



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Unidad Xochimilco

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Licenciatura en Comunicación Social

Título:

REPRESENTACIONES SOCIALES DE LAS GAMERS SOBRE LA
VIOLENCIA DE GÉNERO EN LA PLATAFORMA TWITCH

Nombre Alumnos

Alvaro Martínez Esquivel

Daniela Vázquez Vázquez

Francisco Javier Morales Ramírez

Asesores Responsables:

Dra. Silvia Gutiérrez Vidrio

Dr. Jerónimo Repoll

Asesor de producto comunicativo:

Lic. Héctor Javier Cortés

Maldonado

Dr. Raúl Romero Roldán

Área de concentración:

Prácticas culturales y construcción de las

identidades en entornos Onlife

Ciudad de México, 23 de septiembre de 2022

Resumen

Las representaciones sociales aparecen en cualquier ámbito social y comunicativo y por ende en los espacios digitales, en los que existe una interacción y una especie de comunidad. Nuestro interés se centra en la problemática de la representación social ligada al género en los espacios de los videojuegos y principalmente en las plataformas streaming de videojuegos como lo es Twitch. Lo que nos hemos propuesto en esta investigación es identificar las representaciones sociales que han construido las gamers en Twitch de la violencia de género en la plataforma, de qué manera la viven y qué estrategias han utilizado para contrarrestar o sobrellevar esta violencia. Para ello realizamos entrevistas con el fin de recabar las opiniones y experiencias de las streamers y un análisis de las interacciones durante las partidas. Los resultados indican que si existe una violencia de género en la plataforma y también que las streamers tienen que llevar a cabo ciertas estrategias para sobrellevar la violencia que aparece en Twitch. Se identificaron dos representaciones sociales de las streamers; la principal es la violencia reconocida por las streamers y la otra una es la normalización de esta violencia. Para complementar la investigación se decidió realizar un video documental en que mostramos las experiencias y los casos particulares de algunas gamers de acuerdo a la manera en que viven y lidian con la violencia de género que se presenta en esta plataforma y también la representación social que se construye sobre ellas y sus tácticas y estrategias para sobrellevar esta situación.

Agradecimientos

Quiero agradecerle a mi madre, a mi hermana y a mi abuela por siempre estar para mí y ayudarme a continuar con mi vida académica y personal. Gracias a los profesores asesores de esta investigación por siempre dar los mejores consejos y por sus palabras de aliento y su forma de encaminarnos para llegar a este punto. A mi equipo que le he hecho muchas ganas a este proyecto y nunca abandonaron la idea por más difícil que fuera o más complicado que se pusiera. Agradezco a Daniela Vázquez por siempre estar ahí para la investigación y a Francisco Morales por toda la parte de producción.

Alvaro Martínez

Es curioso cómo en momentos distintos tienes muy claro a las personas que quieres agradecer, menos en el momento que debes de recordarlos, por ello temo que en este texto se me termine pasando alguien importante, de antemano pido una disculpa si te he llegado a olvidar es solo que se me es complicado recordar a todos aquellos que han pasado por este camino. Ahora teniendo en cuenta lo anterior, quiero dar un agradecimiento pleno a mi familia que ha estado todo el tiempo en este proceso, ellos sin duda han presenciado los momentos donde más me ha costado creer en mí mismo, como también han presenciado los momentos donde me creía imparable a pesar de ser un simple humano, fuera de mi familia hay personas que son increíblemente bellas respecto a su ser y por ello quiero extender este agradecimiento a mi “team” llamado “Las tertulias” sin ellos la vida universitaria habría sido distinta, en verdad chicas no saben cuánto los aprecio, sin duda también están los profesores con sus enseñanzas esto no habría sido posible, y por su puesto y no menos importante a nuestras participantes del proyecto por haber participado y permitirnos entrar en su vida de una forma que en lo personal no suele ocurrir de manera muy frecuente. Esta etapa posiblemente ha llegado a su final, pero sin duda este viaje a sido placentero, por ello les agradezco con honores a Paulina Cruz, Fer Franco, Franco Cervantes, Emmanuel, Andrea Rodriguez, Perceaval Pedroza, Néstor, David Guevara, Valería Sánchez, Wendy Jimenez, Álvaro Martínez, Daniela Vazquez, Luz Aguirre, y muchas personas más por todo lo que compartimos como compañeros y amigos, ellos sin duda representan una gran importancia en todo este trayecto.

Francisco Morales

Mamá, beybe, eres sin duda el pilar más importante de mi vida, gracias por tu amor, tu cariño y tu apoyo, no solo en esto, sino en todo. Papá, gracias por ser al igual que mi mamá, el pilar más importante de mi vida y apoyarme siempre en cada uno de los sueños que tuve.

Madale: la vida ha sido buena gracias a que las tengo a ustedes de hermanas, gracias por apoyarme en esta y cada una de las etapas de mi vida, mi amor hacia ustedes es infinito. Ricardo, Carmen, Alex, German y Miriam sin duda esto también es para ustedes, gracias por su apoyo e interés, Ustedes son de las personas más importantes para mí, los amo y los admiro mucho.

Ary, definitivamente tenía que dedicar un párrafo sólo para ti, la persona que hizo posible todo esto, sin tu carta pidiéndole a santa que yo entrara a la universidad, yo no estaría aquí. Sabes que eres mi persona favorita en el mundo, mi amor a ti es incontable, gracias por siempre preocuparte por mí, te amo y agradezco que estés en mi vida.

Max, esto también es para ti, hace poco que te fuiste pero también fuiste parte de todo esto, gracias por cuidar de nosotros durante tanto tiempo. Para mi mejor amiga peluda, Moshi, gracias cuidarme tanto, gracias por todos los días durante los primeros 9 meses de pandemia esperarme desde temprano para tomar clase conmigo, gracias por no despegarte de mí y darme más amor del que cualquiera podría imaginar, te amo.

Alvaro, quiero agradecerte por recorrer este camino conmigo, no pude tener mejor compañero que tú, hemos pasado por muchos obstáculos pero aquí estamos, te quiero, te respeto y te admiro mucho, lo logramos.

Diana, Pili, Tere y todes mis amigas: gracias por estar en mi vida, me ayudaron más de lo que puedan imaginarse, gracias por su amor y su apoyo, los admiro y amo.

A la profesora Silvia y al profesor Repoll, gracias por ser tan pacientes y buenos en lo que hacen, creo que no podría haber concluido con mejores profesores este camino. Profesora Silvia, gracias por siempre apoyarnos en lo que necesitábamos y ser tan dedicada, es una gran profesora. Profesor Repoll, gracias por aguantar mi humor negro, al final entendí que quedarme en esta área no fue tan malo como creía, es un gran profesor. Los admiro mucho. Por último quiero agradecerme a mí, Dany, nuestra experiencia universitaria y nuestra vida personal fue más pesada de lo que imaginábamos, pero fuimos muy fuertes y aquí estamos, cada momento bueno o malo valió la pena, lo logramos.

Daniela Vázquez

Índice

Introducción	1
Capítulo I: De la perspectiva de género a las Representaciones sociales y la cultura de los videojuegos	10
Representaciones Sociales	10
Del género a la perspectiva de género	15
La violencia de género	18
De la cultura a la cultura de los videojuegos	20
Capítulo II: Antecedentes de la industria del gaming y la mujer en el videojuego	24
La dimensión del internet: los videojuegos hacen su incursión	24
La plataforma Twitch	29
La mujer en el mundo del videojuego	34
Capítulo III: Estrategia metodológica para abordar la dinámica de la plataforma Twitch	37
Enfoque Cualitativo: recuperar las experiencias.	37
Metodología para el estudio de las Representaciones Sociales de las mujeres gamers	38
De la etnografía tradicional a la digital	39
El trabajo de campo online	40

Instrumentos de acopio de la información	41
La entrevista: medio para obtener la información	49
Semblanza de las informantes	53
Producto Comunicativo	54
Capitulo IV: Las gamers y su relación con Twitch	59
Las prácticas del videojuego	60
Acercamiento del videojuego	61
La interacción en las comunidades gamers	62
El videojuego en streaming	63
Acercamiento a la plataforma Twitch	64
Las dificultades de jugar en streaming	65
Las ventajas de jugar en stream en Twitch	66
Las reglas de Twitch	68
Identidad de las gamers	70
Autopercepción como gamer	70
Identidad: La mirada de los otros	71
Sentido de pertenencia a la comunidad	73
Las funciones de la comunidad	74
Desigualdad de género	76
Roles y estereotipos de género	78
La mujer en el videojuego: discriminación	80

Violencia de Género	82
Violencia en narrativas de videojuegos	83
Tipos de agresiones	85
Situaciones en las que ocurre la violencia de género	89
Estrategias para prevenir la violencia de género	92
Eliminar un comentario o bloquear a un usuario	93
Censurar palabras	94
Time Out	94
Mentalizarse antes de entrar a la plataforma	95
Interpretación personal	96
Conclusiones	99
Bibliografía	105
Anexos	110

Introducción

El “mundo gamer” fue considerado como tal en los inicios del siglo XXI debido al gran impacto y crecimiento que tuvo; al respecto, es necesario considerar que hasta hace algunos años se le denominaba gamer, a todo aquel que únicamente jugaba videojuegos, pero en la actualidad se les conoce como gamers a las personas que no solo juegan videojuegos, sino que se involucran y se apropian del espacio. Entendemos como espacio gamer a las plataformas, sitios web, desarrolladores de videojuegos y grupos de comunidad gamer. Las personas que forman parte de las comunidades gamer generan un impacto en el desarrollo de los videojuegos. Además, saben quiénes desarrollan dichos juegos y qué empresas están involucradas en su realización. Esto, analizando permite que estos gamers se enfoquen mucho más en aspectos técnicos del videojuego lo que permite una crítica más profunda que antes, y analizar todo lo que implica el videojuego.

