, pero de ahí en fuera voy por temporadas, ahorita ya me aburrió y sigo nada más en Xbox.

Alejandro: Dentro de tu círculo cercano, ¿juegan?

Jezzimar: No, bueno o sea mis amigos de mi vida, de mi casa, de la vida real solamente si acaso tres de ellos juegan y no al grado que yo, son... como muy... Sólo uno juega a nivel competitivo, pero los otros dos son muy casuales, como solo una o dos horas al juego y así

Alejandro: Por lo que veo, a ti te gusta diferenciar “la vida real” de los videojuegos

Jezzimar: Sí

Alejandro: Y de la vida real, ¿Qué es lo que más te apasiona?

Jezzimar: Dentro de mi vida real lo que más me gusta es salir con mis amigos, ir a tomar café, ir al cine... me gustaba mucho... antes de la pandemia, obviamente me la pasaba en el gimnasio, jugaba fútbol, me gustaba mucho hacer ejercicio y cosas así... si tengo una vida... una vida normal fuera de.

Alejandro: Y contrastando con tu vida en los videojuegos, ¿Cómo es esta vida?

Jezzimar: Híjole, es una montaña rusa, porque él... justamente tener una vida live así le llamamos muchos de nosotros, pues tienes mejores amigos, aquí también llegas a formar un vínculo muy fuerte con personas, pero también llegas a odiarlas, en serio llegas completamente a odiarles, entonces, hay una montaña rusa completamente más cuando ya te toca ir a un presencial, y te tienes que topar con las personas que nomás no tragaste en live... y te das cuenta de que son muy diferentes de lo que son detrás de un micrófono o una PC, que a veces sólo se tratan de hacer los malo en este medio para que nadie los ataque pero en la vida real son muy diferentes.

Alejandro: Pero a estas personas que llegas a odiar ¿Es por ir a torneos, por reunirte con amigos, o cómo?

Jezzimar: No mira, desgraciadamente en el medio, en este caso... te voy a hablar por comunidades, nosotros como gamers nos dividimos por comunidades, en franquicias, Halo, Gears, CoD, GTA, cada juego tiene su comunidad, Halo es una comunidad pesada, sí, en

cuestión de “trash-talk” del juego sí, ahorita en el juego que yo me desarrollo que es Gears of War la comunidad aparte de que es “trash-talk” de juego, la comunidad es también “trash-talk” de la vida normal de las personas, involucran mucho eso, el que te insultan por físico, por una manera de vivir, te insultan por tu situación económica que tu manejes, que si eres mamá soltera, que si no lo eres, que si vives con tus papás, o sea, ya se meten con tu vida personal de las personas, entonces sí ya llega un punto en que ya te fastidia bastante cuando ya empiezan a indagar más allá de lo que es sólo un juego.

Alejandro: No hacen esta separación de la vida real a la del juego, como tú lo haces ¿no?

Jezzimar: La gran mayoría no, la gran mayoría son niños... o sea yo los denomino niños, porque yo soy de la poca comunidad muchísimo más grande que todos ellos, yo te estoy hablando de niños, de veinte años para abajo, que son los más inmaduros, los que no logran separar esa línea de la vida real y la ficticia, entonces se meten en todo, empiezan a investigar a tus familiares, y todo eso, y te hacen un borlote completo.

Alejandro: ¿Y perteneces a alguna comunidad de videojuegos en específico?

Jezzimar: Eh, justamente como vengo de dos comunidades, yo nací en Halo, y tengo amigos amiguismos en Halo, justamente tengo mi grupo de amigos ahí pero actualmente, desde hace más o menos cuatro, cinco años yo me pase al Gears, entonces ahí yo forme otro vínculo social con otras personas justamente ahí, entonces yo me manejo entre esas dos franquicias pero también he llegado a tener amigo de Fornite, GTA, o sea yo si soy de “si me tratas bien, yo te voy a tratar bien” entonces no importa que juegues o que no juegues, si nos hablamos bien entonces todo está chido.

Alejandro: Retomando lo de las comunidades ¿Recuerdas haberte salido de alguna? por la forma en que eran?

Jezzimar: Sí, justo de la del Gears, hubo un tiempo en que decidí separarme de esta por la comunidad, de hecho, eso hizo que yo un tiempo dejará el competitivo, que ya sólo me dedicara a streamear, y ya porque sí tuve dos incidentes medio pesadillos ahí que dije “ya es mucho”.

Alejandro: ¿Consideras que hay más jugadores hombres o mujeres?

Jezzimar: En general no, siento yo que estamos más equilibrados en comunidad, que si tienen un poquito más de reconocimiento los hombres, sí, pero en nivel de gente, no, yo que estoy muy metida en esas cosa, hay muchísimas mujeres que no sabía que existían y que ahí se la pasan jugando, y ya cuando me volví administradora de algunos grupos, o sea me di cuenta que la cantidad de mujeres que se la pasan jugando, ya sea Gears, Halo, Fornite, Overwatch, que ahí la comunidad de mujeres es grandísima, puedo decirte que esta equilibrada puedo decirte que si hay un poco más de hombres no es una des variación muy grande.

Alejandro: ¿Por qué opinas que se les da más reconocimiento a los hombres?

Jezzimar: Desgraciadamente las comunidades o en general las comunidades, se tornan un poco más inclinadas hacia los hombres, hay un poco más apoyo hacia los hombres representando un comunidad competitiva, una comunidad normal, yo le llamo así a una persona que no se dedica justamente al juego como un trabajo, porque justamente los que juegan ya competitivamente, no lo ven como un medio de diversión, porque ellos ya ganan dinero, entonces yo que estoy metida en eso sí sé que hay más apoyo para los equipos

varoniles que para los femeniles.

Alejandro: ¿Por qué consideras un juego como Overwatch que igual es un shooter, tiene más mujeres que los otros? ¿La representación tan variada de personajes?

Jezzimar: Porque justamente el juego a ti como mujer te llama la atención por los personajes, están como que muy bonitos, muy coquetos, no sé cómo decirlo, entonces eh aparte de como tal el juego, hay muchas mujeres que les encanta el cosplay y Overwatch se presta muchísimo para eso, entonces ahí hay una gran cantidad de mujeres metidas como jugadoras y como cosplayer.

Alejandro: ¿Y cómo cambió tu vida después de que empezaste a dedicarte de manera profesional a los videojuegos?

Jezzimar: Cambio bastante, yo personalmente soy una mujer que siempre ha sido algo aislada, no me gusta mucho el contacto con la gente, entonces eh, esto precisamente me ayudo para abrirme un poquito más con la gente, conocer más personas, darme cuenta que no todos son como “malos” y esto a mí me ha causado como, como muchas alegrías porque me ha permitido viajar muchísimo, justamente desde que me metí al mundo del competitivo yo me la paso viajando, porque me gusta asistir a los eventos presenciales, las LAN como nosotros les llamamos, de ahí conozco mucha gente, eso me hace, como a mí misma ser un poco más sociable, porque anteriormente era yo como muy antisocial, y justamente me dio paso para abrirme un poco más con la gente, no dejó de ser yo misma desconfiada, pero sí soy más sociable.

Alejandro: ¿Considerarías el tuyo como caso especial, o piensas que los videojuegos ayudan con eso?

Jezzimar: Es en general, yo conozco a muchas personas que realmente los videojuegos les han ayudado a salir de depresiones, los han ayudado a salir de problemas familiares, los han ayudado a conseguir trabajos buenos, les han ayudado a muchísimas cosas, aprender otro idioma como el inglés, ya que la mayoría de las personas lo manejamos aquí, este, a socializar, personas que como yo, les cuesta hacerlo, y les ha ayudado muchísimos a abrirse con la gente y eso les ayuda con el mundo familiar ya no nos la pasamos 24/7 enclaustrados en un cuarto, ya convivimos como más.

Alejandro: Y ya en el ámbito competitivo, y los eventos de competencias ¿el nivel de mujeres sigue siendo parejo a la hora de participar? ¿O sólo es parejo en el juego casual?

Jezzimar: No, no es igual en las LAN no es igual es una variación enorme en la participación de equipos varoniles, y femeniles, ENORME, si acaso puede haber cuatro equipos femeniles, y de ahí en fuera veinte o veinticinco equipos varoniles, si es como muy grande, pero está el punto de que a muchas mujeres no les gusta ir a competir, pero si les gusta asistir a esos eventos para apoyar a sus amigos y también son personas que juegan y ese tipo de eventos también te proporciona la situación de que ahí mismo hacen otros eventos pequeños de torneos de 2vs2 o 1vs1 y ahí nos inscribimos, o se inscriben las personas que fueron como en equipo, ahí si ves una gran cantidad de mujeres apoyando y todo

Alejandro: ¿Por qué crees que prefieren ir sólo para apoyar o asistir a los eventos pequeños y no a los principales?

Jezzimar: Primera, porque yo siento que como mujeres tenemos la desconfianza de explotar nuestro nivel para jugar, justamente porque los juegos son muy “señalativos” por decirlo así, que si la riegas o algo así, que si por ti se choquea la ronda, la partida, lo que sea,

te van a estar tirando a más no poder, siempre vas a estar en el ojo del huracán de toda la comunidad de ese videojuego, entonces la mayoría de las mujeres son como muy de “no querer ser señalada”, “no quiero que digan que no se jugar”, “no quiero que me apunten” entonces no explotan todo su potencial, pero yo siento que eso ya es por persona, o sea tal cual, porque hay muchas mujeres que... siento yo que como tal no hay una habilidad, explotada totalmente y así se animan a asistir, juegan pierden pero no pasa de ahí, y no es causa mayor problema.

Alejandro: ¿Crees que los videojuegos son parejos para hombres y mujeres o hay alguna desventaja para alguno de ellos?

Jezzimar: Pues es que sí, o sea, yo soy una persona que no... mmm... como decirlo, que siente que los videojuegos son en general y que ya depende de tu habilidad es como te desempeñes, la mayoría de las personas siempre dicen “es que soy mujer...” y como sea... en este caso, las mujeres al menos que yo conozco este dicen “es que soy mujer y no tengo la misma habilidad que un hombre” es como o sea digo yo, sólo es un mando, no es como que lo domine más un hombre que tú, tú tienes que tener la rapidez en los dedos para saberlo jugar, acomodarte, o sea, es como eso, siento yo que es así, pero en la cuestión de equipos tengo que reconocer que sí, que los hombres tienen un poquito más de estrategia para jugar.

Alejandro: ¿Y sientes que la representación de hombres y mujeres es pareja dentro de los videojuegos?

Jezzimar: Pues sí, a mí se me hace muy absurdo que la gente se ponga a discutir sobre personajes, “Que si hay más personajes hombres o mujeres” “Que sí a las mujeres las hacen más no sé cómo...” si lo tomas totalmente como es, como que sólo es un videojuego, no te

va a afectar en nada, pero si lo tomas ya así en modo personal de “¿Por qué hacen eso?” personalmente siento que es así, tonto, la mayoría de las mujeres prefieren usar personajes hombres, y la mayoría de hombres prefieren usar personajes mujeres, entonces es como que... como extraño todo eso.

Alejandro: ¿Cuál es tu opinión sobre eso, que prefieran usar personajes del sexo opuesto?

Jezzimar: La verdad, no sé, yo llegue a alguna conclusión en algún momento de la vida, que posiblemente las mujeres prefieran un personaje hombre, justamente para que dentro de las partidas se sientan con más confianza de poder hacer algo como tal y sentirse como más rudas, digo yo... y con los hombres no pasa, al contrario, les vale, es como... esta bonita, es guapa el personaje, pues lo uso, es como... como eso.

Alejandro: ¿Aplica contigo? ¿Piensas eso cuando eliges tu personaje?

Jezzimar: No, para nada, yo uso siempre personajes mujeres, no me gustan los personajes hombres, los siento muy toscos, siento que me muevo muy lento, así que no, yo siempre uso personajes mujeres.

Alejandro: Por ejemplo, en el Halo Reach, que, en lo personal, yo siento tanto la diferencia de uno y otro ¿tu cual usas?

Jezzimar: Mujeres igual, siempre lo hago

Alejandro: Más allá del stream, ¿conoces mujeres que jueguen los mismos juegos que tú? ¿O juegan otros géneros?

Jezzimar: Tengo a mis amigas aquí en live y la gran mayoría de mujeres... o sea no,

todas las comunidades tienen una gran cantidad de mujeres, créeme todas las comunidades tienen muchas mujeres, créeme, tengo a mis amigas de Halo, amigas de Gears, amigas que juegan CoD profesionalmente, este, en GTA que es una comunidad donde hay mucha gente toxica, hay muchas mujeres, entonces es como...todas las comunidades de videojuegos tienen muchas mujeres.

Alejandro: ¿Y con relación a tu gamertag, tú cómo lo elegiste?

Jezzimar: Jezzimar es creación de mi mamá, ella unió mis dos nombres, Jezzi y Mar y ya salió

Alejandro: Muchas mujeres disimulan su gamertag ¿por qué crees que sea?

Jezzimar: Híjole, por la situación de lo que llegamos a vivir nosotras jugando, hay mucho acoso, tanto sexual, como agresiones, entonces es como, prefiero que mi nombre sea como de hombre para que no me digan nada, que no me estén jodiendo la vida.

Alejandro: ¿Es muy frecuente este acoso?

Jezzimar: Bastante...

Alejandro: ¿Y a qué crees que se deba ese acoso?

Jezzimar: Yo siempre he pensado que los que hacen eso, son porque están faltos de atención en su vida real, y solo en este medio logra explotar como le gustaría hacerlo en su vida real, siento que es como su desfogue de todos los problemas que tiene en su casa, la escuela, la vida, que se yo, justamente aquí se quieren sentir lo que no pueden ser allá afuera

Alejandro: ¿Y esta violencia viene de ambos géneros?

Jezzimar: No, no, no, es lo mismo, tanto hombres como mujeres son lo mismo

Alejandro: Pero las mujeres sufren aparte del acoso, ¿no?

Jezzimar: También hay mujeres acosadoras, bastante, sí, también las hay.

Alejandro: ¿Hay algún juego en específico donde tú vivieras este acoso?

Jezzimar: Justamente en el Gears, es donde yo lo viví, la mayoría de las cosas negativas

Alejandro: ¿Y dentro del juego tú crees que hay una distinción de ser hombre y ser mujer?

Jezzimar: Sí, sí, a las mujeres sí nos hacen bastante menos... porque justamente somos mujeres... dicen ellos, la gran mayoría de hombres piensan que una mujer no debería estar jugando, que una mujer es mala jugando, que no va a hacer lo mismo que un hombre jugando.

Alejandro: Retomando lo de los personajes femeninos ¿De verdad crees que son más rápidos como habías dicho?

Jezzimar: Sí, el personaje de una mujer, uno más chico, estético por decirlo así, tiene más probabilidad de evitar el daño que uno más ancho

Alejandro: Has llegado a usar personajes varones en algún juego y...

Jezzimar: No, en ningún juego

Alejandro: ¿De verdad? Bueno personaje en las campañas...

Jezzimar: Bueno, ahí el personaje que te dan por defecto, pero hablando vía campaña... y tal vez en Fornite, pero porque ahí los personajes son de la misma dimensión

Alejandro: Wow, vale, y volviendo a los juegos ¿Qué deben tener para que te llamen la atención?

Jezzimar: Tiene que tener buena jugabilidad, ya que yo no soy mucho de campañas, debe tener una muy buena historia, me tiene que atrapar ya que, si yo no encuentro nada que me llame la atención en los dos primeros capítulos, ya no lo juego, me aburro con facilidad, y la jugabilidad, si es que se trata de un shooter tiene que ser buena, fluida, ágil, porque si no tiene problemáticas para que yo permanezca en él.

Alejandro: ¿Entonces es difícil que un juego te llame la atención? ¿Eres de ver todas estas presentaciones que se hacen cada año de videojuegos?

Jezzimar: Sí, justamente para ver que van a llegar a ofrecer las nuevas consolas, o los nuevos eventos de videojuegos.

Alejandro: ¿Ya tienes las nuevas consolas? ¿Eres de alguna compañía en especial?

Jezzimar: No, yo me quede en el Play Station 2 porque ya no me interesó tanto las exclusivas que ellos tenían no eran mucho de mi agrado, si acaso el God of War, y ese lo podía jugar con mi primo, entonces pues para que gasto, si igual lo puedo jugar

Alejandro: Ahora volviendo al tema de los personajes ¿Cómo describirías a los personajes? Hace rato dijiste que los hombres son toscos, y las mujeres más estilizadas, pero ¿me puedes contar más?

Jezzimar: Pues... ahorita yo siento que los personajes ya no tienen tanto desarrollo

como tal, ya no se quiebran la cabeza para hacerlos, ya sólo montan plantilla tras plantilla, siento yo, cambian colores ya, hay en algunos videojuegos donde siento que los personajes son demasiado exagerados, demasiados estilizados para mi gusto, pero para mí son sólo eso, personajes y ya.

Alejandro: ¿Consideras que eso ya es un cliché de representación?

Jezzimar: En algunos casos sí

Alejandro: ¿Por ejemplo, en Halo Reach cual sería tu opinión sobre personajes como Jorge o Kat?