Como menciona Torres (2021, p.13), desde la creación y apropiación de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación (TIC) el ser humano las ha utilizado y se ha beneficiado de estas, usándolas principalmente para la comunicación e interacción, llegando al punto de que hoy en día las plataformas streaming son un nuevo espacio de comunicación para los jóvenes.

Desde sus inicios hasta la actualidad, los videojuegos han sido considerados como una práctica cultural debido a que se han pasado de generación en generación y han sido más atractivos mediante títulos llamativos y sus personajes reconocidos mundialmente (Superman, Batman, Mario Bros). También se les considera así por la aceptación y por la relación o vínculo con los miembros de la sociedad que han hecho que el jugar videojuegos se convierta en una práctica cotidiana. Al producir nuevas entregas e historias logran que, por un momento, los gamers se olviden de la realidad y puedan tener un momento de diversión y aventura con estos personajes.

Cabe señalar que en sus inicios este fue un espacio creado por hombres y pensado para hombres, donde la mujer ha tenido una relación limitada con los videojuegos y por ende en el streaming. Esto ha hecho que con el paso de los años las nuevas generaciones hayan normalizado la idea de que esta industria es solo para hombres, segregando a las

gamers en este campo, debido a los estereotipos que como jugadoras se han creado sobre ellas.

Para situar el tema que nos interesa abordar en este estudio, cabe señalar que la incursión de la mujer en los videojuegos sucedió de manera tardía, dado que la mujer ha crecido en una sociedad patriarcal donde la separación de actividades de género es muy marcada. Se consideraba que el género masculino estaba inmerso en estas prácticas y el femenino en otras. La participación de la mujer dentro del mundo gamer ha tenido una posición marginada y problemática desde el inicio de este, pero actualmente las mujeres empiezan a exigir un lugar en estos espacios con contenido para todos los usuarios y videojuegos de acuerdo a sus gustos; esto hace que la mujer esté en más contacto con los videojuegos.

Cuando las mujeres entran a los videojuegos, principalmente jugados por hombres, son criticadas y juzgadas, más que por sus habilidades y aptitudes como jugadoras, por su género; esto tomando como ejemplo los testimonios que las streamers entrevistadas para esta investigación nos proporcionaron sobre su experiencia en la plataforma Twitch. Además, existen varios blogs en donde las mujeres cuentan sus experiencias en relación con este mundo; en ellos expresan su frustración debido a la discriminación que padecen en virtud de la ideología de género machista que impera. Esto sucede generalmente en los juegos de multijugador, donde uno puede jugar con amigos o con desconocidos y tener una interacción; las mujeres gamers se pueden enfrentar a hombres, pero debido a los estereotipos de género creados por la sociedad si la mujer llega a ganar se emiten comentarios burlescos sobre “cómo una mujer te va a ganar” como si fuera algo malo o por lo que sentirse avergonzado.

Existen varias plataformas de *streaming*, pero las de videojuegos son particularmente de nuestro interés dado que nos percatamos que es un espacio muy poco explorado desde el campo de las representaciones sociales o de la perspectiva de género en los videojuegos. Este tipo de plataformas crean una interacción en un espacio digital donde creadores de contenido se ponen frente a una cámara y juegan su videojuego favorito; además, en estas plataformas existe el chat por medio del cual los usuarios pueden mantener una conversación con él/la streamer empezando a crear un vínculo de relación

entre ambos. Al respecto, nos parece relevante identificar las interacciones o las relaciones de los usuarios con las plataformas, dentro de estas sus formas de expresión y de comunicar son diferentes a las conocidas, pero en las que nos enfocaremos son exclusivamente aquellas destinadas a consumir videojuegos.

En el caso de Twitch, la plataforma elegida para este estudio, las gamers han empezado a ser creadoras de contenido y el impacto que ellas pueden generar es muy diverso debido a que su incursión en la plataforma es diferente al producir contenidos que anteriormente eran creados y transmitidos únicamente por hombres. Por esta situación, Twitch nos parece la plataforma más adecuada para analizar la problemática de género debido a que es la que tiene los casos más comentados en redes sociales de sexualización, discriminación y violencia de género más comentados en redes sociales. (Chevallier y Eugene, 2019). Tal es el caso de la reconocida streamer Ari Gameplays, quien en la mayoría de sus streams recibe comentarios sexistas, discriminatorios y violentos sobre su apariencia y su género. Todo esto se hizo viral por las diferentes redes sociales (Twitter, Instagram y Facebook).

Debido a nuestra incursión en la plataforma y en los streams de diferentes mujeres hemos notado en ciertos usuarios del chat algunas conductas violentas y agresivas, que atacan a las creadoras de contenido y a los usuarios que las defienden; además es la plataforma de videojuegos más descargada y usada en toda Hispanoamérica.

Nos parece relevante destacar los desafíos que las gamers se enfrentan ante la violencia de género y las diversas estrategias que crean para poder lidiar con esto, pero también conocer sus experiencias de toda índole, tanto con creadores de contenido como con los usuarios que forman parte de esta plataforma. Es por ello que nos propusimos estudiar esta problemática desde la teoría de las representaciones sociales, ya que esta permite recuperar el punto de vista del actor, en este caso de las streamers gamers y conocer sus vivencias, creencias, estrategias y hacer énfasis en los diferentes panoramas que se les pueden presentar en la plataforma, principalmente por su género y la representación social que se tiene de las mujeres en el ámbito de los videojuegos.

Para comprender la problemática tenemos que situarnos en las plataformas que existen en la actualidad. Las diversas formas de entretenimiento han ido evolucionando, ya

sea en los medios tradicionales como la televisión, el cine, el teatro, entre otros, así como en los medios digitales. Dentro de estos últimos se encuentran las plataformas streaming, que se pueden distribuir en varios sectores de contenidos de acuerdo con la diversidad de los productos comunicativos que existen: los audiovisuales en Amazon Prime, Netflix, HBO Max, entre otros, lo mismo pasa con las plataformas musicales como Deezer, Spotify, etc. y por supuesto también hay plataformas dedicadas a los videojuegos.

En estas plataformas existe una amplia oferta, como *Facebook Gaming*, *Youtube*, *Livestream*, entre otros, aunque para los fines de esta investigación, sólo se abordará la plataforma *Twitch*; esto debido a que en el último año dicha plataforma, de acuerdo con la página web *Hobbyconsolas*, ha tenido un aumento importante en su uso reportando un crecimiento del 45%, y aumentado en un 49,7 % la participación de la mujer en el entorno gaming en Latinoamérica, según informa el sitio web de Forbes. (18 de febrero, 2020)

Cuando se hace mención de la incursión de las mujeres en el mundo de los videojuegos podemos encontrarnos con una variedad incontable de comentarios sobre las videojugadoras, por ejemplo, de acuerdo con el portal *web todasgamers* dichas expresiones tienen relación con su aspecto físico, con su forma de juego o conocimiento del mismo. Algo similar pasa al escribir “Twitch mujeres” en *Google*; al realizar esta búsqueda arrojó diversos resultados relacionados a la ciberviolencia que predomina en *Twitch* por parte de los usuarios (Secretaría de las mujeres, 2016).

De acuerdo con lo que observamos en los textos consultados, uno de los problemas que predominan en el gaming es la ausencia de perspectiva de género, lo que lleva a crear escenarios hostiles para las videojugadoras partiendo desde el mismo videojuego o bien desde la misma interacción entre streamer y espectador. Si bien los videojuegos están destinados a la población en general, dentro de las comunidades gamers existen estereotipos de género que causan reacciones respecto a la participación de las jugadoras. Estas confrontaciones pueden ser desde una negativa a su participación en el videojuego hasta llegar a una violencia psicológica debido al uso de palabras hirientes.

Por todo lo antes expuesto, resulta necesario estudiar el mundo gamer con un enfoque diferente al predominante y para ello nos apoyamos en la teoría de las representaciones sociales y la perspectiva de género como referentes teóricos centrales,

para abordar el tema *gamer* y su influencia en el *streaming-gameplay* como un determinante importante en relación con la participación de las mujeres en un entorno donde abundan diversas hostilidades ligadas al género. Esto sin olvidar que se pueden ubicar escenarios donde existe una convivencia armoniosa entre la streamer y su público.

Pregunta general

- ¿Cuáles son las representaciones sociales que han construido las mujeres gamers sobre la violencia de género en la plataforma Twitch y cómo lidian con dichas representaciones?

Preguntas particulares

- ¿Cómo se da la descalificación y discriminación de las gamers por motivos de género en la plataforma Twitch?
- ¿A qué tipo de desafíos se enfrentan las mujeres gamers en la plataforma Twitch?
- ¿Cómo lidian las mujeres gamers streamers con la violencia de género y qué estrategias usan para sobrellevar esta violencia?

De las interrogantes señaladas se desprenden los siguientes objetivos:

Objetivo General

- Identificar las representaciones sociales de la mujer gamer sobre la violencia de género en el mundo gaming de la plataforma Twitch con el fin de saber cómo lidian con dichas representaciones.

Objetivos específicos

- Detallar la manera en que se da la descalificación y discriminación de las gamers por motivos de género en la plataforma Twitch.
- Identificar los desafíos a los que se enfrentan las mujeres gamer en la plataforma Twitch.
- Analizar y dar a conocer las estrategias que utilizan las mujeres gamer ante los diferentes tipos de ciberviolencia que se generan en Twitch.

Para realizar el proceso de investigación y llegar al objetivo principal de identificar las representaciones sociales de la mujer en el mundo gaming de la plataforma *Twitch* nos apoyamos en conceptos que tienen una estrecha relación con el tema *gaming*. Es necesario recalcar que los conceptos guía que están presentes a lo largo de la investigación son la perspectiva de género y la teoría de las representaciones sociales, ya que a partir de éstas podremos conocer el panorama, a gran escala, de la incursión de la mujer en el mundo *gaming* y la visión que se tiene de ellas al participar en la plataforma *Twitch*.

Para el logro de los objetivos hemos diseñado un acercamiento metodológico que recurre a la etnografía digital para identificar los diferentes tipos de usuarios con la relación existente entre streamer-chat. Además se realizaron acercamientos a mujeres que se dedican al streaming a través de la plataforma *Twitch*, para así identificar los diversos tipos de escenarios presentes dentro de la plataforma, que pueden ser violentos o “amigables” dependiendo del público que las observa, para obtener dicha información se realizaron una serie de entrevistas a 10 mujeres/streamers que forman parte de la plataforma *Twitch*. Con esto buscamos identificar sus experiencias y que nos cuenten, de primera mano, las diversas estrategias que estas mujeres realizan para contrarrestar la violencia que sufren.

En algunas investigaciones, existe un interés por tomar como sujeto de investigación a la mujer, pero no es abordada desde la perspectiva de género, lo que encontramos siempre es visto desde una perspectiva neutra o sin tomar perspectivas. Además, en la bibliografía académica no hay registro de la participación de mujeres streamers en *Twitch* que comenten sus experiencias, pero en blogs, páginas de internet y estudios no académicos se encuentran estos análisis sobre las streamers en *Twitch*.

Encontramos faltantes como los desafíos a los que se enfrentan las mujeres gamers dentro de la plataforma *Twitch* y las estrategias que implementan para poder sobrellevar o aminorar los desafíos, se han estudiado estas problemáticas, pero en ninguna de las investigaciones consultadas se encontraron apartados específicos en donde las propias gamers contarán sus experiencias y vivencia dentro de *Twitch*. También es necesario destacar que uno de los vacíos detectados es la escasez de mujeres dentro de la industria de los videojuegos, lo cual con esta investigación nos permite profundizar acerca de esta poca participación.

Las mujeres streamers, dentro de la plataforma Twitch, se enfrentan constantemente a los desafíos que implica la violencia de género, la cual se puede presentar no solo a través de los comentarios que reciben en el chat de sus streams sino a las imágenes estereotipadas que presentan del sexo femenino los videojuegos; por lo cual, otra de las ausencias que encontramos es la falta de testimonios por parte de las mujeres gamers en las investigaciones, uno de los puntos puede ser que los objetivos de dichas investigaciones no toman como algo primordial saber las vivencias de las streamers o lo abordan de manera superficial.

Hay varias investigaciones sobre la relación mujeres, streaming y Twitch, pero casi ninguna lo aborda desde las representaciones sociales siendo escasa la recolección de información en este rubro, a esto se le suma la carencia de perspectiva de género en las investigaciones realizadas debido a que solo ven al género como una categoría dentro de las representaciones sociales.

Nuestra investigación está organizada en 4 capítulos. En el capítulo 1 se aborda la importancia de la perspectiva de género y las representaciones sociales (RS) dentro de la industria de los videojuegos, se define lo que entendemos por estos conceptos y se ubican las diferentes RS que existen dentro de la plataforma Twitch. También ubicamos la perspectiva de género en las comunidades sociales y como después se ven replicadas en las comunidades virtuales, y por ende, mencionamos la violencia de género que existe dentro de la plataforma, pero sin dejar de lado lo que el mismo videojuego proyecta, ya que consideramos a los videojuegos como una práctica cultural en el marco de una nueva cultura digital.

En el capítulo 2 describimos la evolución que ha tenido la industria del videojuego y el gaming y la participación de la mujer en ambos entornos. El punto de partida es la evolución que han tenido los videojuegos desde sus inicios en 1952 a la actualidad y como fue obteniendo cada vez más popularidad en la sociedad, teniendo en la década de los ochenta su mayor impacto, principalmente por su uso en consolas y posteriormente en computadoras y teléfonos celulares. Debido a la evolución masiva de los videojuegos junto con la evolución del internet se crearon plataformas de videojuegos como la de nuestro interés, Twitch, la cual fue creada en 2007. El punto de interés para la investigación en este

capítulo es la mujer en el mundo del videojuego, donde se muestran un conjunto de prácticas, ideas y representaciones sociales que atribuyen características de la lógica cultural del género de lo que es femenino y masculino, también se basan en los roles de género socialmente contruidos, es decir, lo propio de los hombres y las mujeres. Se observa una desigualdad o un rechazo a las videojugadoras que se involucran en el gaming/streaming. Asimismo, la participación de la mujer en el gaming se complica por los rasgos culturales del machismo que delimitan socialmente los roles de género.

En el capítulo 3 explicamos el enfoque cualitativo de nuestra investigación, esto porque trabajamos con personas con conocimiento específico sobre el mundo gamer y con experiencia en la plataforma Twitch. En tal sentido, el tipo de estudio que desarrollamos es exploratorio descriptivo, ya que permite identificar la relación entre el usuario y el streamer. Se describen las estrategias metodológicas que se siguieron para abordar la dinámica de la plataforma Twitch, así como la metodología para el estudio de las representaciones sociales de las mujeres gamers, esta es importante para entender los objetivos que se proponen sobre las RS, tomando como base algunos planteamientos de Banchs (2000).

Se retoma el concepto de etnografía digital ya que a partir de esta se realizó el acopio de la información en la plataforma Twitch con el fin de describir lo que sucede dentro de esta e identificar las diferentes maneras en las que interactúan los usuarios y ubicar las reglas que existen dentro de ella.

Otra técnica de recopilación de información fue la entrevista. Se entrevistaron a 8 streamers de dicha plataforma con el propósito de que nos comentaran sus vivencias y experiencias en la plataforma; con estos testimonios que fueron grabados con su consentimiento se hizo un video documental donde se muestran los puntos más detonantes de las entrevistas. Para darle difusión y mayor alcance se creó una página de Instagram para publicar nuestros objetivos y nuestro interés sobre el tema.

El capítulo 4 está centrado en las gamers y su relación con Twitch, enfocándonos en el análisis de la información obtenida de las 8 entrevistas. A partir del análisis de los tópicos y subtópicos más recurrentes se fueron intercalando los diferentes fragmentos más

representativos que nos permitieron finalmente identificar las representaciones sociales que han construido sobre la violencia de género en la plataforma Twitch.

La investigación se cierra con las exposiciones de las conclusiones a las que arribamos; detallamos los hallazgos de nuestro estudio y perfilamos algunas líneas de investigación a futuro.