Jezzimar: Fíjate que ahí en Halo no tengo problema justamente por las armaduras, porque te daban la opción de... o sea que durante la campaña a mí me gustaba muchísimo yo no tengo mayor problema en eso, justamente te daban como la distinción de quién era el hombre y quien era la mujer, no estaban exagerados ni grotescos ni nada, pero exactamente te daban a entender que eran soldado y a que se dedicaban.

Alejandro: Y contrastando los personajes de Halo, con el Gears ¿Cómo consideras la representación ahí?

Jezzimar: Pues obviamente el Gears tiene muchísimos más personajes, porque en cada juego tiene su historia con personajes nuevos, y obviamente mete personajes anteriores, siento que tiene ahí ese detalle y si, cae en el cliché de los personajes, o sea sólo son reciclados y aun así te los venden.

Alejandro: ¿Crees, que eso influye a la hora de elegir un personaje?

Jezzimar: Sí, habemos quienes si no tenemos a nuestro personaje no estamos bien en

toda la partida, es como... sentirnos raros si usamos un personaje con el que no estamos acostumbrados nomas porque no es personaje que estamos acostumbrado a usar.

Alejandro: ¿Esto sería en juegos como el Gears, ¿dónde uno los elige por la voz, el físico, la personalidad...?

Jezzimar: No, fíjate que también pasa en varios juegos como Overwatch, es uno de ellos, por ejemplo, si tu estas con un personaje donde tu ya formaste tus clases, pues no estas a gusto, en Halo... pues la verdad no aplica como tal, porque ahí prácticamente sólo es hombre o mujer y ya sabes cómo cual, pero pues ya en la mayor parte de los videojuegos que tienen extensos personajes, si no estás con él usualmente estás a gusto, no si hay problemática a la hora de jugar.

Alejandro: ¿Cómo fue que entraste en el mundo de los shooters? Digo en las consolas que iniciaste a jugar, no había esos títulos.

Jezzimar: Por la universidad, en los talleres de la universidad teníamos unos amigos que descargaron, bueno crackearon unos juegos para la pc, y ahí empezaron a armar, las cómo se llama, las partidas, y a mí me gustaba machismo, y yo era muy buena jugándolo para colmo, entonces, era así como de... yo no sabía que existía eso, era muy nuevo como tal para mí, porque me aleje de las consolas un buen de tiempo, yo me quede en el Xbox original todavía, y fue como sus inicios porque me empecé a dedicar al fútbol, entonces cuando yo llego a la universidad, mis amigos que tienen esos jueguitos y nosotros teníamos módulos libres, empezamos de “vamos a jugar” pues va, entonces empezamos a checar eso, hasta que me dijeron eres muy buena en esto, te deberías de comprar una consola a lo que yo siempre decía que no, porque estaba como más enfrascada en la escuela y el fútbol, y yo veía

a mi primo que siempre estaba bien enfrascado en eso, pues yo decía que me iba a quitar muchísimo tiempo, no tiene caso. Pero hubo una ocasión tuve la oportunidad de comprar un 360, tuve la oportunidad de comprarlo, ya me habían dicho que no sólo se usaba para jugar, que también servía para escuchar música, ver películas, y dije “bueno, vamos a comprarla” y lo compro, y justa mente a los dos días mi primo me dice “te vendo el Halo, te ven el Gears 3” y se los compre... me lo vende y o sea literalmente no sabía ni en que me estaba metiendo, porque no entendía nada, ya como a la semana le agarre la onda, me dijeron que si quería jugar en línea necesitaba, algo que se llama Gold, tenía que comprar una diadema, y demás cosas, y me las compre, active mi Gold, me puse a jugar en línea, y luego, luego hice amigos, encaje perfectamente en la situación, desde ahí no me separe, me gustó muchísimo.

Alejandro: Mencionaste que juegas futbol, entonces ¿alguna vez te atrajo jugar videojuegos de deportes?

Jezzimar: Nunca, nunca he jugado un FIFA, PES, nunca he jugado alguno de la NBA, nunca he jugado ninguno de deportes en la consola, se me hacen muy aburridos.

Alejandro: ¿Y qué opinaban tus amigos de que tú como mujer llegabas a jugar con ellos, y eras buena?

Jezzimar: Nada, la verdad, ellos... tuve unos compañeros que eran digamos, lindos, amables, hasta hacíamos apuestas, a que me ganaran, ya prácticamente eran todos contra mí, porque sabían que no... que sí los mataba así medio fácil, algo así, al final de cuenta ellos mismos me impulsaron... o sea ellos mismos me impulsaron a que si yo era buena y pues me gusta pues desarróllate en eso.

Alejandro: ¿Cuál es opinión ahora que pasaste de no voy a jugar porque me quitará

demasiado tiempo, ahora te dedicas a jugar de manera profesional y hacer streaming?

Jezzimar: Estoy dividida, si yo no me hubiera metido en esto siento yo que tuviera como más cosas materiales, porque ciertamente yo me metido una cantidad exorbitante de dinero en esto, he invertido una gran cantidad de dinero en esto, pero no me arrepiento es algo muy padre y realmente no me arrepiento de todo lo que he gastado en esto.

Alejandro: ¿Y todo el tiempo lo ves como un trabajo, o más como una diversión?

Jezzimar: No, yo digo que es mi trabajo porque a final de cuentas tengo que dedicarle responsabilidad, tengo que estar ahí, más por mis ligas, pero yo lo hago por diversión, el día que lo empiece a ver más como... “ay, tengo que estar ahí” ese día lo dejo, porque ya lo veré como una obligación, porque a solo lo veré como algo que deja y eso no está divertido

Alejandro: ¿Algo último que nos quieras comentar ya para ir cerrando la entrevista?

Jezzimar: Pues nada, sólo agradecerles por la oportunidad de esto, en verdad se me hace muy interesante lo que quieres manejar, lo que quieren investigar, créanme que esto del mundo de los videojuegos, independientemente del videojuego, si no sus comunidades es tu tema muy extenso, y un tema muy controversial en información donde pueden sacar un muy buen trabajo si lo investigan chido.

Alejandro: Gracias a ti por tu tiempo, y por las reuniones que tendremos jugando en línea, muchas gracias.

----Fin de la entrevista---

Entrevista Richard

(Jessica)

Jessica: ¿Cuéntame un poco como ha sido tu experiencia en el mundo de los videojuegos, como iniciaste, que es lo que te gusta? todo ese tipo de cosas.

Richard: Yo diría... el primer acercamiento que tuve con los videojuegos era estos aparatitos que venden en los tianguis de nueve mil juegos en uno, el Tetrix, unos carritos ya fue hasta como los once o doce años cuando mi papá nos llevó a un festival del día del niño, y ganamos un Super Nintendo, porque tenía Super Mario World... nombre ya ahorita lo vuelvo a jugar y me parece super corto... antes me parecía todo un mundo y ahorita son solo dos o tres cuadros, o juego Super Mario Maker y es como... a no si era muy sencillo, lo recuerdo muy diferente... de ahí como a los quince... no... iba en la media superior... tendría como dieciséis o diecisiete... y comencé a trabajar en una maquila... porque quería un Xbox... entonces iba a la maquila, trabajaba... era una imprenta y me aventaba mis turnos de hasta doce horas... pero me tardé como tres o cuatro meses y ya me pude comprar mi consola con Gears of War... ya de ahí todo fue bien, tuve otro trabajo y me compré mi Xbox One... luego tuve otro trabajo y de la Xbox One me compre mi Play Station 4 y luego se unió el Nintendo... Soy fan pero no puedo catalogar como fanboy de una consola... pero puedo decir que llegó primero el Xbox y por eso tengo más juegos pues eso es diferente... por ejemplo ahorita estoy con el Zelda y ese es un exclusivo de Nintendo... el Breath of the Wild ya es mi segunda vuelta ciento treinta horas entre las dos partidas, es una experiencia que me encanta, ese sería el acercamiento que tengo con los videojuegos... a nivel competitivo no

tanto, o sea si soy bueno en algunos juegos... no manqueo tanto... ya fuera de eso el lagazo que da el internet, a menos que fuera una local pues ya que se elimine y entre la habilidad de los jugadores al cien por ciento... ese sería el acercamiento desde pequeño.

Jessica: ¿Cuál es el tipo de juego que más te atrae y por qué?

Richard: Ammm, no es el que más me atrae, pero es el que más tengo, y son shooters, toda la saga de Halo y la de Gears of War, me quiero comprar los del mundo abierto, por ejemplo, hoy empecé a jugar Batman Arkham Knigth y me encanto, también soy fanático de esa saga, también acabe Horyzon estoy jugando Resident Evil, tal vez no como favorito, pero por tener más cantidad de Shooters le pego a...

Jessica: ¿Y por qué Shooters?

Richard: Ahh, es que viene en combo, por ejemplo para los de Gears of War creo que me compre el cinco... no compre el cuatro y venía la saga completa, y la seguía constante, y ya viene como desde el 2008 y la empecé a seguir y como parte que me gusto la saga, además de que cada juego costaba como mil pesos, y no era como ir brincando de otro acá... ya ahorita es que empecé a variar... ahorita entre GTA y Red Dead Redemption también tiene sus partes, pero no completamente como el Shooter... la exploración, el perderte en la ciudad, bueno diría que estos me atraparon más y aparte la limitante del dinero...

Jessica: ¿Y en los de mundo abierto que es lo que te gusta, o lo que haces en ese tipo de juegos?

Richard: Bueno, me pierdo así horrible farmeando... haciendo misiones secundarias en los de mundo abierto... ignoro mucho lo que es la historia principal y me dedico a explorar

el mundo, por ejemplo Read Dead Redemption y Breath of the Wild te permiten... bueno el RDR nada más te limita un poco el mapa, pero te deje como un ochenta por ciento disponible, mientras que BoW tu vas escribiendo tu propia historia y haces lo que quieras... Me encanta hablar con los NPC's, ver que dicen, que hacen, en los mundos abiertos... creo de mundo abierto el que hasta ahora es el mejor creo yo es el RDR, por su nivel de profundidad, o sea, que necesidad había de que su fauna se caze a sí misma, qué necesidad había de ese realismo y el detalle de verlo, o sea matas a un lobo... de una manada de lobos, matas a uno, te alejas un poco y ver a los otros aullando porque mataste a su compañero, me he perdido horas jugando las partidas de Tahúr, en las apuestas de cartas, dominó, cazar ciertos animales, pescar, hacer ciertas cosas, otro juego es Assassins Creed Valhalla si quieres ciertos materiales los puedes ir a farmear, y yo por ejemplo aun ni he sacado el primer logro de la campaña, ni la primer misión por andar explorando, ando explorando las habilidades, las armas, explorar más y poner a prueba el juego, hasta donde puedo subir, bajar, comprobar las físicas del juego, como caen las piedras, si te sumerges en agua como avanza, si hay diferencia entre andar en el agua o en la tierra, en la nieve, pero RDR es el más acá, BoW no se queda tan lejos y Valhalla si como que no me está gustando tanto su mundo abierto, pero sí es lo que hago en esos juegos

Jessica: O sea, primero exploras todo lo posible, y ya después te vas a las misiones

Richard: Sí

Jessica: ¿Y cómo ha sido tu acercamiento con los demás en estos juegos?

Richard: Pues como sólo son los NPC's pues a veces hasta me burlo de la inteligencia artificial que tienen, una vez tire un árbol y el personaje quería pasar a fuerzas por ahí, me

quedé como dos minutos ahí viéndolo, dicen “Cual es la definición de locura, es hacer lo mismo muchas veces y esperar un resultado diferente” ahí lo veía pegar con el árbol y regresando a su carro porque no podía pasar.

Jessica: Entonces, ¿no juegas en línea?

Richard: No, de estos aunque tienen su comunidad online, no me gusta su interacción, es super toxica, que si haces, equipo, que si haces carreras, que si ganaste, ya eres un tonto... cosas relacionadas con mi mamá... que quien sabe que... igual en otros juego online como Halo, en especial el 5, pero es de seis jugadores contra la inteligencia artificial, en Zona de guerra, porque sino igual, en el PVP, en duelo por equipo, captura la bandera o así, que tonto no cubres la bandera, no cubres, te robaste el arma y te la quitaron... le huyo un poco a eso

Jessica: Y ¿A qué crees que se deba esa interacción tóxica que me cuentas?

Richard: No sé, luego la gente está muy enojada y entra en modo rage y luego tengo el micrófono y los audífonos y lo primero que hago es silenciarlos, no voy a estarlos escuchando, no sé a qué se deba tanto... desde niños, adultos, jóvenes, ahí gritando, o escribiendo fragmentos ahí bíblicos que ya ni leo, mejor les doy en silenciar o bloquear... luego en el Warzone me llegan a atropellar y pues me quitan tiempo en respawnear, por eso ya luego no quiero estar jugando con esa gente y mejor les bloqueo

Jessica: Entonces, tu prefieres ser más pacífico en los juegos

Richard: Sí, luego precisamente en ese aspecto, por ejemplo, en la horda del Gears, que es hacer el equipo, que puede tomar cierta actividad en individual y no afectar a los demás.

Jessica: ¿Y esa gente suele ser hombres, o mujeres?

Richard: No, suelen ser hombres, un cincuenta, cincuenta de habla latina e inglesa.

Jessica: ¿Crees que el género tiene algo que ver?

Richard: No sé, no lo había pensado...

Jessica: ¿Has llegado a ver a alguna mujer actuando de esa manera?

Richard: He visto gamertags, que te dan la idea de que tal vez... tal vez sea una mujer...

Jessica: Bueno jajaja me gustaría si desde tu perspectiva ¿me puedes describir la campaña de Halo Reach?

Richard: Halo Reach se concibió... bueno no se había tomado en cuenta porque ya existía la trilogía y el ODST que es desde otra perspectiva... y este funciona como una precuela... y al igual que Rogue One de Star Wars, que entran en un universo ya construido... yo sentí feo por los personajes, porque no se sabía nada de ellos en las siguientes entregas por lo que debían ir muriendo a lo largo del juego... que la campaña se plantea, te presenta al equipo, algunas misiones, se empieza a complicar... en la saga Halo, la frase, “los Spartans nunca mueren, sólo desaparecen en batalla” y eso como “oye, pero él ya murió” y empieza con Jorge, creo sigue Kat, Carter, Emile... tú... la misión del lobo solitario... es muy significativo, a mi me encanta, me pude comprar la edición estándar, luego me hice de la Master Chief Collection... y no hace mucho vi una oferta de la edición de colección del Reach y pensé “lo necesito, y lo debo tener” es un juego que he jugado hasta el cansancio... trataba de levellear la armadura... La customización es muy profunda, que si el detalle en el

hombro, el detalle en la pierna, las variaciones en el casco...

Jessica: ¿Cuál sería tu personaje favorito?

Richard: Yo empezaría por Noble 6, después de todo eres tú, bueno fue concebido como un cascarón que te pones... pero pues o sea... es que sería yo, yo el personaje que entra, me presento... pero si no fuera él... Yo creo que sería Jorge... Noble 5... el número 55 creo... ese era su número de identificación... porque es el más grande, el que cubre y protege a todos, el que se preocupa por todos... como que sería el escudo humano, o el que se podría antes para proteger a los demás... Carter es el líder... Kat es la lista... Emile es el loco... y June es el francotirador el que está de lejos cubriendo... pero yo creo que Jorge... incluso en la armadura... en la descripción de Halo 5 su armadura es para protección, para desarmar bombas, que sea usada para combate es diferente y es lo que me encanta de él.

Jessica: ¿Cómo describirías a Kat?

Richard: Aparte de ser lista y no habría ningún problema si sustituye a Noble 1 como líder del equipo, es buena en combate, no se si es la más chica, pero sí la más delgada... inteligente, rápida, a pesar de que es una Spartan 3 y no concebida como Spartan y no como Kelly o Linda del equipo Azul lo da todo al no destacar más como inteligente que como los demás... y es mecánica, tipo “necesitamos componer algo” y ahí va, es una habilidad única, los demás se quedarían como de “ya valió”

Jessica: ¿Y cómo verías tú, estas diferencias entre los personajes?

Richard: Cada uno cumple su rol, aporta algo dependiendo su especialidad dependiendo del momento, y ante todo acaban la misión.

Jessica: ¿Cuál sería tu misión favorita?

Richard: Creo que sería “Nueva Alejandría” cuando acabas de dejar a Jorge, cuando te avienta de la nave y caes en la ciudad, mientras ves como ya están presentes, ya están llegando a las entrañas de la ciudad, y que lo que hicieron no sirvió, atravesando la ciudad, haces equipo ayudando a los civiles, y al final lanzas unos misiles para que la gente pueda huir... creo es de las primeras misiones donde inicias sólo... me encanta porque hay una parte dónde vas con visión nocturna pues porque estas en una como bodega, hay Bruts, y además con martillos que ya son más complicados, creo ya es el mayor de su especie, uno tiene un arma que donde se te ocurra acercarte a atacarlo, y el otro trae su cañón de combustible, que ataca de lejos... si yo creo que sería esa misión

Jessica: ¿Bueno, me habías hablado de Noble 6, que según tú es como un cascarón, a que se debe eso?