CAPÍTULO I

DE LA PERSPECTIVA DE GÉNERO A LAS REPRESENTACIONES SOCIALES Y LA CULTURA DE LOS VIDEOJUEGOS

Para el desarrollo de esta investigación fue necesario apoyarnos en aquellos conceptos que nos permitieron entender la problemática en la que se ubica nuestro objeto de estudio. Son tres los conceptos teóricos que consideramos fundamentales. Incluimos en primer lugar el concepto de representaciones sociales dado que nos interesa identificar cuáles son los saberes en común que se construyen sobre las mujeres gamers en el espacio de los videojuegos y particularmente en las plataformas streaming. El segundo concepto que retomamos es el de género y más específicamente la perspectiva de género, ya que a partir de esta podremos ubicar de manera precisa lo que nuestras sujetas de estudio nos comenten sobre las dificultades que presentan en estos espacios por el hecho de ser mujeres y cómo lidian con ellas. Por último, abordamos la problemática de la cultura de los videojuegos ya que es este el espacio en el que nos adentramos para conocer lo que sucede con las gamers en la plataforma Twitch.

Representaciones sociales

Este capítulo se inicia con las representaciones sociales debido a que esta perspectiva teórico-metodológica no ha sido muy utilizada en el campo de estudio de los videojuegos y principalmente en las plataformas streaming con contenido gamer. Su relevancia radica en que nos permite captar la perspectiva de nuestras sujetas de estudio que son las gamers y para poder abordar esto es necesario partir de qué se entiende por representaciones sociales y cómo se han investigado.

Para Moscovici (1979), autor que propuso la teoría, la representación social es un “corpus organizado de conocimiento y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios y liberan su imaginación” (p.18). Nos pareció importante retomar esta definición, debido a que es la primera de dicho concepto y por esto, la mayoría de los autores que retomamos la han utilizado como punto de partida en sus investigaciones sobre diferentes objetos de representación.

Seguendo a Moscovici (1979) los individuos proceden por análisis de observaciones, se apropian a diestra y siniestra de nociones y lenguajes de las ciencias o de las filosofías. Si partimos de que las representaciones sociales son una “preparación para la acción”, no lo es solo en la medida en que guían el comportamiento sino, sobre todo en la medida en que remodela y reconstituye los elementos del medio en el que el comportamiento tiene lugar. Éstas llegan a dar un sentido al comportamiento, al integrarlo en una red de relaciones dónde está ligado a su objeto de representación.

Las representaciones sociales son estructuras del pensamiento cotidiano cuyos contenidos se construyen y reconstruyen incesantemente. Este hecho hace que el concepto de representaciones sociales, lejos de definir un solo fenómeno o un mecanismo claramente diferenciado, se refiere, más bien, a un conjunto heterogéneo de manifestaciones empíricas. En estas manifestaciones se identifica un conocimiento específico, es decir, el contenido de la representación de la realidad. (Villaroel, 2007)

Para Jodelet (1986), otra autora clave de la teoría de las representaciones sociales (TRS), el concepto de representación. “Designa una forma de conocimiento específico, el saber de sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados. Designa una forma de pensamiento social, el de sentido común” (p. 474); es precisamente este el tipo de pensamiento el que interesa captar. Además, para la autora:

...las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal. En tanto que tales, presentan características específicas a nivel de organización de los contenidos, las operaciones mentales y la lógica (p. 474).

Jodelet (1986) explica que siempre se tiene que recordar que toda representación social es representación de algo y de alguien. Así, no es el duplicado de lo real, ni el duplicado de lo ideal, ni la parte subjetiva del objeto, ni la parte objetiva del sujeto, sino que constituye el proceso por el cual se establece su relación.

A partir de lo planteado por Jodelet (1986) en esta investigación se retoma dicha conceptualización para identificar las representaciones sociales de las gamers en la plataforma Twitch y cómo tienen que lidiar tanto con lo que se construye sobre ellas en

dicha plataforma, como con la violencia de género. Para ello es importante retomar dos de los procesos de construcción de las representaciones sociales que propuso Moscovici (1979): la objetivación y el anclaje, ya que de esta manera podemos observar cómo van surgiendo y cómo se van anclando.

Para Moscovici (1979) la objetivación consiste en “llevar a hacer real un esquema conceptual, a duplicar una imagen con una contrapartida material” (p.76). Asimismo, ubica dos operaciones esenciales de la objetivación, naturalizar y clasificar: “Una convierte en real al símbolo, la otra da a la realidad un aspecto simbólico. Una enriquece la gama de seres atribuidos a la persona, la otra separa algunos de estos seres de sus atributos para poder conservarlos”. (p. 76)

Desde la perspectiva de Jodelet (1986), la objetivación se refiere al: “proceso en que la intervención de lo social se traduce en el agenciamiento y la forma de los conocimientos relativos al objeto de una representación, articulándose con una característica del pensamiento social.” (p. 481). Dicho proceso es relevante para la investigación ya que se ve replicado de cierta forma y con ciertas características en la plataforma elegida para la investigación debido a la constante intervención social que hay en ella y por qué articula pensamientos de comunidades sociales.

El otro proceso de construcción de las RS que identificó Moscovici es el del anclaje. Este designa:

La inserción de una ciencia en la jerarquía de los valores y entre las operaciones realizadas por la sociedad. A través del proceso de anclaje, la sociedad cambia el objeto social por un instrumento del que puede disponer, y este objeto se coloca en una escala de preferencia en las relaciones sociales existentes. (1979, p.121)

Para complementar esta explicación retomamos a Jodelet (1986) para quien el anclaje: se refiere al enraizamiento social de la representación y de su objeto. En este caso, la intervención de lo social se traduce en el significado y la utilidad que les son conferidos. También implica la integración cognitiva del objeto representado dentro del sistema de pensamiento preexistente y a las transformaciones derivadas de este sistema, tanto de una parte como de otra.

Otro aspecto fundamental que nos interesa en la teoría de las representaciones sociales es poder identificar las funciones que desempeñan y así poder relacionarlas con nuestra investigación y en la plataforma de streaming *Twitch*.

Las primeras funciones que menciona Abric (2001) son las Funciones *de saber*, estas: permiten entender y explicar la realidad social. El saber práctico de sentido común, como le llama Moscovici, permite a los actores sociales adquirir conocimientos e integrarlos en un marco asimilable y comprensible para ellos, en coherencia con su funcionamiento cognitivo y con los valores a los que se adhieren. Podemos rescatar de esta función el manejo y comunicación de la plataforma debido a que ya tienen cierta estructura y para hacer parte de está tienes que tener ciertos conocimientos integrados para que tenga coherencia lo que se ve con lo que se dice.

En segundo lugar, Abric menciona a las *funciones identitarias*; éstas definen la identidad, permiten la salvaguarda de la especificidad de los grupos. Además de la función cognitiva de entender y explicar, “las representaciones tienen también por función situar a los individuos a los grupos en el campo social, permiten elaborar una identidad social. Y personal gratificante; es decir, compatible con los sistemas de normas y valores social e históricamente determinados.” (2001, p. 13) Esta función en específico es importante por qué aquí se crea la comunidad gamer y más específicamente la comunidad que crea cada streamer, nos proporciona un entendimiento sobre los grupos que se pueden localizar y cómo se identifican.

Las terceras son las *funciones de orientación*. Estas conducen los comportamientos y las prácticas. El sistema de pre decodificación de la realidad que constituye la representación social es una guía para la acción. (2001, p.15) Este lo entendemos como una especie de moderador en las comunidades de diferentes streamers donde cada uno tiene unos lineamientos para la mejor convivencia dentro de sus prácticas de comunicación y sociales siempre incluyéndose en el espacio gamer.

Las cuartas serían las *funciones justificadoras*, las cuales permiten justificar a posteriori las posturas y los comportamientos. Pero intervienen también luego de la acción, y permiten así a los actores explicar y justificar sus conductas en una situación o en consideración a sus colegas. (pp.13-17) Todas estas funciones son esenciales para entender

la dinámica de las representaciones sociales. La identificación de las funciones atribuidas a las RS permite un mejor entendimiento de cómo las personas producen los significados utilizados para comprender el mundo que les rodea y cómo actúan en él.

Tomamos como punto de partida los planteamientos expuestos dado que constituyen las bases teóricas de las representaciones sociales; sin embargo, existen algunos planteamientos más recientes que pueden complementar dicha teoría ya que abordan aspectos que hoy son relevantes, y que nos permiten abordar nuestro objeto de representación de una manera más integral, como lo es el caso de la inclusión de la problemática de género. Por tal razón retomamos algunas reflexiones de Fátima Flores (2014) ya que ella cuestiona el que no se incluya la problemática del género en los elementos ideológicos, creencias, valores y normas que constituyen las RS. Con esto no queremos decir que Moscovici y Jodelet la deberían de haber mencionado, pero creemos que dada la naturaleza de nuestro objeto de estudio, algunos planteamientos de Flores nos sirven para abordarlo de manera más precisa ya que ella sí hace un cuestionamiento al sistema patriarcal implícito en la TRR. Además, desde una perspectiva de género, retomar la teoría de las representaciones sociales como el constructo que permite abordarlo de esta manera¹.