Richard: Ehh, bueno, sí, como vas subiendo de nivel vas desbloqueando ciertas partes de la armadura, ya lo que te guste se lo vas poniendo, el color, todo, hasta el sexo se lo puedes cambiar, que canónicamente es hombre, pero yo siempre lo he jugado como mujer...

Jessica: ¿A qué se debe eso?

Richard: A que no me gustó el actor de doblaje... me siento mejor siendo mujer que como hombre, como que lo siento mejor, o sea, no desprecio al actor de voz que hizo la voz como hombre, pero si en mujer me gusto como se desenvuelve la mujer en el equipo, eso me gusto, incluso en Halo 5 mi Spartan... todos mis Spartans son mujeres, como que no me gusta, y no sabía, fue hasta como la segunda o tercera vuelta que me di cuenta de que podía cambiarlo...

Jessica: Fíjate, yo no sabía eso... ¿y cuáles serían las diferencias que ves al cambiar el sexo del personaje?

Richard: Bueno en el gameplay no hay, solo que en el cuerpo si es hombre se hace la forma de copa de Martini, y si es de mujer, bueno solo ves como se achica, pero en el gameplay no afecta, ni en las mecánicas, no es como que corras más o saltes más con uno o con el otro...

Jessica: Sólo sería lo estético...y en tu experiencia como videojugador, ¿cómo sería en otros juegos?

Richard: Ah, pues he probado nuevos como retos, por ejemplo, con el Super Mario Maker, como sigo a unos youtuber, veo la complejidad y ya al jugarlo, sí, sí puede ser muy difícil, los saltos, que los brincos, que si giras, y pues no hay guías, y ahí me gusta retarme, hay por ejemplo mapas que son sólo un cuarto a modo de pozo, y con cosas que suben y bajan, activando cosas para llegar a la meta, por ejemplo también juegos que tienes que jugar más de una vez, como The Witcher, la historia de Gerald, toda esta onda medieval, los Resident Evil 2, lo compre para el Play y está muy bueno, más allá de las gráficas, los acertijos... es un buen Resident, porque te nerfean todo, no es como que ya tengo muchos cartuchos de escopeta y puedo matar a todos los zombies, es mucho más estratégico, si les disparas a la cabeza no se mueren, pero quedan aturdidos y te dejan el paso, o puedes torearlos de una esquina a otra para poder pasar y llegar al cuarto... Me gusta variarle, no quedarme en un juego, por ejemplo también juego Dark Souls, para variarle y no quedarme en uno.

Jessica: Me habías comentado que la mayoría de tus personajes son mujeres, ¿me podrías decir el por qué?

Richard: No sé, no he encontrado... bueno, o sea, en la campaña está John en Halo, y pues no es el mejor, pero tiene lo suyo... pero no sé, no me atraen mucho más allá de la campaña, ya jugando fuera si puedes escoger, pues sí, por ejemplo en Halo 5 me gustaba jugar más con la Spartan Kate que con el wey que lo caza... a John... este... equipo rojo, pero no sé, no me atraen mucho.

Jessica: ¿Y te pasa en todos los juegos?

Richard: Pues en Halo es por la opción de elegir mujer, por ejemplo, en Gears 5 como ahí si tienes más opción como para elegir las opciones para las partidas de multijugador u horda, igual... Bueno ahí por la nostalgia, y como a Kat la trajeron de invitada, es mi personaje favorito, es la que más he leveledo en el juego, la tengo con el rol de mecánica, porque construye, o tiene descuento con las fortificaciones... es que varían los personajes, por ejemplo, en The Witcher, me encanta Gerald, el personaje su actitud, cómo es físicamente, su cabello, esto de las dos espadas... en Zelda, pues siempre vas con Link, ehh.... Y está bien me agrada, y sí... yo creo que varía del juego.

Jessica: ¿Por qué crees que a ella le dieron estas habilidades de inteligente y mecánica?

Richard: No sé, no sé porque cuando diseñaron los personajes pensaron así, no me pasa por la cabeza la verdad...

Jessica: ¿Crees que tiene que ver que sea mujer?

Richard: No sé, es que podría cambiar papeles con Carter, con June, el único con el que no podría cambiar especialidad sería con Jorge por la altura de la armadura, pero usando

armas de largo y corto alcance como la escopeta, pues si sería... no le veo problema, pero si la varia así con ese nuevo rol, aunque sería un poco aislada del campo de batalla...

Jessica: ¿y qué opinas de las otras mujeres que aparecen en el juego?

Richard: La doctora Halsey, y una hija de un doctor, ¿no? Aunque ella solo sale como un personaje secundario, nada más está como para decirte que sucedió en las instalaciones durante la primera misión, y la doctora Hallsey pues es quien diseñó el proyecto Spartan... pues de la chica no podría decir nada, digo está traumatizada, acaba de perder a toda su familia, y la doctora... pues ella está detrás de todo el proyecto para concebir a los Spartans... ella es creo más inteligente que Kat, un poco aislada, distante, bueno... en Reach aún no lo es tanto, su hija aún está viva, no como en las entregas siguientes donde lamentablemente fallece su hija, y ahí sí ya es más distante, más seca, pues ya mayor, tendrá como sesenta o setenta años en el Halo 5... ya cualquiera se haría así, tanta muerte, tanta guerra, tenerla tan cerca y perder a tu hija, pues ya cualquiera sería así, pero en el Reach ella habla y se desenvuelve más.

Jessica: ¿Tú crees que el cuerpo es un factor importante en los personajes para decidir quién es hombre o mujer en el videojuego?

Richard: Pues en Jorge sí, porque él es una cosa gigante, pero no, no creo que afecte, que si seas hombre o mujeres puedas hacer o no hacer, porque incluso en el equipo azul, que es el John, Linda ella es quien puede correr más, aunque bueno igual y es porque es una mujer, pero no creo que afecte... aunque ella si les saca una buena ventaja... bueno tal vez sí... igual y un poco en ciertas cosas que podrías hacer.

Jessica: ¿Me puedes contar sobre tu experiencia sobre los videojuegos? Sobre cómo

has aprendido de ellos o algo que resultará significativo para ti.

Richard: A mí me unió a dos amigos, que si bien ya los conocía... uno fue en una convención, y otro es mi amigo de la facultad, y sí, o sea ese fue como el gancho, con uno estoy jugando Overwatch... a él le gusta, es otra mecánica, pero a él le gusta, es mucha... mucha diferencia, y con mi compa de la facultad se compró su Xbox, y le venía la colección del Halo y ya lo volví a jugar después de varios años, la volví a redescubrir y que mejor que junto a él, ya era que los dos la jugáramos como si fuéramos nuevos por primera vez, fue... bueno llegue, a este proyecto porque en “Seguidores del Canon” hicieron una compañía Spartan y también es como muy bonito jugar con ellos, que sigamos a un youtuber y ahí en el grupo de Facebook comentamos y decidimos hacer una compañía Spartan para poder jugarlo, y pues se me hizo bonito porque pues dice “hay partida” y entonces yo me apuro en el trabajo y ya me uno con ellos y con toda la confianza del mundo me pongo los audífonos, y nos ponemos a hablar y coordinamos durante las partidas y para mí esa es la parte bonita... como debería de ser, y pues aprender creo que con las manos este tipo de movimientos finos, la memoria muscular, ahorita que hago trabajo de oficina, yo me llevo de calle a los compañero porque yo acabo más rápido, el que teclee lo pude hacer más rápido, ya que pues en el control uno lo hace más rápido, y pues también en los reflejos creo no tan arriba de la media, pero sí un poco más veloz

Jessica: Me gusta esa parte donde comentas que eres más unido con tus amigos ¿es diferente la convivencia dentro del juego que afuera?

Richard: Pues sí, porque pues son cosas diferentes, porque pues no es lo mismo decir, vamos a enfrentarnos a cincuenta enemigos solos tu y yo, mientras que en la vida real lo más

cercano sería ir a un campo de gotcha o a un campo de tiro, porque ahí podríamos hacer lo más cercano que hacemos en el videojuego, no se puede como en el GTA donde podemos decir “vamos por un helicóptero” pero sí ir a dar el rol

Jessica: ¿Y en cuanto a narrativa hay algo que te enseñaran los videojuegos? ¿Alguna historia que te gusta o te hubiera gustado

Richard: Pues el Zelda, en la exploración, compre todos los DLC... el que hubiera los 128 templos, y que en todos necesitarás una habilidad en especial y hay otros donde necesitas armas, o bombas, lo vi como muy espiritual que sea muy específico cada cosa, como si fuera un monje, porque la recompensa eran muy especiales, no las podías conseguir en ningún otro lado, y ya tú decidías si las querías, o no, pero como yo soy muy completista pues fui por ellas, además el cómo entras, y te presentan la prueba, porque no entras y está ahí la prueba, puedes entrar ver, y salirte si no te sientes preparado, esa enseñanza puede ser como para la vida o la escuela... por ejemplo en los DLC... te agregan 12 más en donde tienes que enfrentar a un monje y es un enfrentamiento de frente, aunque yo no lo sentí como pelear con un enemigo, es más como enfrentarte con un maestro que busca enseñarte, aunque si estaba complicado, pero era necesario para seguir con la aventura, como lo es la escuela... por ejemplo yo soy paramédico y es como de “chavos, no es porque yo diga que lo haces mal, es que lo estás haciendo mal y después lo puedes hacer en una persona, necesitas hacerlo bien, porque es parte de tu trabajo” qué bueno luego a los maestros les da igual y sólo te dicen “ya pasaste” pero los que sí, que me han tocado, pues sí buscan darte la preparación en ciertas cosas, formulas y te dan un beneficio, no es que te quieran joder, es que hay un beneficio y tienes que aprender “necesito, yo, como maestro que tú lo aprendas” y es así en el Zelda, fue como ese tipo de entrar, fue lo que sentí en cada santuario, de echo le ponen “Prueba Heroica”

y eso... creo es de lo que más me ha llegado, y más por lo satisfactorio de pasar cada desafío y porque pues además tiene su recompensa en el juego.

Jessica: ¿Mencionaste lo meterte en la piel de cada personaje...?

Richard: En Reach, como es en primera persona, ajaaaa

Jessica: ¿Sientes lo mismo con los demás videojuegos? ¿Qué sean como más tú?

Richard: Sí con varios, por ejemplo, con Artur... no se si has jugado Red Dead Redemption... ¿ya lo acabaste?

Jessica: No...

Richard: Entonces no digo porque es spoiler...

Jessica: No importa...

Richard: Es por la forma en que lo presentan, lo hacen de una manera tan real, de inmediato empecé a seguir al actor de doblaje, porque si le dieron tanta vida a Artur, porque a veces siento que el juego es real, hay tanta interacción entre los personajes, que le da una gran inmersión a la experiencia

Jessica: ¿A qué te refieres cuando dices que el juego es real?

Richard: Lo he agarrado de escape, por ejemplo, durante la pandemia, y es como de “Quiero ir al cine, o hagamos actividades outdoor tipo ir de campamento, hacer alguna fogata o así” y las hacemos dentro del mismo juego

Jessica: ¿Y cómo es eso dentro del Halo Reach?

Richard: No, como es una campaña lineal no te deja salir de lo planeado, no te deja salir de lo planeado, aunque la primera vez que lo jugué pues si estuvo fuerte, cuando veía como caía Reach era como “no manches” me sentía como adentro y por suerte desde el punto de vista del jugador, de ser un soldado y lo ves todo desde adentro... incluso la paleta de colores, ves como las primeras misiones... cuando vas al campo, todo se ve verde y azul, pero ya cuando vas a Nueva Alejandria cambia y ya las ultimas misiones todo se ve negro y rojo por el humo y las explosiones... todo cambia y si vas sintiendo el bajón de que fueron cayendo uno por uno, y tienen muertes muy reales, por ejemplo, Kat iba saliendo y pues... imagino que sí debe haber soldados que les pasa eso y nunca se enteraron... y por último estás tú, la misión de Lobo Solitario, el como vas cayendo, y al final sólo queda tu casco, el casco que tu habías escogido, totalmente inmersivo, de otro modo pero si lo fue...

Jessica: Pero de otra realidad, ¿no?

Richard: Sí, por suerte

Jessica: ¿Y tú, cómo te sientes en el momento en que tomas el control y decides que vas a jugar?

Richard: Pues, depende del modo, si quiero partidas mucho más rápidas, por ejemplo, si entro al Halo, están las partidas multijugador, o si quisiera jugar campañas de algo más tranquilo, y por como soy, optaría a un mundo abierto.

Jessica: Entonces, ¿las eliges por cómo te sientas?

Richard: Pues sí, si no me quiero sentir agitado de irme en último lugar de la partida pues juego campaña

Jessica: ¿Algo más que te gustaría contarnos sobre tu experiencia en los videojuegos que te parezca relevante?

Richard: Pues el acercamiento que he tenido con amigos, desconocidos del grupo “Seguidores del Canon” es una experiencia bonita, de “no si, conéctate, ya voy prendiendo la consola” o mi amigo Jon que es de la universidad, luego es de que acabamos la partida y nos quedamos hablando sobre cómo nos fue en la semana, pues más como si fuera una llamada.

Jessica: ¿ya se vuelve personal?

Richard: Sí, ojalá así fuera para todos y no sólo una lluvia de hate

Jessica: ¿Tú a qué crees que se deba que haya más jugadores hombres que mujeres?

Richard: Pues yo diría que hay muchas mujeres que se ponen gamertags muy X y contrario a los hombres no usan el micrófono, porque en cuanto suena su voz, les llegan unos veinte mensajes, tipo “oye amiga, yo te ayudo” y cosas así, ahí empieza el buitreo, por ejemplo en los streamings cuando un chavo lo hace, le caen albures, gente diciéndole que juega muy mal, y si eres mujer solo te dicen sobre cómo va vestida, que si enseñas, o no enseñas, por eso hacen lo de no ponerse un gamertag que no revele que es una mujer,

Jessica: ¿y a que crees que se deba el no querer ser obvias sobre que son mujeres?

Richard: Al acoso, supongo, aunque yo no lo he sufrido, supongo que es algo feo, ya transgrediste a la persona, cosas tipo “¿me mandas un mensaje de voz?” y ay luego es “es que te quiero hacer...” y ya me imagino que dicen, por suerte no he sufrido de eso, pero imagino que debe ser así, y mejor te evitas esas cosas, no poniendo el micrófono, o poniendo

otro gamertag.

Jessica: ¿Tú crees que por ejemplo en estas situaciones que se dan con las mujeres, crees que por las mujeres evitan estar presentes en los videojuegos?

Richard: Pues siempre he visto la broma de “tu eres mujer, regrésate a la cocina” ya que muchos hombres piensan que es su actividad exclusiva, pero no, yo he visto a muchas mujeres que destacan en deportes, y muchas más cosas, y acá no es la excepción.

Jessica: ¿Crees que haya una diferencia entre la forma en que juega una mujer a como lo hace un hombre?

Richard: No lo creo, todos empezamos igual, sabiendo poco o nada, pero pues si eres constante, te aprendes las cosas, y ajustas tu modo de juego pues ya, al final es cosa de cada quien, no es que, porque yo sea hombre lo haré mejor, si ahí ya depende de cada uno como se desenvuelva cada uno, no creo que haya una distinción

Jessica: Ya para cerrar ¿algo más que te gustaría comentarnos?

Richard: Muchas gracias por esta oportunidad de poder trabajar con ustedes... Entiendo lo que es una tesis, y más que necesiten personas, así que muchas gracias por permitirme participar, espero todo salga bien.

Jessica: créeme que todo lo que nos han dicho es muy valioso, sus experiencias como videojugadores nos servirá mucho a nosotros, ya que no hay muchos datos sobre el tema, así de verdad muchas gracias, por todo su tiempo e información, aun cuando es de manera virtual.

-----Fin de la entrevista-----

Entrevista Andro

(Saúl)

La siguiente entrevista se realizó el 29 de enero a las 06:30 de la tarde a través de la plataforma Meet, uno de los servicios de la G-suite de Google. Lo anterior debido a que las medidas de confinamiento derivadas de la pandemia COVID-19 no permiten realizar trabajos de forma presencial. En esta entrevista participan como entrevistadores Saúl Hernández, Jessica Toscano y Alejandro Hernández, y como entrevistado Andro.

---Comienzo de la entrevista---

Saúl: Esta grabación que también vas a poder, creo tengo entendido, revisar. Te va a llegar un enlace a tu correo por si la quieres revisar, ¿Bien? Bueno Andro, ¿cómo estás? ¿estás bien? ¿todo está bien?

Andro: Si todo, todo chido.

Saúl: Perfecto, perfecto pues vamos, vamos iniciando porque también tenemos otras entrevistas por ahí más al rato. Entonces, quisiera Andro pues que me platicaras, que me contaras cómo ha sido tu experiencia con los videojuegos.

Andro: Pues han sido chidas, o sea, yo empecé desde el, creo que desde el Nintendo el de la palanquita que nada más tenía un botón, el de Mario. Ya de ahí, pues fueron como consolas, de esas que tienen 100 juegos en 1 y de repente llegó el Play Station 1. Entonces me hice super fan ahí desde, de Resident Evil, o sea, hasta tengo un tatuaje (mostró el tatuaje) del Resident Evil 5.

Saúl: Okey

Andro: No sé, ha sido como distracción para todo. Todas las cosas que he tenido. Y ahorita en la pandemia como que, pues ya terminé todos los juegos que tengo. Tengo 64 entonces, es terminar todo ya, de una vez.

Saúl: Órale

Andro: Ajá sí. Estoy platinando ahorita, acabo de terminar uno. Justamente terminé uno, lo platinee ya. Un speedrun de una hora

Saúl: Ok. Bueno ayúdame con algo. Yo no comprendo muy bien el término de platinar. ¿A qué te refieres? ¿Qué significa?

Andro: ¡Ah! Platinar significa que completas el juego con todos los logros

Saúl: Ah, ok. Entonces de esos 64 juegos que tú tienes ya, ¿todos los platinaste?

Andro: Me falta. Acabo de comprar el Resident Evil Code Veronica, entonces me falta ese

Saúl: Oye no ma. Pues si esto, esta interesante. Y Bueno, ¿Por qué surge esto de querer cumplir los logros de cada videojuego?

Andro: Hay como varias razones. Una es como, Xbox te regalan puntitos por terminar cada juego y los logros y con eso puedes canjear por membresías de Xbox Live, Game pass. Ahorita ya no se si lo siguen haciendo, pero antes este, por pongamos con 20 millones de puntos te canjeas por una consola, unos controles, uno juegos. Como que me gusta terminar los juegos al 100% porque, siento que no estoy jugando bien. Y yo para sentirme a gusto con

el juego, no puedo tener como en la pantalla o en la, los archivos que tengo, que yo sepa que tengo el 28% de juegos terminado porque se puede tanto cómo terminar la historia, pero tengo como esa inquietud del 28%. No me gusta dejar las cosas así, entonces necesito tener el 100% para que me cómo, cómo gusto.

Saúl: Ok entonces ¿Tú consideras que para jugar bien un videojuego hay que cumplir con todo?

Andro: Sí

Saúl: Con todo lo que se programó. Con todo lo que viene ahí, ¿No? Si no, entonces no es, ¿Cómo? ¿No es válido? ¿No es bueno?

Andro: Bueno pues es que yo lo siento como que, lo siento como incompleto. O sea, dentro de mí ser es como que “psss, si ya lo acabé, pero pues tengo 10% del juego”. Es como que me falta este logro, me falta este logro, nos falta todo. Como que me enseñó mucho en querer terminar al 100%.

Saúl: Ok. Estos beneficios que te da el hecho de que estés cumpliendo y que, bueno, vayas generando puntaje aquí en Xbox Live, bueno en Xbox. ¿Cuál ha sido como, ese premio que, hasta ahorita has conseguido? que no sé, te ha emocionado, te ha costado mucho

Andro: ¡Uuugh! Pues que me ha costado mucho, los Resident Evil, los Halo. Tiene unas, unos logros increíblemente difíciles. Y pues ahorita, de hecho, Xbox te lo remunera económicamente, o sea puedes canjearlos por tarjetas de 20, 40 y 100 pesos. Entonces con eso me compré el juego del de Resident Evil que me faltaba, el Código Verónica. Lo bajaron a 60 pesos, dije: ¡canjear, canjear, canjear! Y 60 pesos, y ya. Así lo compre y me gusto

porque, pues sé que así puedo tener dinero. Así, si junto muchos puntos, pues órale el juego que yo quiera

Saúl: Ok, perfecto. Eh, aprovechando ahorita que comentaste que conseguiste el Código Verónica ¿Cómo surge este gusto por Resident Evil? ¿Por qué Resident Evil te está marcando tanto?

Andro: Desde pequeño yo lo jugué y, creo que jugué primero el 3 y de repente, pues Jill Valentine, quien era. Aparezco en la ciudad, y zombies y yo de “¿Qué hago?, ¡Ayuda!”. Yo tenía cómo 6 años y yo “qué hago, a donde corro...qué pedo” y pues en esos tiempos no había como guías tan específicas, como ahorita encontramos en YouTube, en Google. Pues “x” ya lo dejé y de repente ya cuando tuve mis consolas, a mí me gustan mucho las cosas de terror. Me fascinan las cosas de terror, de suspenso. Aunque tenga miedo así de jugarlos, tengo que estar como qué, qué ahí. Tengo el ejemplo de Resident Evil 7 que a mí parecer no me gustó. Pero es un juego que me dio tanto miedo, que me tardé un año 6 meses en terminarlo. Y no sé. Cómo que el aspecto de los zombies, de las armas biológicas, de los tantos personajes. Yo soy 100% abierto homosexual, entonces tener al Crish Redfield es como que ¡Uy! Juegas con él, y es hasta como que está chido, está guapetón. Está la chingada y de repente, te enamoras de tantos personajes que, a lo largo de la franquicia, tanto en películas, cómics (he leído los cómics), quiero los libros. Es un mundo tan, no sé a mí me encanta, ósea, los zombies. Y ahorita estoy esperando el Resident Evil 8.

Saúl: Ajá

Andro: No sé, el hecho de, de ese tipo de, de cambios, de realidades, que a veces no es como que muy lógico pero esta chido. O sea, me gusta mucho el modo de supervivencia,

me gusta el modo de sigilo, que lo han ido implementando desde el “Survival horror”, que empezamos desde el 1 hasta el 4. Del 5 al 6 tuvimos puro “shooter”. El 7 ya regresamos con todo a lo que es el terror. Tuvimos los “Revelation” que fueron como la, el pie para, volver a lo que era Resident Evil antes. Por qué yo no me quejo del 5, o sea sí tenemos a un hombre que le pega una roca y la tumba un volcán y es como que “güey que pedo”, pero eso es lo que me encanta porque tiene tantas, tantas cosas, tantos misterios. Tiene un “lore” tan, tan grande que se extiende desde, si no me equivoco, son 36 juegos de Resident Evil. Algunos canónicos y algunos, algunos no, pero ¡Ay! es una saga que a mí me, me matan. La amo.

Saúl: Sí, sí lo noto en el momento (risas Andro) en el que tienes detalles muy precisos de todo eso, esa saga. Es interesante. Es a lo que, a lo que yo quería llegar ahorita con mi comentario. Era justamente esa parte, no. Es interesante como, como viéndote, veo que si te desvives por el juego. Parece que, si te apasiona, cañón no. Y qué bueno, que bueno porque creo que eso habla mucho sobre que realmente te estás eh, no sé, identificando con ciertos elementos que hay ahí, que se juegan ahí. Mencionabas ahorita de los personajes. Particularmente, si tuvieras que elegir un personaje de toda la saga, lo mejor de ese videojuego, que te, no sé, qué te agrada, que te llame la atención ¿Qué? ¿Cuál sería y por qué? ¿Por qué te llama la atención?

Andro: ¡Ay! Pues, pues muy obvio Crish Redfield, jeje. Me encanta. No tanto como, como lo vemos como, como uno de los protagonistas más fuertes sino como uno de los más trágicos porque casi cada juego, siempre tiene un equipo de 6 a 8 personas y casi cada juego todos se mueren y es como que muy trágico. Me encanta cómo se pasó de una persona súper flaquita hasta en un “torote”, que desde el 5 (ruidos de dolor por que su gata lo rasguño) perdón, mi gato me rasguño la espalda.

Saúl: No te preocupes.

Andro: Es como muy de “me voy a chingar al pinche villano de aquí. Me voy a poner bien pinche, pinche mamado” y yo así de ¡Ah, qué cabrón! Es como ¡Aggh! que lo ves como cuando era chiquito, y ahorita está súper trabado. Y me encanta como, su lema de “nadie se queda atrás” y es como que pues a mí no me importa lo que piensen los demás yo voy a hacer lo que yo creo que, que es lo correcto, lo voy a hacer. Aunque (ininteligible) me encanta ese personaje

Saúl: Y si hubiera otro personaje que digamos tú dirías “de plano este me parece un personaje que no tiene tanta relevancia, que no está bien construido” no sé ¿Cuál sería y el por qué?

Andro: Ay, es que todos están bien contruidos, pero creo que lo que tiene malo Resident Evil es que se basa muchos en los personajes que son muy populares y dejan en el olvido a varios. Yo quitaría León S. Kennedy.

Saúl: Ok. Pero tengo entendido que es uno de los principales ¿No? Parece.

Andro: Pero me choca, su peinado de siempre. No sé, es cómo que tiene muchos juegos. Tiene muchos, entonces está como muy sobrevalorado y no es cómo Jill Valentine que tiene un virus, que fue estudiada por miles de tiempo. Crhis que ya sabemos. Este, es como que pues el tipo de Gobierno que nomás se va a chingar a las cosas porque dice el presidente de su país y es como que no me agrada tanto el tipo. Me cae, me cae gordo. Deberían de darle, darle más oportunidad a otros personajes como Rebeca Chambers del Resident Evil Cero (que se me olvido su nombre). Hay muchos personajes que pueden sacar mucho provecho, pero siempre con León S Kennedy. Siempre. Ni a Jill, que es de las más

importantes, ni la han sacado del 5.

Saúl: Okey, okey. Bueno y hagamos una transpolación. En este caso entonces mientras en Resident tu ya tienes identificado bien cuáles son y digamos dirijamonos a la saga que nos interesan, que en este caso es Halo. En el caso de Halo, y si a lo mejor hubiera algo particular Halo Reach ¿Cuáles serían esos personajes que, uno te agrada más o que tú digas bueno me identifico con este? Aunque no sea de Halo Reach, y ¿Cuál sería el que tú crees que de plano no está bien construido y por qué?

Andro: Pues a mí me encanta Cortana porque como, no sé, como que la morra que está como que, por bonita, pero en el 5 hace un desverguisimo, o sea, desde el 4 hace un desverguisimo. Y yo creo que el Reach, justamente lo jugué ayer, tenía mucho tiempo sin jugarlo y se me hizo como muy difícil por los controles. Cambian mucho del Reach al 5. Es así de “a qué pedo” pero no sé, Cortana es como, qué es una inteligencia artificial que empieza a desarrollar su mente y traicionó a lo que más amaba que era Master Chief, y pues lo que me desagrada de como Master Chief, jeje.

Saúl: ¿Por qué?

Andro: Pues es como su, pues su más grande. Es como con Marcos en Gears pero, es como que siempre, siempre va a ser más siempre. Como que, o sea, si está chido porque en el 5 puedes contar cómo varios tienes un francotirador. Yo prefiero como uno que vaya más, más acorde como a, como yo juego, que yo soy muy aventado. Yo me voy directamente a los putazos y aunque me tome. Así no sé, Master chief ya se me hace muy sobrevalorado. Como no sé, es como si yo, sé que es Halo, pero cómo meter más personajes porque no toda la vida vas a tener como siempre Master Chief. En algún momento va a tener como que

suceder, este, dar su lugar para otros juegos. No va a ser como que, “Halo 20” y seguimos con Master Chief en silla de ruedas.

Saúl: Ajá, okey. Ahora fíjate qué estás haciendo ahorita, bueno, recordando lo que comentabas en el caso por ejemplo de León Kennedy que pareciera que siempre obedece al presidente, tiene que hacerlo ¿No? Muy patriótico. Y en el caso del personaje de Chris Redfield, él es más como alguien que tiene bien definido cuáles son sus principios, por lo que entendí, o sea, que si él sabe que algo debe hacerse lo hace. Es más apegado a sí, a lo que él quiere ¿No? o lo que él considera. En este sentido ¿Qué cualidades tendría Cortana por las cuales, a lo mejor tú crees que es un personaje muy relevante? ¿Qué es un personaje muy llamativo? y ¿Qué cualidades son las que, a lo mejor, se siguen sobrevalorando del personaje del Jefe maestro?

Andro: En Cortana yo creo que el tomar el libre albedrío sobre ella. No tener, como que, siempre que obedecer. O sea, ser creado para algo y tomar tu propia decisión de “sabes que, aunque estoy el mundo no me importa, pero lo quiero hacer”. Es como lo que me gusta mucho de Cortana porque es una inteligencia artificial que fue designada para ayudar a Master Chief (vete Coco, le menciona a su gata) y pues él liberó como de sus cadenas, por así decirlo.

Saúl: Ajá

Andro: Se liberó de todo el mundo, al carajo. Eso es lo que me gustó mucho de Cortana. Como que siempre pensamos que era la buena, la que “sí ayúdame, sí, si” y de repente ves que pedo que se revela y tú así de “¿Qué?” y tu así de “¿What that fuck? Y de Máster chief que su protagonismo, siempre. Por eso me gustó el Reach porque no era Máster

Chief el que estaba en el juego, porque uno espera que, pues, fuera Máster Chief, pero ya que juegas y te vas dando cuenta que no es él, que es un “trooper X” es como que “¡Ay, al fin!” como que una historia diferente a lo que ya nos habían acostumbrado. Es linealmente con Máster Chief que todo generalmente se rodea de él, que siempre llegaba a salvar el día, que la chingada y yo así de “y el día que no esté Master Chief ¿Qué van a hacer?” se acaba el juego entonces tienen que tener un sucesor para Master Chief. Es lo que me molesta un poquito

Saúl: Okey. Ahorita qué estás haciendo esta diferencia con el Halo Reach que, sí efectivamente pues es otro protagonista, es otra historia, es otra narración ¿Qué me puedes decir con respecto a esa narración? ¿Te gusta la trama? ¿Cómo la manejan los personajes o no? ¿Qué es lo que tú ves ahí?

Andro: Para mí como que es uno de los mejores juegos de Halo. El final es tremendamente cabrón. Es uno de los mejores finales, a mí parecer de los videojuegos porque una “ola de aliensitos”. Obviamente el final a huevo tiene que ser la muerte. Luchas hasta el final, hasta que no puedes, hasta que se te acaben las balas, sabes que “pum” y es lo que me encantó porque no simplemente, no siempre va a ganar como “el bueno”. Es como que “wey, me morí. ¿Qué sigue?” y es como que se acaba el juego y tú cómo de “¿Qué?” Me gustan mucho los enemigos. Los controles ahorita pues ya me estoy acostumbrando para multijugador porque como que extraño splintear y correr y todo eso y es como que a los escudos de multijugador y con eso es muy fácil tumbar. Eso es lo que extraño mucho de los Halos en la actualidad, como el escudo, elegir si quieres correr rápido, quieres tener esto. Es como más variedad de elección. El escudo, solo que cuando jugué dije “¡Ay! Ya no me acordaba del pinche escudo” y dije (los gatos le interrumpen) es lo que me fascinaba. Se me

hizo un juego bien, para ese entonces por qué en ese entonces yo iba como con los locales que tenían este los juegos, entonces yo siempre, siempre, siempre me iba con él Reach. Se extraña mucho también porque fue de los últimos que podía jugar en pantalla dividida con tus amigos en la casa

Saúl: Okey. Modo cooperativo

Andro: Exacto. Ahorita estoy en línea porque ayer vino un amigo nos pusimos a jugar Halo Reach en la pantalla dividida si fue como que, obviamente le gane, pero si fue como qué es un paso muy delante de lo que conocemos de los juegos de ahorita, a los que teníamos antes en las mecánicas de juego, en los tipos de historia y de lo que me gusta mucho de Halo es que es un juego largo, a mí me gustan mucho los juegos largos. Tiene, por así decirlo, mundo abierto porque a mí me gusta cómo que, explorar o buscar los coleccionables para los logros, y es lo que me gusta porque son muy largos y así disfrutas más como de las campañas. Eso es lo que más me fascina de los Halo.

Saúl: Okey. En este sentido, por ejemplo, en el videojuego Halo Reach se compone digamos por 5, bueno 6 mejor dicho, digamos como integrantes de un equipo. El equipo Noble. Dentro de estos 6, existe un personaje que es “Kat”, que es una, oh bueno se puede entender, que es una mujer. Tú consideras que la participación o la inclusión de un personaje mujer, porque es justamente el primer juego en donde se nos nombra o se nos presenta un personaje Spartan, un personaje con esas características de mujer, ¿Consideras que eso fue un acierto? ¿Qué te genera el que tú descubrirás en ese momento que existe un personaje que es mujer?

Andro: Pues no me, no me incomodan. De hecho, me gusta mucho jugar con

personajes femeninos, jaja, lo que es Fortnite juego con avatares femeninos. En Resident Evil 5 juego más con las mujeres las opciones que es Adam Woung, Sherry Birkin, Helena Harper, y creo que ya. Me gusta mucho jugar con mujeres porque no sé, no sé si tenga que ver con mi lado “femenishon” pero, nunca me ha desagradó. Igual como, como se llama, con “Samus” fue mujer, igual tuvimos su “easter egg” de que se quitaba el traje y era una mujer. Si no mal recuerdo con “Dead Space” tenía una mujer, pero no me acuerdo. Entonces siempre quedó como, me gusta jugar con las mujeres porque siento, como que son más poderosas, por así decirlo. A mí me gusta como Lara Croft es como que “¡Ah, que chingón!” que es como la contraparte de “Uncharted” pero me gusta más Lara Croft. Pero, de hecho, justamente en el 5 juego más con la mujer, creo que es la francotiradora.

Saúl: Y en este caso, cuando tú mencionas “son más poderosas”, ¿A qué te refieres con eso?