Consideramos que para nuestra investigación y nuestro interés es necesario abordar la teoría de las RS desde la perspectiva de género, ya que a partir de ésta podemos incorporar las teorías basadas en el pensamiento patriarcal que nos permitirán identificar las representaciones sociales representadas en el espacio sociodigital seleccionado para la investigación.

También es importante recuperar la crítica que hace Fátima Flores (2014) en referencia a que el género se ha retomado sólo como una categoría de las representaciones sociales; desde su punto de vista, ésta debería considerarse como todo un sistema dentro del cual claramente se tiene que empezar a tomar en cuenta la perspectiva de las mujeres. Para ella es relevante cuestionarse si la categoría de género como un complemento de la TRS es

¹ Si bien, tanto Moscovici como Jodelet no pueden ser criticados por no haber incluido la perspectiva de género, actualmente sí se puede cuestionar y buscar una deconstrucción del término y la manera en cómo se utiliza, tal como lo menciona Flores (2010).

suficiente para explicar la condición de las mujeres ya que va mucho más allá de los condicionamientos relacionales y descriptivos de su conducta social. Retomamos esta perspectiva porque nos ayuda a identificar las representaciones sociales vistas ya con una perspectiva de género feminista en la que se busca una deconstrucción de estas tomando en cuenta las vivencias de las mujeres.

Esta premisa nos permite acercarnos al feminismo como una postura que busca hacerle frente a la realidad en la que vivimos las mujeres. Es importante entender que las mujeres son nuestras sujetas de estudio de nuestra investigación, y cada uno de los subsistemas que conforman nuestra cotidianidad como un colectivo son relevantes en todos los aspectos, como pueden ser el cultural, el ideológico y el afectivo lo que hace que se reúnan los requisitos para ser una representación social. Dentro de esto nos encontramos con el género, la desigualdad y la violencia de género siendo esto un detonante importante para nuestra investigación.

Del género a la perspectiva de género

Dada la naturaleza de la problemática de nuestra investigación es necesario tomar como base el concepto de género y la perspectiva de género ya que estas son fundamentales para entender a qué nos queremos referir y de qué manera, creemos que la relevancia radica en lo que queremos saber en esta investigación que es principalmente cuáles son las representaciones sociales de las mujeres gamers en la plataforma Twitch que se han construido sobre ellas y cómo lidian con dichas representaciones.

Por género, siguiendo a Lamas (2007), se entiende al conjunto de creencias prescripciones y atribuciones que se construyen socialmente tomando a la diferencia sexual como base; esta construcción funciona como un filtro cultural con el cual se interpreta al mundo. Por ello, para ella el género es una construcción social.

La construcción de género se interrelaciona con otras condiciones objetivas y subjetivas en la vida de cada persona: su cultura, la etnia a la que pertenece, su clase social, su edad, su pertenencia a una comunidad religiosa, su planteamiento político, la historia de su comunidad y su historia familiar. (INMUJERES, 2002)

Todas las sociedades clasifican a las personas de acuerdo con la construcción social establecida y desde estas ideas culturales se establecen ciertas obligaciones de cada sexo con una serie de prohibiciones simbólicas. Lo simbólico es la institución de códigos culturales que mediante prescripciones como las del género reglamentan la existencia humana. (Lamas, 2007)

Teniendo en cuenta la conceptualización del género de Lamas (2007), para esta investigación es fundamental hablar más allá de la simple definición de ésta y poder abordarlo como parte de la reflexión sobre las distintas problemáticas de género (violencia de género, desigualdad de género, etc.), también por eso retomamos a Gómez (2010) para hablar sobre los roles de género; éstos son algo así como el listado de actividades que la sociedad asocia, separadamente, con el género masculino y con el género femenino. Si bien puede haber roles versátiles, tanto más en sociedades postindustriales, numerosos roles son social y culturalmente vinculados con el género. Por ello, también es de nuestro interés hablar de perspectiva de género, ya que es una perspectiva crítica que ayuda a visibilizar una problemática que siempre ha existido, pero estuvo oculta durante mucho tiempo.

La perspectiva de género, siguiendo a Serret (2008), es una noción feminista que ha sido generada para cuestionar el carácter esencialista y fatal de la subordinación de las mujeres. Con este concepto se busca empezar a visibilizar cómo las mujeres aportan en la creación de la realidad social a través de las actividades que realizan, sus vidas, los espacios en que se desenvuelven, así como mostrar cómo cada fenómeno está ligado a las relaciones de poder y desigualdades entre los géneros que mantienen latentes los sistemas patriarcales.

Durante la búsqueda de investigaciones sobre la perspectiva de género y su traslado a los entornos digitales ubicamos un par de particularidades que es necesario mencionar. La primera es que el término de perspectiva de género en dichos entornos es retomado para visibilizar los problemas de la mujer en espacios creados por hombres donde dicha perspectiva no parte de una noción feminista ni es pensada para cuestionar el género y cómo lo entendemos en estos espacios digitales. La segunda tiene que ver con que ningún texto recuperado menciona, ni utiliza la perspectiva feminista para cuestionar o debatir la perpetuación de una visión patriarcal sobre el papel de las mujeres en los entornos gaming.

Nos encontramos principalmente con una ideología machista muy marcada en el espacio de los videojuegos donde llega a escalar a sus plataformas streaming; en los videojuegos hay una notoria desigualdad entre hombres y mujeres. En primer lugar, existe una aceptación al contenido mostrado por hombres en estas plataformas, en los que censuran principalmente a mujeres dentro de la plataforma *Twitch* debido a su vestimenta, la que puede ser considerada como contenido inapropiado para la plataforma (semidesnudos) solo por traer una playera con escote. Otra de las desigualdades que existe nace en el chat del stream dónde los comentarios ofensivos son mayormente dirigidos a las streamers gamers, no por su habilidad sino por su género.

Debido a todas las implicaciones que conlleva hablar del género, nos parece importante mencionar una de las más relevantes como lo es la desigualdad de género, la cual se define como: distancia y/o asimetría social entre hombres y mujeres (INMUJERES, 2007). Históricamente, las mujeres han estado relegadas a la esfera privada y los hombres, a la esfera pública. Esta situación ha derivado en que las mujeres tengan un limitado acceso a la riqueza, a los cargos de toma de decisión, a un empleo remunerado en igualdad a los hombres, y que sean tratadas de forma discriminatoria. Por tanto, la desigualdad de género se relaciona con factores económicos, sociales, políticos y culturales cuya evidencia y magnitud puede captarse a través de las brechas de género. (INMUJERES, 2007, p. 51)

El espacio de los videojuegos es un claro ejemplo en donde la desigualdad de género está presente; esto ha sido estudiado de diferentes maneras, pero algo que caracteriza a los estudios revisados es como la industria se ha dedicado a cosificar y a sexualizar a los personajes femeninos, en la mayoría de sus entregas (Eugene, 2019 y De la paz 2019). Esto debido a que parten de una ideología machista en la que la mujer y su opinión a través de los personajes y las historias de los videojuegos, no es tomada en cuenta.

Esta industria, y más en concreto sus productos, los videojuegos, son una importante influencia en la visión que se pueda generar de los roles femeninos y masculinos. Pero estos roles y estereotipos que se muestran habitualmente en los videojuegos están realizados desde una visión patriarcal y masculina, ya que quienes idean, producen y desarrollan los mismos son habitualmente hombres; de ahí que en los videojuegos se muestre una

representación social basada en los deseos, afinidades y aficiones de los varones. Al respecto, Afonso y Aguilera (2021) señalan que el mundo de los videojuegos es un sector considerado socialmente como masculino, en el que tanto quienes los desarrollan como el público al que van destinados, han sido principalmente hombres.

A partir de las diferentes maneras de abordar la perspectiva de género nos parece fundamental hablar sobre cómo se reproduce la violencia de género ya que esta se ve representada y ejercida, en varias ocasiones, en el entorno digital y en el espacio de los videojuegos al ser estos muy violentos y también violentando al género femenino de diversas maneras.

La violencia de género

Para nosotros es de suma importancia incluir en nuestra investigación un apartado exclusivamente enfocado en la violencia de género debido a que utilizamos la perspectiva de género como uno de los enfoques principales buscando ser incisivos en denotar la violencia de género que existe en la plataforma *Twitch*.

De acuerdo con el Instituto Nacional de las Mujeres (INMUJERES) (2007, p.132) se denomina violencia de género a todo acto violento que tiene por motivo profundo la pertenencia al sexo femenino y que ocasiona como resultado sufrimiento y/o daño físico, psicológico o sexual ya sea en la vida pública o en el ámbito privado. En estos también hay amenazas sobre diferentes actos como puede ser la privación de la libertad o hacer cualquier cosa sin el consentimiento de la víctima.

Partiendo de la violencia de género podemos ubicar la reproducción de estos actos que violentan a las mujeres en los videojuegos y sus plataformas; hemos ubicado algunas investigaciones (Afonso y Aguilera, 2021; Corona, 2018) donde se menciona, a través de los testimonios de las mujeres, que los videojuegos son violentos para ellas debido a la manera en cómo son representadas dentro de estos, además mencionan el trato hostil que reciben por parte de la comunidad gamer, conformada en su mayoría por hombres, lo que nos confirma que la ideología machista está muy presente en estos espacios.

Tomando en cuenta la investigación de Chevallier (2019) se pueden identificar las diferencias que hay en el stream tanto para hombres como para mujeres en el mundo gamer.

Además, en las mismas diferencias se encontraron desigualdades ya que en los comentarios a los hombres no se les ataca por su género ni su aspecto físico, pero en el caso de las mujeres los comentarios más comunes refieren a su género e insultan y/o sexualizan a la mujer frente a la cámara.

Al tipo de violencia de género que se ejerce en los entornos digitales se le denomina ciberviolencia. Esta tiene que ver con:

La violencia digital contra las mujeres y niñas mediante las redes sociales (también conocida como ciberviolencia), puede tener diversas manifestaciones como el cyberbullying, la difusión, sin el consentimiento de la víctima, de sus datos e imágenes personales, amenazas, difamaciones, acoso, humillación, ataques que afectan la libertad de expresión de las mujeres. (Secretaría de las mujeres, 2016, p.1)

Si bien existe ciberviolencia en todas las redes sociodigitales nosotros nos centramos en las plataformas streaming, principalmente en *Twitch* donde esta se expresa principalmente hacia las videojugadoras por ser mujeres y tiene repercusiones en la manera en la que ellas se desenvuelven en la plataforma. Para comenzar, las videojugadoras son juzgadas constantemente por ser mujeres y tienen que lidiar con los prejuicios de los jugadores masculinos. Entre estos destacan los ataques en los que se les etiqueta como anti femeninas o “raras” y se critica el tiempo que le dedican a los videojuegos, dejando claro que el espacio de los videojuegos es un lugar para hombres (Tosca, 2016).

En relación con nuestro objeto de estudio, se puede decir que ya existen investigaciones acerca de la problemática que nos interesa, pero encontramos ciertos aspectos sin responder que para nosotros son importantes. Por ejemplo, descubrimos que la información de las *streamers* o creadoras de contenido de la plataforma es mínima; esperábamos hallar mucha más información de estas creadoras de contenido debido a su fuerte impacto en las plataformas, así como ciertas problemáticas que existen en ellas, pero en lo revisado no se profundizan ni se toma en cuenta las vivencias de las propias streamers. Por tanto, creemos que no hay mejor manera de obtener la información que de las personas que enfrentan dichos problemas; nos referimos a las mujeres que hacen *streams* a través de la plataforma *Twitch*.

Varias investigaciones, como la de Chavallier (2019), exponen como tema las dificultades que tienen las jugadoras en el mundo *gaming* o de videojuegos, pero ninguna destaca como tema principal el cómo las mujeres viven este proceso y cómo lidian con ello; además, mayormente se trabaja una comparativa con el *streamer* hombre. Al respecto, consideramos que no pueden ser juzgados de la misma manera debido a que los comentarios arrojados en streams no son similares y no atacan ni abordan las mismas problemáticas, ni los mismos temas, esto retomando comentarios que dejan ver la desigualdad que existe entre los streams de un hombre y una mujer.

De la cultura a la cultura de los videojuegos

Considerando a los videojuegos como una práctica cultural tendríamos que empezar por la conceptualización de cultura para poder relacionarla con la cultura de los videojuegos. Retomamos la cultura como un término “genérico” que se desarrolla cuando se está inmerso en el espacio de los videojuegos.

Entendemos cultura como “el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias” (Thompson, 1993, p.197). Esta concepción incluye a una variedad de fenómenos y a un conjunto de preocupaciones que hoy día comparten analistas que trabajan en ciertas disciplinas.

Debido a esto, podemos decir que hablar de videojuegos es hablar de una práctica cultural. Además, estos son parte de una nueva cultura digital que sigue evolucionando. El análisis de la cultura en Internet, según Ardèvol (2002) agrupa aquellas perspectivas teóricas y metodológicas que buscan definir la emergencia de nuevos modelos culturales cuyo eje vertebrador serían las tecnologías de la comunicación, pero que también hacen referencia al desarrollo de la inteligencia artificial y a la biotecnología. El análisis de las formas culturales de Internet aglutina aquellas estrategias de investigación centradas en el estudio de los aspectos culturales vinculados a la interacción social mediada por ordenador. Los videojuegos, que son pilares de esta nueva cultura digital son aquellos que los propios consumidores consideran en un nivel más elevado que anteriores entregas de videojuegos; con nivel nos referimos a un mayor desarrollo tecnológico y con una jugabilidad más

amplia (mundo abierto). Mezclan programación y creación cultural, siendo una de las principales bases de la cultura digital de los videojuegos.

Para mostrar cómo la actividad gamer puede ser considerada una práctica cultural, retomamos la conceptualización de Smith (1997) para considerar a la videojugadora como una observadora participante que pone en marcha una serie de emociones y/o sentimientos de acompañamiento, sufrimiento, ira, alegría, etc. que le llevan a identificarse con los personajes del juego tomando partido a su favor e imaginando cuál sería el sentimiento al encontrarse en su misma situación. Por esto se crea una relación entre lo que se entiende por cultura y lo que es un videojuego, con esto se reafirma que el videojuego es una práctica cultural debido a las características que el entorno digital representa.

Teniendo en cuenta las prácticas culturales, nos percatamos de que este espacio gamer tiene sus propias características y por ende sus propias comunidades. Las comunidades de los videojuegos no se pueden denominar de la misma manera que las que se crean en la interacción social cara a cara, debido a que el espacio es diferente y las interacciones no suceden de la misma manera. Estas relaciones están mediadas, pero se tiene una constante evolución, con esto nos referimos a un cambio constante de los participantes en este espacio por la cotidianidad con la interacción con el contenido partiendo de sus gustos por los videojuegos lo que hace que se vuelvan comunidad debido a un interés en este espacio. Al respecto, consideramos que es necesario rescatar el concepto de nativo digital. Siguiendo a Brooks (2006), “un nativo digital es un individuo cuya lengua materna es la de los computadores, los videojuegos e Internet”. (p. 8)

Si bien Brooks (2006) se refiere a estos nativos como personas cuya relación con la tecnología es muy íntima, consideramos que no solamente las personas con estas características o que estén dentro del rango de edad en la que surgieron estas nuevas tecnologías puedan considerarse nativos digitales. Esto debido a que existen personas fuera de estos parámetros que mantienen las mismas prácticas, por eso excluimos el pensamiento de que hay un rango de edad específico para estos nativos de la tecnología.

Partiendo de la idea de los nativos digitales podemos encontrar que estos son identificados por las diferentes empresas de plataformas de streaming que crean y les ofrecen un espacio en el que se sientan cómodos y que, de acuerdo con sus gustos, puedan

tener interacciones con otros que compartan sus ideas, conformando o creando así nuevas comunidades en plataformas digitales como pueden ser *Twitch*, *Facebook gaming*, *Mixer*, entre otros.

Nosotros realizamos nuestro estudio en la plataforma *Twitch* ya que en esta se da la interacción y ésta funge como espacio digital de comunicación. Como señala Lozano (2020), esta plataforma crece como un subproducto o división de una plataforma streaming de contenido general, pero al ser adquirida por Amazon (2014) se convierte en una plataforma de referencia para el mundo de los videojuegos.

Otra de las características que tiene *Twitch* que hace llamativo su contenido como plataforma es la interacción que se lleva a cabo en ésta, la cual es diferente a otras plataformas de streaming. Para Lozano (2020), un aspecto importante de *Twitch* es la cantidad inmensa de creadores de contenido en directo donde debido a la inmediatez hay una comunicación, mientras que en plataformas como YouTube no existe esta interacción sincrónica.

Volviendo a las posibilidades comunicativas que ofrece la integración de un chat escrito en la emisión en directo y retomando a Lozano (2020), estas abren la puerta a una nueva forma de interacción que no se queda en un simple mensaje de consumo habitual debido a que el chat de *Twitch* tiene la posibilidad de hacer circular memes, iconos personalizados o emoticonos. Además, el fenómeno de las retransmisiones de videojuegos se vuelve un subproducto audiovisual con el que ninguna otra plataforma había manejado o competido y esto es debido al número acumulado de fieles seguidores que aglutina *Twitch*.

Podemos identificar que debido a la variación de la interacción ya no es el mismo ecosistema que se tenía pensado para las plataformas streaming. *Twitch* vino a renovar estos espacios de comunicación y a complejizarse, pero al mismo tiempo a darles una organización donde dependiendo de los gustos de los jugadores se tendrán uno o varios creadores de contenido a elegir.