Andro: No sé, cómo que siento que es un empoderamiento, jajaja. Así es que, no sé cómo describirlo porque el hecho de que tengamos una mujer en juego bélico, no sé, como tan malo. Yo no lo veo tan, tan mal porque inclusive en las guerras tuvimos mujeres, este, en las filas de Estados Unidos. En varias batallas y es como que, no sé, siento como más emoción jugar con una mujer que con un personaje hombre. Pasa lo mismo con los últimos dos “Assasin’s Creed”, tienes la opción del hombre o la mujer. Literalmente siempre me voy por la mujer. No sé, por más sentimiento. Es como que el hombre como que “me, sí ya se murió”. Entonces cómo que me gusta más esa, esa parte de personajes femeninos.

Saúl: Okey. Entonces estoy entendiendo que tú prefieres o preferirías un videojuego que te diera la opción de que tú eligieras cómo se compone tu avatar, cómo se configura tu

avatar ¿No? O sea, en este sentido por ejemplo que el personaje fuera, en el caso particular, hombre o mujer. Eso te llama un poco más la atención o a lo mejor como que te permitiría sentir más afinidad al momento de jugar.

Andro: Luego sí porque algunos ya en algunos juegos si puedes escoger del personaje: cara, rostro, pelo. Bueno ya vienen quieres jugar con el vikingo o con la vikinga, entonces como que me gusta esa elección porque así puedo jugar dos veces el juego. Con la mujer y con el hombre, pero, generalmente siempre voy con las mujeres.

Saúl: Y en ese sentido, eh, yo quisiera preguntarte ¿Cómo crees qué o qué atributo se les da a estos personajes femeninos, estos personajes de mujeres? o ¿Será que también tienen ciertas cualidades, ciertos atributos como los personajes masculinos? O ¿Si tú percibes a lo mejor algunas diferencias?

Andro: Ajá, pues yo siempre he ido y he visto pocas veces que generalmente al personaje femenino los pintan un poco débil. Como, así como que “¡Ay! Me van a matar o tengo que matar a este wey o la chingada” y de repente ves como el brinco “ya no soy la tímida y sabes que vamos a chingar la madre estos weyes”. Porque finalmente muchos juegos han sido como, como así de tenemos al personaje y es como qué pues es pequeña, es débil, tiene que enfrentarse a medio mundo y que, si hemos tenido, este, juegos con 100% totalmente el personaje, un personaje femenino en vez de uno masculino. Siempre es como la más débil, que no va a poder sobrevivir y de repente mata el villano o no, pero o sea, es como ese brinco de poder de “sabes que, no soy la débil. Ahí te voy”

Saúl: Okey. Reconociendo que tú tienes un acercamiento a los videojuegos desde hace mucho tiempo, tú ¿Cómo consideras que, justamente, ha ido evolucionando esta

inclusión? A lo mejor de más personajes femeninos. ¿Cómo ha sido? ¿Cómo se ha transformado o se sigue presentando de la misma manera? como alguien débil, como alguien pues, no sé, sentimental ¿Cómo ves tú que ha ido haciéndose esa transformación?

Andro: Pues sí ha ido evolucionando mucho en aspectos como de, ya directamente no es la débil sino es como la capitana, como hasta arriba de las mejores tropas. Me gusta mucho porque incluso, el “Gears 5”, el “Gears 4”, nos presentan a Kate. Entonces es un personaje mujer muy, muy fuerte que guía el hijo de Marcus “no mi papá ya se murió, no cállate estúpido vamos por tu pinche papá. Está por ahí, por ahí una pinche cápsula de baba” todo su juego en el 5. A mí no me desagrado, yo amé que estuviera Kate de protagonista en el 5. Fue como salir de Marcus o su hijo pedorro, entonces fue un nuevo personaje. Fue como que “¡Ah! sí vamos con la abuela” y es cómo que le meten más sentimientos al juego con una mujer que con un hombre. Le mete más sentimiento no sé cómo decirlo. Voy a tomar otra vez de ejemplo al “Gears 5” porque es como “Me tengo que chingar a mi mamá o a mi abuela”, no me acuerdo. Es como que “¡Ah! qué triste. Voy a matar a mi mamá, que nunca conocí, pero la voy a matar”. Incluso en los Halo, con el amor que le tiene Master Chief a Cortana, es como que “güey voy a tener que matar o hacer algo con ella”. Que no sabemos qué va a pasar con el Infinite pero, pues como ese conflicto de sentimientos. Es como más sentimientos cuando hay una mujer involucrada en algún videojuego, que en vez de un hombre contra hombre es como “piu, piui, piu”.

Saúl: Qué interesante porque entonces lo que estoy entendiendo es justamente que mientras un personaje femenino esté dentro de la trama principal del desarrollo del juego, pareciera que todas estas cuestiones de las actividades, de las emociones, están ahí no involucradas. En este sentido tú crees que o bueno mejor dicho ¿A qué crees que se deba que

se está incluyendo en este tipo de personajes? ¿A qué crees que se deba que la emoción, que los afectos, tengan un papel o estén teniendo un papel relevante con esto que tú mencionas? de que haya una mujer y que esté ligado, a que las emociones, ahí van a estar.

Andro: (su gata lo distrajo) Si, este perdón es que se me fue el pedo. Me repites la pregunta

Saúl: No te preocupes. Para hacerlo más más simple, ¿A qué se debe que se esté incluyendo más mujeres? ¿Qué se esté dando un papel más más importante? Porque también igual mencionabas que, por el empoderamiento, ¿A qué se debe esto?

Andro: Yo creo que para enamorarnos del videojuego. Si no tenemos una trama chida, una trama que digas “¿Qué pedo?, ¿Qué pasa aquí?, ¿Qué sigue?, ¿Qué va a pasar?” pues ya no lo juegas. Si tienes esos esas cosas en un videojuego, realmente te van cómo atrapar. El hecho de enamorarte de un juego te hace jugarlo, jugarlo, jugarlo, jugarlo. Te digo, yo soy muy sentimental con todo. Chillo por todo. Cuando terminé “Battlefield 4” yo estaba chille y chille, porque hay una campaña en donde una hija va a salvar a su mamá y estaba chille y chille porque la mamá se sacrificó y voy a estar cómo muy triste. Dije “¡Ay ¡Qué triste! ¿Por qué no acabó feliz?” pero pues es una historia de guerras. Es como eso de jugar con los sentimientos de todos porque todos tenemos el sentido maternal, una hermana, tías, hijas, sobrinas y es como ese sentimiento, de que lo llevan esa parte de quererlas salvar o odiar a alguien. Hay una mujer de videojuego que la odio, no me acuerdo del videojuego, pero yo creo que ahorita están incluyendo más porque no siempre los hombres van a tener como el protagonismo en un videojuego, alguna película, alguna serie. A mí no me molestan los remakes, ni los rebotes. Como que pues siempre con la mente abierta y con lo que yo voy si

veo una película, una serie, un videojuego siempre con la mente abierta porque si no vas con eso, vas cerrado con una idea de “A no pues va a ser un hombre, va a ser un hombre, va a ser un hombre”. A mí me agrada muchísimo las mujeres en videojuegos porque sí como que te elevan esa parte de “A pues que chingón” y yo creo que es importante para los que son machistas, que de repente tengan una mujer en su videojuego es como “¡Pum! Toma puto”. Y eso me gusta mucho de las adaptaciones de ahorita que están haciendo porque ahí son todos una mujer de por medio, o sea siempre va a haber una mujer de por medio. Y nunca van a sacar a las mujeres de los videojuegos porque es una clave muy importante ya sea por el amor fraternal. Cualquier cosa siempre habrá una mujer.

Saúl: Okey. Dentro de los juegos que tú comúnmente juegas, digamos en qué categorías encuentras como tú, tu nicho de predilección ¿No? Que te guste a parte de los de terror que me has comentado.

Andro: Los de “sigilo” me gustan mucho. Los “RPG” tipo “Darksaiders”, los primeros “Castelvania”, los “Castelvania” de ahorita y los “Shooters”, más los “Shooters” combinado con “Sigilo”. Es como mi hit, porque me encanta que sí hago como un ruidito es como que “¡Ay! Ya tengo que matar”.

Saúl: Okey, okey. Entonces te atrapa más como el contenido del videojuego, por lo que entiendo. Como qué es lo que te lleva, como qué es lo que te produce, que es lo que hace que el videojuego te involucre. No solamente es pasas. Como Mario Bros ¿No? que nada más es lineal y tienes que brincar y sortear obstáculos, sino...

Andro: Esos me cagan

Saúl: Okey, okey. Muy bien en ese sentido lo que, nosotros hemos ido descubriendo,

con lo que hemos ido leyendo antes de, bueno para podernos enfocar a este tema, era que había más participación o pareciera que hay más participación de hombres en los videojuegos de videojugadores, que de videojugadoras. ¿Tú crees que eso sea así? si es así, ¿Por qué? o no es así ¿Por qué?

Andro: No tendría cómo decir la razón y si no tengo una idea de por qué los creadores de videojuegos ponen más hombres que mujeres no sé, pero, sí he visto que, estoy jugando “Star Wars: Battlefront 2” y personajes femeninos sólo está la princesa Leia y la princesa Leia punto dos, y eso porque no he visto las nuevas de Star Wars. Creo que son los únicos personajes femeninos de Star Wars, no es que tenga mucha amplitud en personajes femeninos esa saga. Pero sí, como que se ve muy reducido como ese ámbito de mujeres, o sea el juego de “Battlefront” que jugué solo tiene un personaje femenino de las 4 historias. Si no sabría decirte qué lleva a eso. Creo que es la creatividad del personaje masculino más poderoso, y te da una idea que es super poderoso y varonil y la chingada, y es como que, no sé, ahí si no sé qué contestar porque incluso en los juegos de peleas como “King of Fighters”, “Street Fighter”, “Marvel contra Capcom” es como, pocos personajes femeninos. Son pocos los que se conocen no sé por qué no. Deberían meter más, más personajes femeninos porque si no me equivoco creo que, hay algún tipo de “Marvel contra Capcom” nuevo así, pero con pura mujer. No estoy bien informado, pero tengo un vago recuerdo de esa entrega.

Saúl: Okey y ya particularmente en el caso de nosotros como videojugadores y videojugadoras, ¿Cómo ves ahí la representación? o sea ¿Hay más videojugadores o hay más videojugadoras?

Andro: Creo que, creo que es un poquito más la parte masculina porque amigas que

jueguen, amigas, solo tengo una y juega “Fortnite”. Pero las mujeres que he visto son como las que más, las que hacen más, las que hacen “Stream” que hombres que hacen Streams. Es como, siento que juegas más como por el, no, no generalizó el tipo de mujer que está jugando. Solo he visto cómo las que hacen Streams, con sus chichotas, sus brinquitos y todo dije “Es que no juegan. Nada más están disque jugando, brincando para ver quienes les dan más dinero”. Como qué es lo que no me gusta de esa parte de la de las mujeres, no digo que todas, pero pues sí solo una pequeña parte. Pero que conozca yo mujeres o que vea más mujeres jugando, creo que no son tan visibles como, como lo que es “Auronplay”, “Willyrex” este, ¿Cómo se llama? “El rubius” que tiene más como fama de Gamers que hacen Streams y todo, a comparación de hace la novia de “Ebrón”, que es este “Sara”, pues sí. “Sara” es la única que te puede decir que, conozca mujer que hace Stream o que juegue a parte de “Allia Blings” que la saquen de twitch.

Saúl: Entonces ¿Tú crees que está parte de los Streams está dando visibilidad? a que veamos que efectivamente hay videojadoras, ¿Qué si hay videojadoras? no lo sé

Andro: Es como una plataforma igual que tenemos en donde se hace Streams, este, se me hace bueno porque no siempre los juegos van a ser como para los hombres, sino que también las mujeres tienen todo su derecho de jugar, este, “Call of Duty” jugar este, lo que quieran. Mientras les guste, los videojuegos son para todos. Yo siempre he dicho que, si les gusta, jueguenlo. Si no les gusta a los demás pues que chinguen a su madre.

Saúl: Entonces tú ¿A qué crees que se deba que no haya tanta visibilidad de que las videojadoras sean reconocidas como también otro de los grupos que juegan videojuegos? ¿A qué se deberá? o sea ¿Qué provoca que no sean visibles?

Andro: Yo creo que ahora sí, como que, el machismo. (interrumpido por su gato) Yo creo que más el machismo de los demás jugadores de, no les gusta perder contra una mujer, no le gusta jugar contra una mujer. Y es como, que ya tenemos estereotipado que las mujeres hacen su blog de belleza, de tutoriales, de todo eso. Es lo que más vemos o sea, como que el algoritmo de Youtube pues nos arroja “Yuya”, “KaroTripa” todas cosas que, que no. Porque podemos ver juegos en Youtube y siempre nos va a arrojar un hombre, un hombre, un hombre, un hombre. Yo creo que también es culpa, como de las plataformas, este, no darles visibilidad a ellas, a las que realmente si hacen las cosas por amor al juego. Que no aparezcan porque buscamos cualquier Gameplay y va a salir un hombre, siempre. Ahorita estoy buscando un Gameplay para terminar un juego al 100%, y es un hombre. Yo creo que las mujeres no se arriesgan tanto ustedes a decir “saben que, nos es solo de ustedes. Vamos a chingarle, te voy a bajar de tu pinche banco” y es lo que me gustaría ver en ellas.

Saúl: Bueno pues entonces ¿Tú consideras que falta empoderamiento de las videojugadoras? en el que ellas sientan que también pueden o que se atrevan...

Andro: No solamente vemos un escote y todo eso, yo creo que, si pueden, realmente hacerlo chido porque me gustaría ver una mujer jugando videojuegos. Los gritos, las diversiones, los sustos es como que más divertido que ver un hombre, es como que “sí que asustaron, así tengo que matar a estos”. Creo que la mujer es más como “¡Ay! No lo quiero matar” este, me llamaría más de una mujer. Que juegue todos los juegos que quiera pero que haga tutoriales, que haga guías, guías de cazando logros porque yo nunca he visto una mujer que haga eso. Solo he visto cómo las mujeres que salen en Facebook con sus escotes.

Saúl: Y ¿Por qué utilizan escote? bueno, me habías comentado que a lo mejor es como

para atraer más personas, pero ¿Qué tipo de personas va a traer el que ellas utilicen esa técnica o esa táctica?

Andro: Los hombres, jaja. Hasta eso son inteligentes y saben llegar. Obviamente el cuerpo siempre va a vender, la cara y todo va a vender y es como, yo no lo veo como tan gamer pero es como tú sabes algo, no brinques en tus sillita moviendo tus chichotas pero sí me gustaría ver, que otro tipo de mujeres, hagan ese tipo de Streams. Me gustaría muchísimo.

Saúl: Okey. Perfecto, perfecto. En este sentido, ya como para que vayamos viendo otro panorama de los videojuegos, yo no sé, me gustaría que tú me platicaras ¿Qué te ha dejado los videojuegos? no sé, sí, ¿Qué experiencia te ha producido el estar inmerso en todo esto de los videojuegos?

Andro: Pues más que nada destruir el mundo, ¡Ah!, no es cierto, jajaja

Saúl: A okey, bueno

Andro: No, no es cierto. Yo creo que, bueno para mí, es como una forma de distraerme. A parte de ponerme como loco a cazar cosas en logros. Yo creo que me ha dejado como experiencias. Yo antes tenía una idea de la guerra más fría, más todo, pero con los “Battlefield” me pasa mucho que me mete muchos sentimientos. ¡Ah! no sé, como que me entenece más y no ser tan frío en esa parte de la violencia. Yo soy más como de “¡Me! Así que solo chinguen y ya maten a China” no sé, pero si como que mete más sentimiento y me hace ver que no todo es como te lo pintan las películas o videojuegos que son más bélico. Sino una historia de trasfondo. Si me he hecho un poquito más sensible por así decirlo.

Saúl: Okey, okey. En esto que ahorita nos comentas entonces, podría yo entender si

no corrígeme por favor, que los videojuegos te han dado otra manera de ver, en el caso de lo bélico, otra forma de interpretarlo bélico, de ver vivir lo bélico. ¿Si es así?

Andro: Sí, sí. Hay veces que no quiero terminar el juego porque sé que mi personaje va a morir y te encariñas con el personaje y no quiero que no se muera y de repente ves que el hermano le quita el rifle a la otra persona para no matar a más enemigos y, ¡Ay! ya no derrames más sangre. O sea, no digo que todos los juegos me hacen como que hasta más sensible con el presidente, pero si la mayoría si como más sensible de no dejará nadie atrás, que todas las personas son importantes, que el mundo es importante, tú tienes que salvar y luego tengo la idea que quiero ser alguien para salvar esa parte del mundo. Es como mis ideas locas, no.

Saúl: Okey entonces ¿Tú crees que los videojuegos sí representan lo que sucede en la vida real? Si hay una representación de la vida real o sí de plano, a veces, como que se elevan mucho a la imaginación

Andro: Yo creo que dos y dos porque si vemos que son basados en hechos reales. Algunos como Halo, yo no dudo que lleguemos en unos millones o miles de años a navegar en el espacio y la inteligencia artificial. Hay uno que me fascina porque es tan realista que podría pasar, no sé si lo puedan checar algún día, que se llama “Become for human” es un juego tan cruel, realista sobre la inteligencia artificial que algún día nos va a superar. Yo sí creo que va a pasar porque así como vamos no sabemos qué va a pasar pero, esa parte de qué tienes un juego que ves que se podría volver realidad o hay otros que dices “No mames, o sea nunca en la vida se harán realidad”. Hay otros que no están, tan linealmente, basados en realidad, pero sí como juegos que tienen cositas de realidad.

Saúl: Okey, okey. Fíjate que es interesante ese juego. No lo habíamos escuchado. La premisa, en lo que se está basando parece muy, muy interesante. De hecho, ya es muy cercano ¿No? Ahora, no sé qué pasó con Whatsapp, de ahí algunas cosas que estaban diciendo sobre las políticas pero pareciera que sí, justamente estas nuevas formas en las que nosotros nos estamos, no sé, adhiriendo a las tecnologías parece que nos va a sobrepasar y está perdiendo mucho de nosotros. Bueno, eh Andro yo te preguntaría, no sé, si ¿Tú quisieras compartirnos algo más con respecto a lo que los videojuegos te han dado, te han brindado? ¿Alguna otra experiencia? ¿Alguna anécdota? ¿Algo que tú dijeras “creo que es relevante no” ?, más allá del tema de nuestra investigación, para ti dentro de tu experiencia, qué es lo que realmente importa aquí, ¿Hay algo que tú hayas experimentado en esta parte de los videojuegos?

Andro: Si he creado muchos amigos durante las partidas en línea como mis amigos de trabajo, de la escuela. Yo como homosexual no se esperan que sea tan perrón en “Call of Duty”, en “Halo”, en “Fortnite”. Como que dicen “No sabía que jugabas...pero ¿Por qué?...porque eres joto y pues eso que wey o sea, eso no quita que te voy a partir la madre en un Pbp” y como la sorpresa de la gente que diga “A de jugar puro “Minecraft”, “Plantas contra zombies” y de repente yo con mis 25 kills en “Fornite” y es como que “¿Qué pedo wey, no que muy chingon?”. Es como muy divertido que los retes a uno contra uno, porque dicen “no me va a ganar” y de repente “pum pum”, ni lo dejas ni moverse. Es como esas experiencias que te da, como los multijugador de, con tus amigos más que nada. Cómo qué sorpresas porque de hecho tengo muchos clips guardados de Halo 5 de tanta mamada que hemos hecho mis amigos y yo. Es súperdivertidísimo porque te diviertes tanto y te enojas a la vez porque no te dejan ni mover, o te matan. Apenas apareces y te mataron y tú de “¿Qué pedo?” Es súperdivertidísimo porque a veces tienes muchas maneras de morir que son muy

divertidas o te suicidas o haces esto y te moriste y tú así de “¿Por qué me morí? Entonces es muy, muy divertido y yo creo que también muchos juegos se dedican como a salvar el mundo o destruirlo, dependiendo del juego o de la dificultad. Yo creo que esto me influye mucho a mí, más en los sueños. Generalmente mis sueños son muy locochones, siempre como destrucción y muerte, y todo se va a la verga. Yo tengo que salvar a todo el mundo o destruirlo. Como sé que, me gusta eso de soñar esa parte porque sé que voy a salvar al mundo como los videojuegos como, pues “Crhis Readfield” qué vas a matar a todo el mundo porque pues se chingaron a su ciudad, tengo que vengar a mi hermana. Es como, es como muy chida esa parte y la emoción, la emoción y la adrenalina que te causa un juego de terror, que pues si hago un ruidito me van a chingar. Vas caminando tranquilamente por, por cualquier lugar y de repente te salta algo y tú de “¡Ah!”. Todo es como muy divertido porque dices “Que pedo, o sea me espante con esto”, así como mi gata ahorita, pero es muy divertido. Me divierte mucho. Los de carreras son, como muy divertido. Aunque generalmente yo me enojo mucho si pierdo, jaja, por eso no juego tanto así, como juegos de uno contra uno, porque si pierdo yo me enojo, me frustra porque tengo como esa parte de siempre ganar entonces me estresa un poquito pero siempre como, que me motiva porque soy súper competitivo. Entonces como que me lo voy a chingar, me lo voy a chingar, me lo voy a chingar y me lo chingo, o sea me hace ser muy competitivo también los videojuegos

Saúl: Okey, okey, okey. Aquí, qué interesante ¿No? como entonces pareciera que los videojuegos te han permitido relacionarte de otra manera con tus compañeros, con tus amigos y también cómo te ha permitido como generar alguna manera de demostrar que tal vez, en este caso, la orientación no es algo que defina el cómo juegues ¿No? O sea, como pareciera que también el hecho de que seas, hombre o mujer, no define que pueda ser bueno en un

videojuego o malo videojuego ¿no? Que interesante, eso, eso es muy interesante. Pues Andro, no sé, algo más que tú quieras compartírnos, algo que quisieras decírnos.

Andro: No sé, ustedes pregunten mejor, jajaja.

Saúl: No, no, no. Fíjate que aquí nos ha interesado muchísimo (fallas en la videollamada)

Andro: Creo que se trabo

Saúl: ¿Si me escuchan bien?

Alejandro: Te congelaste unos segundos Saúl, jaja

Andro: Jaja

Saúl: Bueno, pero ¿Ya estoy bien?

Andro: Si ya

Saúl: Okey. Decía que aquí la verdad, es para nosotros muy importante, pues esta experiencia que ustedes tienen ¿No? Al final cada uno de nosotros tiene una vivencia diferente en los videojuegos (interrupción de la gata de Andro) tiene motivos diferentes por los cuales...

Andro: Perdón es que me rasguño

Saúl: No te preocupes. En el caso de ustedes, es para nosotros muy, muy interesante lo que ustedes han vivido y lo que les ha dejado la experiencia. Entonces pues, mira, eh yo primero te agradezco mucho que nos hayas compartido esta experiencia. Era muy importante conocerlos a ustedes de forma individual. Conocer qué les da ¿No? O como ha sido su historia

con esta parte de los videojuegos. Y es que, la verdad me dejas pensando en algunas cosas.

Andro: Jeje

Saúl: Sobre todo en este videojuego que nos mencionas ¿No? Pero, la verdad es que sí ha sido muy nutritiva tu charla y tu información entonces, Andro vamos a ver cómo nos va en las partidas multijugador. Por ahí entonces creo que, qué bueno espero no matarte para que no te enojés ¿No?

Andro: Jaja

Saúl: Y que, de igual manera, bueno pues, yo no soy un experto, pero ahí veremos cómo, cómo, cómo me resuelvo el que también no me estés matando a cada rato porque creo que estamos en un grupo donde pareciera que todos son buenísimos y yo no sé, realmente cómo voy a, voy a quedar ¿No? Pero, pero bueno a ver cómo nos va.

Andro: (ininteligible) es que creo que los juegos bélicos como Halo no es tanto de tomar la distancia y analizar al equipo y con el francotirador. Yo soy como más de “¡Ay! voy con mi cuchillito y no pum, a la verga” yo no soy como muy de disparo y así. Yo soy muy, muy lanzado para esas cosas. No soy tan analítico como en otros juegos. Como en Resident Evil igual, como que analizó, veo y a chingar pero lo que es Halo, a mí me encanta irme a los putazos, bajarles el escudo y pegarles, llegarles por la espalda y tronarles el cuello, es como qué. Es muy variado lo que yo hago en los videojuegos.

Saúl: Sí fíjate, bueno eh, Jessica está aquí presente y es igual, creo yo, que tú. O sea, en el momento de jugar, va y busca la pelea. Y fíjate que yo soy lo contrario, yo soy esto que tú dices que no, no te agrada ¿No? Yo sí soy más, como, de buscar una zona segura y a partir

de ahí, calcular haber que se puede hacer y eso, bueno, a veces en un videojuego o en un juego como el multijugador de Halo eso a veces no es una muy buena idea, pero, bueno me resulta a veces y a veces no. Por eso digo que se van a divertir ahí, esté, conmigo porque sí, sí soy fácil de cazar dirían por ahí, pero, bueno pues, eh, Andro de verdad muchísimas gracias. Te agradezco el tiempo que nos has dedicado de verdad, de verdad. Ha sido muy sustancial lo que nos has compartido y yo lo aprecio. Lo valoró. Entonces te agradezco demasiado. Estamos al pendiente todavía para las sesiones multijugador y pues, nada prepararnos. Déjame también me preparo para no dar el ridículo y, este, jugar bien. Bien y bueno que gatos tan latosos tienes por ahí.

Andro: ¡Ay! Ya se chingaron mi control, pero aun así las quiero

Saúl: Eso las mascotas siempre son lo primero

Andro: Lo primero.

Saúl: Si, sí, sí. Pues bueno Andro no sé si Alejandro, Jessica, si quieren decir o comentar algo y si no pues daríamos por concluida la entrevista.

Jessica: Pues no, creo que solamente agradecerte por tu tiempo y pues por toda la información que nos dices, de verdad. Tu experiencia es muy interesante y, este, pues creo que nos vamos a llevar bien ya jugando.

Andro: ¡Uju!, a puro espadazo, uno contra uno, con putazo de martillo

Saúl: Jaja, no bueno

Alejandro: Y Bueno de mi parte igual con Jessica agradecerte. La verdad que tu experiencia en los videojuegos nos va a ayudar muchísimo y pues nada, esperemos a que

¿Quedamos el viernes? ¿No? Para la primera sesión de juego

Saúl: Si es el viernes

Alejandro: Ya veremos qué tal nos va jugando

Saúl: Que, por cierto, te diré, Alejandro es buenísimo y si mis respetos para él. La verdad es que no sé cómo me termina matando todo el tiempo, pero bueno.

Alejandro: No, no. Halo no es lo mío, ahí si tengo que admitirlo.

Saúl: Okey pues Andro muchísimas gracias ya. Te agradecemos, damos por terminada la entrevista y pues nos vemos el viernes ¿Vale?

Andro: Va, chida semana

Saúl: igualmente Andro, cuídate

Alejandro: hasta luego

Andro: Bye

----Fin de la entrevista---

Entrevista Joshua

(Alejandro)

Alejandro: Para poder iniciar, me gustaría conocer cuál fue tu historia con los videojuegos, como la conociste, cuál ha sido tu relación con ellos

Joshua: Así como empezar, creo que el primer juego que llegó a mis manos fue el Crash Bandicoot... no miento, creo fue el Family o la Super Nintendo, pero fue un juego que me gusto así muchísimo, pero era de unos aviones que iban volando y les tenías que disparar a unas frutas y otros aviones, no lo recuerdo muy bien, pero me gustaba mucho jugarlo, ese fue el primer juego que llegó a mis manos ya luego llegó mi primer Play Station, y el que me encantaba era Pepsiman era todo un clásico, era buenísimo, también los tres del Crash, luego salieron los de carreras, otro tipo Mario Party que era de pequeños juegos y demás cosas... esos eran los que más me gustaban, y el Metal Slug, luego mi hermano compraba revistas con juegos nuevos, y me daba curiosidad, porque luego traían trucos o las novedades de los juegos, los que acababan de salir, y cosas así, mi acercamiento con los videojuegos fue más con mi familia, mis hermanos y mis primos, nos reunimos cada semana y jugábamos así como Nintendo 64 y jugábamos Conquers, su multijugador era buenísimo, entonces ese ha sido mi acercamiento con el mundo de los videojuegos y hasta la fecha nada más es... se ha cambiado, bueno hay como que muchos juegos para celular y así, pero a mi casi no me gustan, siento que me dejan jugar también como lo haría en la consola.

Alejandro: ¿Por qué consideras eso?

Joshua: Porque luego estas batallando con el touch, o se calienta o no reacciona bien y aunque tengas un celular de gama alta, como que empiezan a fallar y no sé, nunca me han

gustado los juegos en el celular.

Alejandro: ¿Ni los emuladores de juegos antiguos, como el Metal Slug?

Joshua: No, siento yo que con el celular tienes más problemas para poder usar el control en la pantalla, siento que es más cómodo usar el control con los botones y sentir más que nada el botón como tal

Alejandro: Dices que conociste los juegos por las revistas, pero ¿mantuviste este gusto, o se perdió con el cambio de generación de las consolas?

Joshua: No, las revistas no las compraba, eran mis primos o mi hermano, yo sólo las revisaba de vez en cuando, pero seguimiento de los juegos fue más por televisión, recuerdo que en canal once salía un programa llamado Cybernet, entonces nunca me perdía ese programa y veía que juego me iba a comprar, ahí les di seguimiento y después, no recuerdo.

Alejandro: ¿Cuál considerarías que fue la consola a la que más tiempo le invertiste?

Joshua: Hijole, a todas les di buen tiempo, el Play Station uno... el Play dos fue al que menos tiempo le di, porque era de mi hermano entonces él se la pasaba jugando, y cuando el me lo llegaba a prestar era con juegos que casi no me gustaban, entonces casi no jugaba, pero lo que más jugué fue Gamecube, Nintendo 64 y Xbox el normal y el 360

Alejandro: ¿Alguno que recuerdes con cariño y cuando es la razón?

Joshua: Sí, uno fue el de los Jovenes Titanes del Gamecube, y otro fue de Star Wars Lego igual del Cubo, ese ya lo tenía al 98% de todo lo que tenías que desbloquear, el de Pepsiman, también el de Bugs Bunny atrapados en el tiempo, estabas como atrapado en el mundo de los Looney Tunes e ibas consiguiendo Zanahorias doradas y así, pero ibas enfrentándose a villanos de los Looney Tunes, estaba muy bueno mmm también había uno de basquetbol, o jugaba todo el tiempo, hasta borraba los archivos para poder empezarlo de nuevo y también el Dead Island

Alejandro: Fueron puros juegos ya antiguos, ¿no? El Dead Island es el más reciente...

Joshua: Sí, fue ese al que le dedique más tiempo, y la saga Saint's Raw, me encanta esa saga de juegos, entonces tengo desde el uno, hasta el más reciente, apenas ahorita pude conseguir el dos, es el único que me faltaba y es el que estoy jugando

Alejandro: ¿Por qué te atrapó tanto ese?

Joshua: Por toda la personalización que tiene, ese es algo que me atrae muchísimo en los videojuegos, que puedas modificar tanto tu personaje, sí el GTA puedes personalizarlo, pero no al nivel del Saint's Raw, acá puedes hacer un montón de cosas, y es como un GTA pirata, pero me gusta mucho... a partir del 3 es un juego que tiene muchas referencias a canciones, películas y series de TV, además, a partir del 2 empezaron a hacerlo más humorístico, eso es lo que me gusta de ese juego, las referencias, las cosas que suceden son muy graciosas, pues básicamente eso.

Alejandro: ¿Personalizable en qué aspecto? ¿Tú personaje?

Joshua: Sí, tu personaje, la verdad es que a mí me... la primera vez que tuve contacto con este juego, que fue el primero, a mí me sorprendió porque es de los juegos en los que incluso puedes mover los ojos, hacerle las facciones a tu gusto, no sé si ¿has jugado el Fallout?

Alejandro: No, pero sí el GTA

Joshua: Por ejemplo ves que en el GTA 5 tienes que elegir a los padres de tu personaje para ir haciendo las facciones, acá, no, aquí tú tienes que ir moviendo los pómulos, la profundidad, lo puedes hacer más parecido a ti... a mí me atrapó mucho desde la primera vez que lo vi, sí trate de hacerlo mucho o lo más parecido a mí, pero si me tardo mucho, haz de cuenta, metí el juego como a las 6 hasta como a las 7:30 fui terminando, y si se me hizo mucho, ya las próximas veces ni le di tanto peso, pero sí me gusta mucho eso, además tanto

la ropa, las armas también son personalizables... los carros, tu banda todo eso lo acomodas, es muy variado.

Alejandro: ¿Aún conservas ese personaje que hiciste o también lo reiniciaste?

Joshua: No, lo borré sin querer, y ya no lo pude recuperar, así que empecé otro, pero ya con cosas más predeterminadas

Alejandro: ¿Por qué este gusto por la personalización en los personajes?

Joshua: Me gusta que sean parecidos a mí, aunque normalmente cuando me dan a elegir entre personajes hombres o personajes mujer, prefiero que el femenino, ya que me gusta más la personalización de los personajes femeninos, siento que te dan más opciones, ya que en los masculinos solo buscan que se vean toscos, o cosas así, no tiene tanto estilo por así decirlo, y de los personajes femeninos, si tienen más personalización con la estética, porque en lo masculino es buscar que sean más rudos, más intimidantes, más peligroso, como que eso te da más puntos, más respeto o cosas así.

Alejandro: ¿Y en los juegos que no te dan la opción de personalizar tu avatar, aun usas uno femenino?

Joshua: Depende, si afecta la historia, uso ambos, pero un ochenta por ciento de las veces uso uno femenino

Alejandro: ¿Y eso?

Joshua: No lo sé, siento que son más estilizados, me gusta que mi personaje se vea más cool, a que se vea peligroso.

Alejandro: ¿Por qué crees que los desarrolladores hicieron eso?