Es relevante incluir la idea de multijugador debido a que actualmente este es uno de los principales atractivos de los videojuegos más jugados y con mayor renombre (Fornite, COD, Free Fire, Valorant, LOL y Overwatch etc.) los cuales son los más llamativos y los

más presentes en la plataforma *Twitch*. Dichos juegos multijugador crean interacciones y hacen más participativo lo que es jugar un videojuego. Esta característica es relevante, fundamentalmente, porque permite la relación/interacción entre streamers en el chat haciendo posible que participen en una misma partida y puedan compartir el espacio del videojuego, ya sea como compañeros o rivales, u observadores.

Para esto es necesario mencionar qué se entiende por multijugador. De acuerdo con Gascó (2019):

Cuando hablamos de todos aquellos juegos en los que como mínimo participarán dos jugadores y la modalidad en la que estos desarrollen el juego podrá variar; es decir, un juego basado en el modo multijugador puede implicar que los jugadores trabajen de manera cooperativa o por el contrario sean rivales y contrincantes. (p.1).

Esta explicación es relevante ya que en la plataforma que abordamos esta manera de jugar es la más replicada por las creadoras de contenido.

A manera de cierre para esta investigación es importante señalar que las representaciones sociales son fundamentales para la aproximación a nuestro objeto de estudio, ya que es la línea principal sobre la que trabajamos y de esta se derivan cuestiones que nos interesa recuperar en la investigación. Al respecto, las entrevistadas nos ayudarán a recuperar de manera más concreta las representaciones que se tienen, en la plataforma, de su participación como mujeres, de la violencia simbólica que se ejerce contra ellas y cómo pueden sobrellevar lo que implican dichas representaciones en su vida diaria.

En el chat de los streams, se evidencia una serie de cuestiones o ataques que reciben estas streamers, específicamente por su género, e incluso su apariencia física, criticando constantemente sus habilidades, por el simple hecho de ser mujeres. Esto tiene relación con nuestra investigación principalmente porque nos interesa identificar cómo estas gamers lidian con las problemáticas sexistas presentes en la plataforma *Twitch* e indagar si desarrollan algunas estrategias que ellas implementan para lidiar con estas problemáticas. También consideramos importante explorar cómo en la cultura gamer se han replicado patrones y conductas de la cultura machista.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES DE LA INDUSTRIA DEL GAMING Y LA MUJER EN EL VIDEOJUEGO

Existen distintos acontecimientos en la vida del ser humano que sirven como un registro observable de algunas situaciones que ocurrieron de manera histórica, por ello este capítulo está destinado a conocer cómo fue creciendo la industria del gaming con el pasar de los años. Para lograr este objetivo es necesario explorar cuál fue el primer videojuego en la historia y como empezó a desenvolverse esta forma de entretenimiento. Una vez expuesta esta información procedemos a exponer cómo esta cultura de los videojuegos es aplicada en la actualidad y cómo tiene una estrecha relación con la violencia de género que se ha manifestado principalmente en las videojugadoras al realizar su streaming en la plataforma Twitch.

No hay que olvidar que incluso la cultura y el género forman parte importante de este pasado histórico, ya que con estos dos conceptos iniciales podemos observar y analizar el mundo gaming de manera más puntual en lo que concierne a los roles de género que se presentan en las narrativas de los juegos, durante los streamings de las videojugadoras y varios otros aspectos que integran esta misma investigación.

La dimensión del internet: los videojuegos hacen su incursión

Hablar de los videojuegos en la actualidad suele reducirse a los juegos de “buenos” gráficos, personajes ultra detallados, tasa de FPS (*Frames Per Second*) altas, entre otra infinidad de cualidades que hoy en día posee un videojuego, pero en un inicio esto no fue así.

Ha sido complicado descubrir cuál fue el primer videojuego en la historia, y después de investigar lo suficiente y ver que varios blogs como *Historia de nuestras historias*, *curiosfera*, *Muy interesante*, entre otros, así como textos como el de *Historia de los videojuegos* (2008) de la Universidad de Barcelona llegan a un cierto consenso. A partir de dicha revisión podemos confirmar que el primer videojuego llevaba por nombre *OXO* y este apareció en 1952 desarrollado por Alexander S. Douglas. Este era un videojuego para computadora que se ejecutaba sobre un EDSAC, una especie de computadora antigua, lo

cual permitía enfrentar a un jugador humano contra una máquina (López y Belli, 2008). Con este primer videojuego iniciaba una industria que con el pasar de los años se iría fortaleciendo. Para 1958 el estadounidense William Higginbotham creó el videojuego llamado *Tennis for Two* aportando una innovación importante que permitiría una competencia entre dos jugadores humanos dejando a un lado la simplicidad de humano-máquina del primer videojuego; con estos avances en un periodo corto de tiempo podríamos considerarlos como los pioneros en las modalidades de los juegos actuales.

La creación de los videojuegos no solo quedaba en personajes destacados como en el caso del físico William Higginbotham que creó el primer videojuego que permitió jugar a dos humanos (López y Belli, 2008), sino que también se le sumaban las nuevas generaciones de estudiantes ya que cuatro años después, en 1962, el colegial del Instituto de Tecnología de Massachussets, Steve Rusell dedicó parte de su tiempo en crear un juego de computadora llamado *Spacewar*; un juego basado en naves espaciales que luchaban entre ellas, dicho proyecto alcanzó una gran popularidad, sin embargo, este juego como los dos anteriores eran imposibles de ser comercializados debido a que eran demasiado grandes o caros para salir de los laboratorios (Mujica, 2021).

Para 1971 se empezó a comercializar el primer videojuego llamado *Computer Space* una versión del juego *Space War* adaptada para las computadoras comercializadas de aquella época; sin embargo, el acceso a este juego era limitado debido a que gran parte de las personas tenían acceso limitado a esta tecnología. En este mismo año llegó una solución innovadora que revolucionará el acceso a los videojuegos al público en general y esto fue posible gracias a la primera máquina recreativa llamada *Pong* la cual permitió la comercialización del juego *Tennis for Two* (López y Belli, 2008). Al respecto Baricco (2019) señala que:

[...] debido a que en las casas aún era poco común tener un ordenador, y uno jugaba acudiendo a los lugares públicos apropiados donde había una especie de mueblecito de dimensiones [...] inexplicables: encajonado a ese mueblecito había una pantalla del tamaño de una pequeña televisión, y una sobria consola en la que se encontraban tres botones o, en las versiones más sofisticadas, un joystick y un par de botones. (p.36).

Con esto la ascensión de los videojuegos estaba asegurada con juegos adaptados a las tecnologías vigentes.

El avance de la creación de los videojuegos empezaba a crecer de una manera acelerada para el tiempo que transcurría. Más tarde, en 1972, Ralph Baer o también conocido como el padre de los videojuegos (Academia Play, 2020) empezó a desarrollar junto a Albert Maricon y Ted Dabney el proyecto *Fox and Hounds* introduciendo el juego doméstico; dicho proyecto evolucionaría en *Magnavox Odyssey*, creando así la primera consola de videojuegos que incluía varios juegos pregrabados y daba la posibilidad de jugarlos en el televisor del hogar (López y Belli, 2008). Para los años ochenta la industria de los videojuegos se encontraba en crecimiento constante por el rotundo éxito obtenido en los años setenta gracias a las máquinas recreativas y la primera consola.

Durante los primeros dos años de la década de los años ochenta aparecían más videoconsolas domésticas destacando las consolas como *Oddyssey 2*, *Intellivision*, *Colecovision*, *Atari 5200*, entre otras, lo cual ocasionó que al mismo tiempo los videojuegos pasaran por el mismo proceso al tener una gran popularidad dentro de la industria del videojuego, tal es el caso de los juegos conocidos como *Battle Zone*, *Pole Position*, *Pacman*, entre otros (López y Belli, 2008). En este último juego mencionado se logra apreciar la influencia de los videojuegos en la cultura cotidiana, debido a que Pac-Man, era un personaje que podía ser objeto de licencia, es decir, podía ser comercializado de manera legal. Por ello, no pasó mucho tiempo antes de que tuviera una canción en las radios, un programa de televisión los sábados por la mañana y todo tipo de productos a la venta. En solo un año, el juego revolucionó la historia de los videojuegos. (Mujica, 2021)

La industria de los videojuegos alcanzaba grandes éxitos, sin embargo, para el año 1983 comenzó la crisis del videojuego, también conocida como la caída de Atari. Esta crisis trajo un declive en la producción de videoconsolas y ordenadores domésticos que llevó a la quiebra a varias empresas en los Estados Unidos y Canadá debido a la baja demanda de consolas, pero al alta de videojuegos (Consalvo, 2006), es decir, había menos consolas en circulación que juegos disponibles. Por otro lado, para evitar la crisis que se presentaba en el occidente Japón apostaba por la creación de consolas con mayores especificaciones y juegos pregrabados logrando con éxito el nacimiento de la Famicom o

conocida en occidente como Nintendo, esto fue logrado gracias a la oferta de videojuegos que era mucho mayor.