Joshua: Yo creo que es más una cuestión de que entre más sexy se vea, más atraerá a cierto público, y también lo de que es más costumbre de que como crecimos con ciertas caricaturas o películas donde entre más sexy era la villana, más peligrosa era, siento que

puede ser esa cuestión, por ejemplo con Las Chicas Super Poderosas, una de sus villanas más poderosas era Sedusa ya que se liga al profesor y por eso casi las derrota, hasta que les ayuda la señorita Bello, nos demuestra que las mujeres sexys son peligrosas

Alejandro: ¿Y al opuesto, con los personajes masculinos, que te gusta?

Joshua: Creo depende más del juego, que tengan un estilo cada uno, así como un guerrero, un arquero, un hechicero, me guio más por los poderes, no tanto por la estilización

Alejandro: ¿Entonces eres de jugar videojuegos por clases?

Joshua: Si, aunque ahorita me ha costado mucho encontrar alguno más reciente pero que pueda cumplir esos requerimientos, por eso ahorita me quede con los juegos viejos como el Dead Island, pero si me gustan mucho más esos juegos, donde se pueden especializar en algo

Alejandro: ¿Cuál sería tu especialidad favorita en los juegos?

Joshua: Los de infiltración, tipo Assassins Creed, que sean de sigilo, me gusta más ese tiempo de combate.

Alejandro: Todo lo opuesto a llegar por la puerta principal a golpes

Joshua: Aunque si me gustan algunos juegos de ese tipo, por ejemplo, el Gears of war, digo no se puede ser sigiloso siempre, me voy mucho a los extremos, o soy sigiloso o soy de entrar disparando

Alejandro: ¿Y cómo fue que llegaste a Halo, digo, no entra como dentro de los juegos que mencionaste antes?

Joshua: Yo lo conocí con el Halo 2 y fue con mis primos, les acababan de comprar el Xbox, creo antes había versiones de la consola que ya venían con los juegos, pero jugamos en el Xbox y esa fue la primera vez que lo conocí, y antes si un juego nos gustaba a mi hermano y a mi pues lo comprábamos, y así jugábamos más, además me gustó mucho la historia, eso

es algo en que me fijo mucho, y en este si me gusto, así fue como lo comenzábamos a jugar y si había un juego nuevo entre todos lo jugábamos, o solo uno lo hacía y todos veíamos,

Alejandro: ¿Cómo fue que llegaste al sistema en línea?

Joshua: Fue justo con el Halo... no es cierto, fue con el Counter Strike, y fue en los laboratorios de informática jajaja ahí nos poníamos a jugar, aunque no me gustaba mucho, ya que yo siempre he sido más de jugar en solitario por las historias, pero entonces llegó el Halo, porque era el que estaba más de moda, y si querías un juego en línea y de calidad, pues era ese o el Counter, dejando de lado los de estrategia que siempre han estado, entonces fue ese, ya después le dedique mucho tiempo al GTA 5, de hecho desde los primeros multijugadores en línea que fueron el Halo, hasta que salió el GTA 5 yo no tengo noción, no yo jugué en línea durante todo ese lapso, porque no me llamaba la atención además de que era un poco más cara la suscripción, la verdad no lo recuerdo bien, lo que yo hacía era de vez en cuando ver, no recuerdo el programa, pero siempre hacían un mini torneo al final del programa, la última media hora creo, y eran tres personas, se aventaban dos duelos, y eso era lo que me llamaba la atención, no pensaba ser tan bueno como ellos, pero sí ese fue mi acercamiento con los juegos en línea, verlo a través de la tv porque no me atrae mucho, ya después fue con el GTA 5 porque ahí me llamaba la atención por los atracos, fue en la Xbox 360 donde yo cambien y ya fue en la Xbox one cuando ya había una gama más grande de juegos en línea.

Alejandro: ¿Y ya del juego individual, que es lo que disfrutas de las campañas?

Joshua: Siempre juego dos o tres veces las campañas, la primera vez es de corrido para conocer la historia, sin hacer misiones secundarias ni nada, solo la historia principal, dejo las cinemáticas, le pongo atención a los personajes, a lo que pasa aquí o allá, ya la segunda vez me dedico a explorar, a conocer los secretos, los desbloqueables, y ya la tercera

vez es para buscar terminarlo al cien

Alejandro: Hablando de campañas ¿Cuál sería tu opinión sobre Halo Reach?

Joshua: Es muy buena, la comparó con la película de Star Wars Rouge One, son los héroes olvidados que gracias a ellos fue que se pudo prolongar la historia dentro de Halo, ya con su juego puedes conocer como fue se llevó a cabo toda trilogía, y como fue a los inicios de la batalla contra el Covenant, puedes ver la progresión de cómo fue que terminaste hasta Halo

Alejandro: ¿Cuál sería tu opinión sobre la personalización de personajes que salen en el juego?

Joshua: Siento que están demasiado estereotipados, porque ves al tipo enorme y en automático sabes que es el de las armas pesadas, ves al vato de la armadura pintada y sabes que es el rebelde del escuadrón, o el vato callado que hace las misiones a pura escopeta, o el líder que es el único con la armadura como debe ser, tú que eres el nuevo pues eres un poco más personalizable, pero eso es aparte...

Alejandro: ¿Y sobre Kat?

Joshua: Es como que la morra del Sniper, es la que te cubre desde lejos, su personaje es de mis favoritos, entre ella y el que trae la calavera en el casco, porque son como que mis dos estilos de juego, el francotirador, o el sniper

Alejandro: ¿A ti te gustan estos estereotipos en los videojuegos?

Joshua: Sabes, me dan igual, es como que... si están estereotipados, y ya se que este es para esto, y siento que en los videojuegos los estereotipos son justo para eso, para saber, para tener esta guía visual de en qué te vas a poder basar en él, por ejemplo en Emile, sabes que es el que va a entrar disparando contigo, o si necesitas cobertura esta Noble 5 con el arma pesada, así que si, siento que es a modo de guía visual, ya que estas jugando y en movimiento

todo el rato y por ese necesitas ese apoyo y que tu sepas, si es pequeño es sigiloso, pero si es grande como un tanque, va a traer las armas pesadas, o si es más rebelde, es el que entrará disparando conmigo, es como te había comentado, si no afecta la historia, no tengo problema alguno

Alejandro: ¿Te hubiera gustado que esa personalización se hubiera aplicado a tu personaje?

Joshua: Sí, me hubiera gustado de haberla probado un poco, de vez en cuando ser el tanque, o el sniper o el líder, haber probado el rol de cada miembro

Alejandro: ¿Hablando de roles, qué opinas del rol que tienen las mujeres en la campaña de Reach?

Joshua: Pues una de ellas es de las mujeres más importantes de la saga, la otra es Cortana, creó, y la otra es Kat, que es una parte importante del equipo, así que siento que está bien, les dan su lugar dentro de la historia.

Alejandro: Justo mencionaste que se compara con Rogue one, ¿qué opinas de las muertes que tuvieron?

Joshua: Siento que fueron acertadas, por ejemplo, desde el inicio tú ves que este tipo el tanque es como una persona un poco más noble, es como que el de aspecto un poco más rudo, pero se preocupa por las personas dentro del equipo y el que más se tienta el corazón y al final es el que se sacrifica y los saca a todos de la nave... el único que no me gusta es del Pelican, porque se estrella, me hubiera gustado que viviera un poco más, ya de los demás, siento que sus muertes si fueron en el momento oportuno, ya que como te metes en la historia pues si siente así, de “no los maten” si te metes en todo

Alejandro: Retomando eso de meterte en la historia ¿tú te identificas con alguno de los personajes?

Joshua: Me quedé más con el personaje que te dan, novato del equipo, porque eres tú el nuevo sin historia, entonces si eres literal tú quien va llevando todo eso y te guían, siento que siempre... bueno igual y hay quien sí, solo lo ven como un juego, como para jugar entre las películas, pero a mi si me gusta más eso de meterme mucho, es muy entretenido, porque sientes hasta como tuyas las pérdidas, entonces, siento que si no te involucras tanto, no disfrutas el juego, siento que personas como yo que si no metemos bastante, tomamos más en cuenta la historia que es a lo que iba, porque te sumerges en ella y agarras o te identificas más con el personaje que vas ocupando, o con algún otro personaje, así que disfrutas más la historia, pero hay quien solo lo ven más para jugar, o sólo para entretenerse.

Alejandro: ¿Cuál ha sido el personaje con el que más te has identificado sin importar el juego?

Joshua: Hasta ahorita siento que no... creo que no, no ha llegado algún juego en que sienta "rayos ese podría ser yo"

Alejandro: ¿Cuál sería la historia que más te ha gustado en un videojuego?

Joshua: Es de un juego que recientemente empecé a jugar, se llama Scape, es campaña multijugador, y tiene un plot twist que me encantó, también sería la del Saints Row, la historia de toda la saga, también Other Worlds, y creo que solo esas son las que más me han gustado

Alejandro: ¿Cuál crees que sería el elemento que comparten estos títulos para que les gustaran?

Joshua: Que compartan... sería que tienes que tomar muchas decisiones a lo largo del juego y que en la mayoría sí afectan en el final, además de que incluyen sacrificios a lo largo del juego con tal de conseguir la victoria o por el bien de los demás

Alejandro: ¿Al afectar los finales, sueles buscar conseguir todos los finales?

Joshua: Sí, siempre y cuando no me pidan tomar decisiones tan diferentes a las que

ya tome, porque pese a ser un videojuego no me gusta hacer cosas que pues en la vida real no haría, porque yo trato de tomar esas decisiones mucho a como yo lo haría... por ejemplo en el GTA 4 que en algunos personajes tienes la opción de matarlos o dejarlos morir, y yo la mayor parte del tiempo busco dejarlos vivir, pero con algunos digo “se pasaron de rosca con Nico” entonces si los mato, pero me gusta tomar las decisiones en las historias de los juegos, pero si, no las harías diferentes

Alejandro: ¿Y por qué los dejas vivir?

Joshua: Dependiendo que hicieron, sí mataron a alguien importante para mi en el juego los mato, pero si sus actos fueron porque no tenían otra opción o cosas así, los dejo vivir

Alejandro: Entonces, eres más empático en los juegos ¿siempre has sido así?

Joshua: Sí, siempre, y en los juegos sólo lo reafirmo, si actuó diferente, aunque sólo sea en un juego siento que me traiciono

Alejandro: ¿Algo que has aprendido de los juegos?

Joshua: Sí, me han enseñado a apreciar ciertas cosas, por ejemplo en los apocalípticos, me enseñaron a cuidar la tierra, no tirar basura, o cosas así a ser un poco más consciente, y mucha gente lo puede tomar como que sólo son escritores y es para engancharte y juegos, pero siento que ellos también están dejando parte de ellos en la historia, y que si lo hicieron si fue para engancharte pero también para que aprendas algo de ahí, pero no tan directamente, pero sí le ponen corazón, dejándote una enseñanza, digo en muchos se hizo alguna investigación, tienen alguna bibliografía, como los Assassins Creed, que están basado en hechos reales, además de que te hacen pensar sobre cómo serían las cosas si fueran reales, y que esa fuera la verdad, la historia de ese juego en el mundo real.

Alejandro: Para ti ¿cuál es la principal diferencia entre un juego y una película?

Joshua: La inmersión, porque en las películas las ves, y pues te puedes meter bastante en ella, por ejemplo una de terror no te va a espantar si no le pones atención y estás atento a ella, diferente a un videojuego en donde tienes que estar atento, el cómo suceden los eventos y como avance la historia depende de ti, entonces estás más metido ahí, y ya que todo depende de lo que hagas, mientras que las películas sólo eres espectador, en los videojuegos eres espectador y además eres actor por así decirlo

Alejandro: Y todo eso, a nivel de videojuegos bélicos ¿cómo lo sientes?

Joshua: Siento que es muy importante saber... bueno, lo principal es saber diferenciar lo que es ficción de lo que es real, entonces en los videojuegos bélicos lo que llama la atención es la variedad de armas, enemigos en la forma en la que los puedes matar, la creatividad de matar.

Alejandro: ¿Ahí sí no te tocas el corazón?

Joshua: Para nada, al contrario, te pones super creativo, como en el juego de Sombras de Guerra, donde tienes una gran variedad de formas para matar a los orcos y entre más creativos seas a la hora de matar, más divertido es

Alejandro: ¿Crees que sea diferente la forma en la que un hombre disfruta de eso, a como lo haría una mujer?

Joshua: La verdad, yo creo que no, que afecta más el cómo se haga el acercamiento, que el mismo género

Alejandro: De los juegos que has jugado, ¿cuántos tienen a una mujer de protagonista?

Joshua: Una protagonista mujer... de protagonista sí son muy pocos, diría que un treinta por ciento, pero que me dejen elegir el género serían un poco más, tal vez un ochenta, digo ya hay unos que hasta te dejen elegir la especie, pero ya las opciones han aumentado,

aunque sí hacen falta más juego así, yo creo que aún se tienen esas ideas de que hay más hombres en este mundo, aunque yo sigo pensando que es por el acercamiento y por eso persisten estas ideas que hay más hombres y por eso sabemos jugar mejor, pero luego vemos que no, que hay chicas que son super buenísimas pero todo depende de la comunidad en sí.

Alejandro: ¿Por qué crees que viene esa idea? Y ¿Por qué crees que ahora las mujeres están entrando más a este mundo?

Joshua: Porque es un mercado que ha crecido bastante, además siento que la personalización ha influido mucho en eso, aunque siento que eso sí es parte de la sociedad, por ejemplo un juego de disparos no le llama la atención igual a todos, por ejemplo a una mujer le puede llamar más la atención los juegos de deportes, pero eso también depende mucho de lo que nos han enseñado que a los hombres nos deben gustar los carros, los soldados mientras que a las mujeres les deben gustar las barbies etc... cuando no debe ser así, porque hay chicas que son super buenas en Halo, o Gears, por ejemplo yo tenía un amigo que siempre nos daba unas arrastradas en el GTA, así que no son cuestiones de género, son de habilidad y se les ha limitado demasiado debido a que en la comunidad gamer, en cuanto ven a una chica, se le van encima, ya sea por acoso, o porque es mujer y “seguro no sabe jugar”

Alejandro: Volviendo a la pregunta ¿Por qué crees que ahora se ve más a mujeres jugando? Por ejemplo, cuando yo era niño en la época del Play 1 los que jugábamos, éramos puros niños, no había ni una niña que jugara

Joshua: Pues creo que ahora se entiende más que esta mejor la diversificación, que podemos dejar que las personas muestren su habilidad, que, al no haber tantos estereotipos, ya se puede dar esa vía libre, por ejemplo, que las mujeres entren en este mundo y demostrar que los videojuegos son solo cosa de hombres

Alejandro: ¿Alguna otra cosa que te gustaría compartírnos?

Joshua: Pues no, siento que esta parte de empezar a introducir más a las mujeres será como más un estigma y más una cuestión del cómo era la comunidad gamer, que bueno que ya se abre este mundo, que todos puedan jugar y disfrutarlo, entonces yo que crecí jugando con mi primo y mi tía, entonces pues siento que es muy importante la diversificación en todo, en los juegos, tipos de juegos, protagonistas, tipos de jugadores, para poder hacer crecer la comunidad, la diversificación hace crecer las comunidades

Alejandro: ¿A qué te refieres con diversificación?

Joshua: Por ejemplo, hay gente que le gustan juegos como el Tetris, hay gente que le gustan juego totalmente personalizables como a mí, hay otros que les gustan los juego en sólo hay que dispararles a cosas o de carreras, a eso me refiero con la personalización

Alejandro: Hablando de eso, ¿crees que ya en la actualidad, lo mejor sería que en vez de darte un protagonista ya establecido, mejor te dieran un avatar desde cero para que tu puedas crearlo?

Joshua: Sería buenísimo, porque ahora lo único que puedes hacer es elegir un hombre o una mujer y en la historia lo único que hacen es cambiar un “el por un la” así que poder cambiar el carácter de tu personaje, y que la personalización afectara el cómo se desarrolla la historia

Alejandro: ¿Crees que eso haría que las personas se representarían así mismas dentro de ese juego?

Joshua: Yo personalmente serío como un 50/50 en cuanto ya poder hacer más como esta película Ready Player One, en ese momento la gente empezaría más a representarse a sí mismo, porque pues a mí me gustaría a mí mismo hacer ciertas cosas, pero ahorita sería más solo como un avatar, sólo representar algo que podría ser, con las limitaciones del juego.

Alejandro: Sin duda fue muy interesante tu experiencia con los videojuegos, nos será

de mucha utilidad, muchas gracias, quedamos de vernos para las siguientes sesiones de juego,
¿algo último que te gustaría añadir?

Joshua: No, sería todo

Alejandro: Muchas gracias te lo agradecemos.

----Fin de la entrevista---

Entrevista Mauricio

(Saúl)

Saúl: Primero que nada, muchas gracias por apoyarnos con este trabajo que estamos realizando, el propósito de esta plática es poder conocer sus experiencias sobre los videojuegos, como fue tu acercamiento, tu historia con ellos, cuéntenos.

Mauricio: Pues yo inicie desde una edad muy temprana, unos cinco o seis años, me acuerdo que llegue a ver los primeros Megaman de la Play uno, más que todo lo recuerdo con un vecino, que él sí le gustaban y los jugaba, yo sólo lo veía

Saúl: ¿Por qué te daban miedo?

Mauricio: Porque era bastante niño, y la cara de Megaman me parecía muy aterradora, y ya no se diga con los Resident Evil, las imágenes y los sonidos se me hacían muy aterradores

Saúl: ¿Ese tipo de videojuegos te gustan ahora?

Mauricio: Ahora sí, llegue a comprar el remake del Resident Evil 1 ahora que salió, y es de mis favoritos, también el de Alien Isolation lo descargue, no lo he jugado, pero dicen que es muy bueno para sacar sustos

Saúl: En este inicio que tuviste con los videojuegos ¿tuviste alguno con que tuvieras algún tipo de conexión?

Mauricio: Con las consolas con las que más tuve una conexión pudo ser entre la primer Xbox y la 360, en cuanto a juego yo digo que fue el GTA San Andreas, aunque no estaba en edad para jugarlo, pero lo jugué bastante, y si es con el que me identifico bastante, ya en la 360, estoy entre el Gears, y el Halo, pero no se si sería el 3 o el Reach, porque yo

empecé a jugar en line hasta el 2008 o 2009, porque fue cuando mi papá contrató el internet en casa.

Saúl: ¿Qué te motivó a jugarlos, aun cuando por la edad no debías?

Mauricio: Supongo que la violencia, era ese el encanto, supongo, y el quedarme picado con alguna franquicia, como pasar del Halo 2 al 3, el estar picado con la historia y saber que iba a pasar

Saúl: Cuando dices que te llama la violencia en estos juegos, ¿Por qué crees que era eso?

Mauricio: En ese entonces, era por cómo representaban la violencia, digo hay una gran diferencia con las gráficas de ese tiempo, el cómo se representaban las gráficas, hoy en día estamos acostumbrados a ver la cara de un zombi, pero esos tiempos ver cómo les disparas y como les salía la sangre era para muy realista, aunque fuera con las gráficas de esos tiempos.

Saúl: Hablando de los gráficos ¿Crees que aportan en los videojuegos, crees que ese avance ha sido benéfico?

Mauricio: Yo diría que sí, especialmente cuando dieron el salto gráfico del Play 2 al 3, ahí si fue un cambio muy importante, recuerdo cuando jugué Halo 3 podías ver al Jefe Maestro totalmente detallado, efectos de luz, aun hoy sigo diciendo que se ve muy bien, pese a que ya pasaron más de 10 años, sí importa, pero siento que hoy en día los desarrolladores prefieren centrarse en los gráficos que innovar en el juego, justo había tenido una conversación con un amigo que igual le encanta el PC gaming y se compró el Cyberpunk, y pese a que no lo he podido jugar, si he podido escuchar críticas, como que “si lo juegas en PC puedes ver los grandes gráficos que tiene, pero no le pusieron gran detalle a la inmersión con el mundo que crea” por ejemplo, en un juego de hace años como el GTA5 si le disparas al neumático de un vehículo, este se desinfla, pero en Cyberpunk, eso no pasa y varias cositas

que te rompen la inmersión en el juego, por ejemplo, yo más que ver los gráficos me dedico a ver qué cosas puedo hacer dentro del juego, por ejemplo si tengo un lanzallamas y estoy en un campo, me pongo a ver si el pasto se quema o la tierra cambia, ver esos detalles, me gusta ver que se pusieron a pensar en qué cosas podría hacer el jugador y lo plasmaron.

Saúl: ¿Eres más de buscar los detalles, lo que el juego te deja hacer más allá de la narrativa, ver qué posibilidades te da el juego?

Mauricio: Sí, te sirve para ver que el juego es más real, más vivo, por ejemplo en los juegos de carreras, si te vas contra un tanque de agua, en las mecánicas lo reconozca como si fuera una pared, y termines chocando, cuando bueno, se supone que es un tanque de agua para evitar el choque, donde está la lógica en eso, esas son el tipo de cosas que me gustan ver, que reaccionen como en el mundo real aunque sea un juego, la reacción de las personas cuando las golpeas y que en el juego hagan lo mismo, es lo que me gusta, más que detalles, es que el mundo sea creíble

Saúl: Que no tenga diferencia entre el mundo real y el virtual, ¿no?

Mauricio: Básicamente eso, aunque para eso no es necesario las mejor graficas del mundo, solo que las interacciones sean las correctas.

Saúl: Y en esas interacciones ¿Cómo te involucras? Es decir, que ese avatar pueda ser personalizado por completo por ti, o te adaptas a lo que el desarrollador te coloque

Mauricio: Yo pienso que para poder crear un vínculo con un personaje es importante poder personalizarlo, por ejemplo, en los RPG actuales te puedes pasar hasta una hora creando a tu personaje, que si las cejas, la nariz, la boca, eso sí es una cosa que considero muy importante

Saúl: Ahora cuéntame sobre algún videojuego donde tú tengas todas esas posibilidades, creo mencionaste el GTA...

Mauricio: Pero ese no lo he jugado, he visto videos, pero no lo he podido jugar

Saúl: ¿Por qué no has podido jugarlo?

Mauricio: En ese tiempo, porque no tenía la consola, y ahora porque no he querido gastar en él, quiero esperarme a verlo en una oferta

Saúl: Eso es algo interesante que quería preguntarte ¿Por qué jugar en PC y no en consola?

Mauricio: Si tuviera que resumirlo, en PC el Online es gratis, tu compras el juego y ya puedes jugar el multijugador, además de que los juegos son más personalizables, por ejemplo, en el Halo tú puedes elegir qué quieres si pura campaña, o sólo multijugador, o ambas ya es tu decisión, para no ocupar tanto espacio en tu almacenamiento, contrario a las consolas que eso no se puede, por ejemplo el Warzone que llegó a pesar 250gb que es casi un disco duro pequeño, y estás limitado a ese peso, mientras que en PC daban la opción de solo descargar el modo de juego que tu querías y eso reducía su peso a 50 gb que es una gran diferencia, y otra cosa serían los Mods, que son modificaciones para el juego, que es poder agregar o cambiar cosas del juego o incluso usan la base de un juego para crear algo totalmente nuevo, y gratis, cosa que no es posible en consolas

Saúl: Y entonces, para quienes crees que están designadas las consolas y para quien estarían los juegos de PC

Mauricio: Antes se podía decir que la PC era para los que tenían más experiencia, mientras que yo diría que en la consola suelen jugar las adolescentes y por eso hay más violencia y ataques, mientras que en PC están los que ya tienen más tiempo en esto y vieron las ventajas de cambiarse de plataforma y otra cosa sería el costo, actualmente si quisieras comprarte una PC con las especificaciones de una consola, tendrías que gastarte mínimo unos 20k que ya es un lujo, pero con las consolas de hoy en día yo siento que ya no hay tanta

diferencia, son prácticamente una PC de juegos

Saúl: ¿Podríamos pensar que las consolas llegarían a sustituir a las PC de juegos?

Mauricio: Yo opino que sí, las consolas nuevas son ahora mismo con una PC, llegan a funcionar como la laptop, no sé hasta qué punto siga conviniendo hacer consolas para las empresas, digo ya hasta puedes jugar con mouse y teclado en algunos juegos, ya las empresas están muy similares, solo no veo cómo podrían hacer también los mods ya que esos suelen ser por los mismos fans, pero en las ventajas de jugar mejor, yo diría que sí

Saúl: Y tomando en cuenta lo que dijiste, esta violencia o discursos ofensivos, ¿tú como los percibes? Son contra algún tipo de persona, ¿Cómo es que los ves?

Mauricio: Pero ¿Qué tipo de mensajes? ¿Los que son digamos como la televisión o en el videojuego en su ecosistema?

Saúl: Más que nada en los mensajes de los videojugadores, ya sean escritos o por audio quejándose de que los mataron o así, ¿crees que están dirigidos a algún tipo de personas en particular o es para todos?

Mauricio: Pues, por la experiencia que tengo que es un juego en el que aun de vez en cuando entre, cuando te insultan te quieren incluir en un grupo de gente que no sabe jugar o que es mala, por ejemplo, el insulto que más usan en el juego de League of Legends, el insulto que más usan es decir manco, entonces con eso te quieren decir que juegas con si te faltara una mano, ese es el tipo de insultos que veo, fuera de eso no es como que te quieran insultar específicamente a ti, porque en primera ni te conocen eres un extraño que está jugando un juego, no te conocen no tienen ninguna base para decirte algo, son ese tipo de insultos para intentar lastimar, como decir que eres gay, pero solo por lastimar.

Saúl: ¿Regularmente quién consideras que hace ese tipo de insultos?

Mauricio: La gente de unos 13 o 14 años hasta los no sé, unos 30, digo a mí a mis 24

años luego me gusta insultar algún jugador del otro equipo que me anda hostigando, digo luego si me sale lo tóxico sin razón alguna, aunque primero me tienen que provocar, les digo “te la voy a meter doblada y te va a gustar” aunque varía en la población de la gente, imagino que los mayores de 30 no han de tener motivos para ser así

Saúl: ¿Crees que quien tiene mayor habilidad sean así, o son actitudes más de quienes no saben jugar?

Mauricio: Yo opino que sí pueden tener, un ejemplo es mi caso, yo antes sí solía ser mal perdedor, aunque me creía, más o menos bueno, cuando me tocaban con alguien que era mejor solía decirle “consiguete una vida y deja de jugar tanto” pero si yo ganaba era de decirle “a su casa y deje de estorbar” así que siento que los insultos son tanto para los que son buenos, como para los que son malos.

Saúl: ¿considerarías que usar estos discursos ayudan a sacar el enojo, o de alguna manera serviría para posicionar a quien no sabe jugar?

Mauricio: A veces si, es que no porque... por ejemplo en mis últimos casos cuando me enojo, el problema es que es un juego por equipo, estilo como Halo, pero siento que no te sirve de nada insultar a tus compañeros, en primera porque te llegan a sancionar si estas muy tóxico, y en segunda porque... a este punto o estas alturas siento que ese juego ya no me importa tanto, si me enojo prefiero dejar de jugarlo a seguir ahí, porque si me enojo, me desconcentro y empiezo a jugar peor, y eso me afecta a mí y a mis compañeros, así que prefiero pararle ahí.

Saúl: ¿Cómo son esas sanciones?

Mauricio: Por ejemplo, en el LOL, es que, si te vas en medio de una partida, te ponen en una lista de baja prioridad para tu siguiente partida, entonces hacen que te esperen unos 20 min antes de entrar en tu siguiente partida, otra es que, si usas el chat para insultar, te lo

deshabilitan, o limitan, ya si ven que continuas así, te bloquean tu cuenta por una o dos semanas

Saúl: ¿Crees que si funciona?

Mauricio: Pues a mí me sirvió para darme cuenta de que no importa si tu cambias, la comunidad sigue así, ya que muchos, aunque les bloquean su cuenta, simplemente hacen otra, y vuelven, y promueven la toxicidad en las partidas y nunca acaba

Saúl: Las personas con las que tu juegas, ¿son tus amigos, en el multijugador o cómo?

Mauricio: Con quienes juego multijugador son amigos que conocí en la prepa u otro lado, siento que es raro, digo, ya no suelo jugar tanto con extraños como antes

Saúl: ¿Crees que las partidas multijugador sirvan para crear amistades? ¿Crees que es mejor jugar con gente que ya conoces?

Mauricio: Como me lo planteas es básicamente como el internet, puedes encontrar como cualquier tipo de persona, y cuando jugaba en consola allá por el 2010, me llegue a hacer amigo de una persona con quien jugaba mucho, hasta llegamos a conocernos una vez en el cine, de tanto tiempo que nos conocimos no solo jugando, muchas veces nos quedábamos sólo hablando en el live party

Saúl: ¿tú que consideras que es lo tóxico en las comunidades?

Mauricio: Para mí, son las personas que son de insultar mucho, o ser muy tryhard, o sea, querer que ganar a como dé lugar, si la partida no va bien para ellos, se ponen a insultar a su equipo, o por el contrario si van ganando, se ponen a insultar al equipo contrario,

Saúl: ¿Cómo consideras que están posicionadas las mujeres, sobre cómo está dirigido el mercado?

Mauricio: Pues en mis tiempos cuando más jugaba, nunca llegue a ubicar a una mujer en el juego, y cuando llegaba a sonar su voz en el juego porque tenía el micrófono, todos

empezaban de buitres sobre ella, siento que los juegos no es que no estén enfocados para ellas, pero siento que no han querido explorar el mercado de juegos enfocados para ellas, por ejemplo de juegos que no son violentos o de disparos, había uno de una isla de animales, y pese a que no es dirigido hacia ellas fue muy bien recibido por ellas, y por ejemplo, están las minorías como Jessica que sí les gustan los juegos de disparos o bueno, también conocidos dos o tres como ellas, pero fuera de eso que saquen juegos enfocados en ellas siento que no, porque no puedes, siento que hoy en día no puedes hacer que sea totalmente enfocado en hombres o mujeres por la equidad, el instante alguien saldría a quejarse de que el juego no es incluyente, que no hay alguien ahí representado, siento que por eso no hay como que un juego que se diga es totalmente enfocado en mujeres, sería un lío aún mayor y nadie se quería meter en eso

Saúl: ¿A qué te refieres con eso de buitres?

Mauricio: Que escuchan a una mujer jugando, todos iban a mandarle la solicitud de amistad, siento que era lo típico de los hombres de esa época, de que veían a una chica jugando y corren a mandarle la solicitud

Saúl: ¿Con qué razón?

Mauricio: Imagino que socializar,

Saúl: ¿Cómo amistad?

Mauricio: Ahí ya no puedo decirte, supongo que buscarían algún tipo de relación con ella, ya sea por esta fama de que los jugadores no tienen casi relación con las mujeres en la vida real, pero saliendo de ese estereotipo, no se para que, mientras que puede haber gente que sí le quiera ayudar, mientras que otros buscarían más una relación más allá del juego

Saúl: Retomando el que los juegos sirven para entablar relaciones, ¿tú crees que las partidas multijugador puedan ayudarte a socializar más, o en tu experiencia no es algo

significativo?

Mauricio: Diría que sí se pueden relacionar más socialmente con las personas que juegas, ya que al final de una partida es raro volver a jugar con el mismo equipo a menos que sean tus amigos, además de que soy un jugador más solitario que de andar buscando más gente para jugar, pero si he escuchado que se crean muchos amigos de gente que se conoce en línea, así que si siento que se puedan dar relaciones sociales por este medio

Saúl: Regresando al juego que estamos tratando, cuéntame, ¿Cuál es tu historia con Halo, como lo conociste, y qué opinas de él?

Mauricio: Siento que está muy enfocado para jugar en control, y eso lo he sentido más en los últimos días que estuvimos jugando... pero fuera de eso no sé qué más quieras que te diga, ¿sobre las campañas o cómo?

Saúl: Lo que tu consideres, o bueno qué opiniones te genera

Mauricio: Para mí es una de las marcas más importantes de los últimos años, por ejemplo, en contraste del juego Goldeneye de Nintendo 64 donde el juego en automático apuntaba al oponente, fue Halo de los primeros juegos que puso el sistema de apuntado que conocemos hoy en día, y este es un dato que pocos saben, cómo juego se me hizo muy innovador, aunque no lo jugué en su día de lanzamiento, de hecho hoy en día casi todos los juegos usan ese esquema que Halo creó hace casi 21 años...

-----Conexión interrumpida-----

Saúl: Se te corto un poco en lo que estabas diciendo

Mauricio: Decía que Halo fue el que innovó con el sistema de traer sólo dos armas, el sistema de apuntado, y todo este tipo de cosas, el cómo adaptaron el control

Saúl: ¿Cuál crees que sea lo más representativo de Halo en lo bélico?

Mauricio: Me recuerda mucho a la novela de “La guerra de los mundos” por la forma

en que la humanidad está en guerra con una raza alienígena que los supera en número y tecnología pero que, pese a todo, los logran superar, como nunca se dan por vencidos, pese a que van perdiendo, como más que una guerra parece una masacre, aún así, lo lograron, siento que es con lo que más me identifico con Halo, es lo que más me gusto

Saúl: ¿Crees que esa sea la premisa de los videojuegos? Que, pese a que todo está en desventaja, exista un personaje capaz de darle la vuelta a la situación

Mauricio: Esa era la premisa en los primeros juegos, cuando era la época de Bungie, ya que a partir del Halo 4, ahora la humanidad es la que está al mando, por eso ya no me gusto tanto, ya no se tiene la misma sensación de estar contra la espada para sobrevivir, por eso ya no me gustaron los siguientes títulos

Saúl: Bueno, si mis compañeros no tienen ninguna pregunta más siento que eso ya sería todo.

Jessica: No, la verdad no

Alejandro: Yo tampoco.

Saúl: Te agradecemos mucho la entrevista, esto nos ayudó a conocer tu experiencia en los juegos, en Halo y otros títulos, y bueno importante decirte que es muy nutritivo para nosotros escuchar tus experiencias con los videojuegos y nada, muchas gracias por el tiempo y esperemos la última sesión el próximo domingo y gracias

Mauricio: Muchas gracias a ti.

----Fin de la entrevista---