A mediados de los años ochenta el mundo del videojuego se revolucionó con la llegada de Súper Mario Bros de Nintendo debido a que por primera vez se tenía un objetivo y final en un videojuego (López y Belli, 2008). A partir de este momento el videojuego y la industria cambiarían radicalmente tanto que se empezó a imitar los objetivos de este juego y dejar los anteriores que sólo repetían en bucle la misma actividad con el único objetivo de obtener la mejor puntuación. Al finalizar la década de los ochenta comenzaron a aparecer las consolas de 16 bits como la Megadrive de Sega; en el caso de las máquinas recreativas destacan juegos como *Defender*, *Rally-X*, *Dig Dug* entre otros. No solo bastaba con tener la consola en casa o acudir a los centros recreativos, ahora se podía llevar a donde fuera gracias a la aparición de las consolas portátiles que empezaron a aparecer en 1989 con el lanzamiento de la Game Boy de Nintendo.

En los años noventa las consolas empezaron a evolucionar con la aparición de la *Mega Drive*, debido a que con esta consola inició con la era de los 16 bits, y el mercado de las consolas empezó a expandirse a partir de esta creación proporcionando una variedad de ofertas similares como en el caso de la Súper Nintendo, la PC Engine o TurbografX y la CPS (López y Belli, 2008). Esta evolución trajo mejoras beneficiosas para el videojugador, ya que aumentaba la jugabilidad entre personas e introducía el CD-ROM con juegos pregrabados en él sin necesidad de quedarse únicamente con los disponibles en las consolas existentes.

La evolución no sólo abarcaba las consolas, sino también, los videojuegos, los cuales, por su parte, empezaron a recibir mejoras; las empresas creadoras y desarrolladoras de estos juegos optaron por salir del videojuego “plano” aquel que solo era en una dimensión y se repetía en bucle, es decir, solo era el videojuego plasmado en la pantalla sin ofrecer algún volumen que detallara al objeto o personaje del videojuego como es el caso del juego *Space Invader* que “consistía en disparar a los extraterrestres que caían desde el cielo de una forma más bien idiota, repetitiva, previsible, pero letal.” (Baricco, 2019. p36).

Con ello en mente se inició la creación de videojuegos tridimensionales obteniendo resultados positivos con los formatos 2D, pero su verdadero éxito fue hasta la aparición del

formato 3D con los videojuegos *Donkey Kong Country*, *Killer Instinct* y *Virtual Racing* marcando un antes y después en los juegos 3D en consola (López y Belli, 2008). El éxito de este tipo de juegos lograba, sin lugar a duda, que esta industria se fuera metiendo de a poco en la cultura cotidiana, incluso el crecimiento era lo bastante grande para empezar a introducir consolas basadas en formatos de 32 y 64 bits apareciendo consolas como la ya conocida Sony PlayStation o la Nintendo 64.

La industria del videojuego seguía teniendo un "boom" en su avance; por un lado, las consolas domésticas ofrecían mejoras para el disfrute del jugador/a; los centros recreativos eran reemplazados por las nuevas generaciones de consolas e incluso dejaban de ser necesarios debido a la aparición de las consolas portátiles como la Gameboy o la Neo Geo Pocket. Al finalizar la década de los noventa la consola más popular era la PlayStation con juegos como Resident Evil, Final Fantasy, Gran Turismo entre otros. (López y Belli, 2008)

Al momento de iniciar el siglo XXI, los videojuegos ya tenían un avance importante en la cultura cotidiana, incluso empezaron a emerger videojuegos en línea con la introducción del Internet y las PC "gamer" diseñadas con un fin específico de jugar sin necesidad de adquirir una consola, aumentando así la posibilidad de poder jugar partidas multijugador con otros usuarios del mundo junto con el beneficio de la red. Durante el mismo inicio de este siglo, Sony lanza su consola Sony PlayStation 2 que incorporaba mejoras importantes en cuestión de sonido y gráficos. Para el año 2001 Microsoft realizaba su incursión en el mundo de las consolas con la famosa y ya conocida Xbox. En la actualidad estas últimas consolas mencionadas continúan ofreciendo mejoras generacionales, es decir, que con el tiempo una nueva familia de la consola sustituye a la anterior ofreciendo mejoras de rendimiento, gráficos, ventilación, etc. Aunque claro no son las únicas en el mercado actual, pero sí son las más reconocidas.

Esta industria de los videojuegos actualmente continúa en un amplio crecimiento, situación que ha permitido sacar secuelas de entregas de juegos como en el caso de Halo o Grand Theft Auto adaptadas a las nuevas consolas disponibles en el mercado del gaming. Incluso su crecimiento es tan amplio que ahora abarcan a los dispositivos móviles para poder jugar debido a que la evolución tecnológica lo ha hecho posible.

Las nuevas generaciones de juegos cada vez tienen mayor protagonismo por diferentes hechos, algunos por sus temáticas dentro de juego, otros por la posibilidad de interacción entre el juego y el jugador, las historias narradas dentro de estos productos, entre muchas más. Por ello mismo es importante continuar siguiendo esta evolución de los videojuegos, debido a que no podemos asumir que la historia de esta industria ha terminado aquí, por el contrario, es posible que aún sólo estemos viendo la punta de un iceberg. Esto tomando en cuenta que hoy en día existen comunidades dedicadas a vivir de los videojuegos, no solo creándolos, sino también jugándolos en línea y en vivo desde alguna plataforma dándole vida a los streamers.

La plataforma Twitch

Anteriormente se relató la historia de los videojuegos y cómo estos fueron involucrándose en la cultura cotidiana de manera paulatina; tanto fue su éxito que se empezaron a originar comunidades que dependen de estos productos de entretenimiento y se han convertido en una forma de obtener ingresos para estas personas, a lo cual, los conocemos de manera cotidiana como streamers, pero para acceder a estas posibilidades se necesita de un entorno adecuado para lograrlo, por ello este apartado está destinado a conocer el sitio web de nuestro interés que alberga a/las gamers y que ha servido de soporte para gran parte de esta comunidad: la plataforma Twitch.

Empezamos con un breve recuento de la plataforma. Este medio tuvo sus orígenes en el 2007 y no llevaba por nombre Twitch, sino se llamaba Justin.TV cuya funcionalidad era transmitir videos en vivo; al principio esta plataforma solo emitía conferencias de los creadores y sus conocidos donde platicaban de su día o experiencias que habían tenido, sin embargo, carecían de visitantes lo cual ocasionó que esta plataforma se abriera al público. (Histografías, 2021)

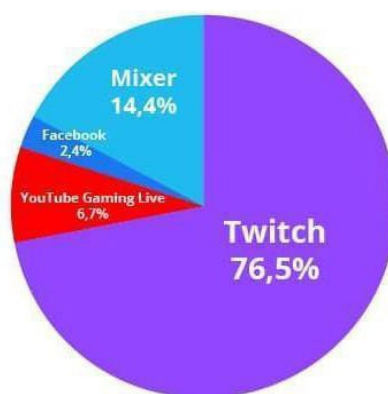
Una vez que las posibilidades de transmitir tu contenido fueron exitosas, los pocos que jugaban videojuegos en Justin TV aprovecharon este espacio para transmitir en vivo pequeños segmentos de como jugaban. No fue hasta el 2011 que se decidió crear Twitch debido al aumento considerable de videojugadores dando origen a la famosa plataforma web para gamers. Cabe señalar que dicha plataforma fue adquirida por la empresa Amazon en 2014.

Durante los inicios de la pandemia COVID-19, *Twitch* como plataforma, batió todos los récords posibles en comparación con sus competidores directos como Youtube, Dailymotion, entre otros, con un total de 34 millones de horas vistas durante el mes de abril (Lozano y Cuartero, 2020), lo que no sorprendió debido a que la industria de los videojuegos con el paso del tiempo y la pandemia obtuvo millones de seguidores nuevos y las famosas competencias de videojuegos llamados esports.

Al incrementar las visitas durante este tiempo de pandemia, también aumentaban los participantes en el caso de las mujeres de acuerdo con la revista *Forbes* (Duran, 2020) su participación en Latinoamérica se incrementó en un 49,7%. Con este aumento al entrar en la plataforma Twitch, se podía ver desde las opciones recomendadas para visualizar a una que otra streamer, en comparación con el pasado, cuando solo aparecían videojugadores.

Gráfico 1. Horas emitidas

% HORAS EMITIDAS ABRIL-JUNIO 2020

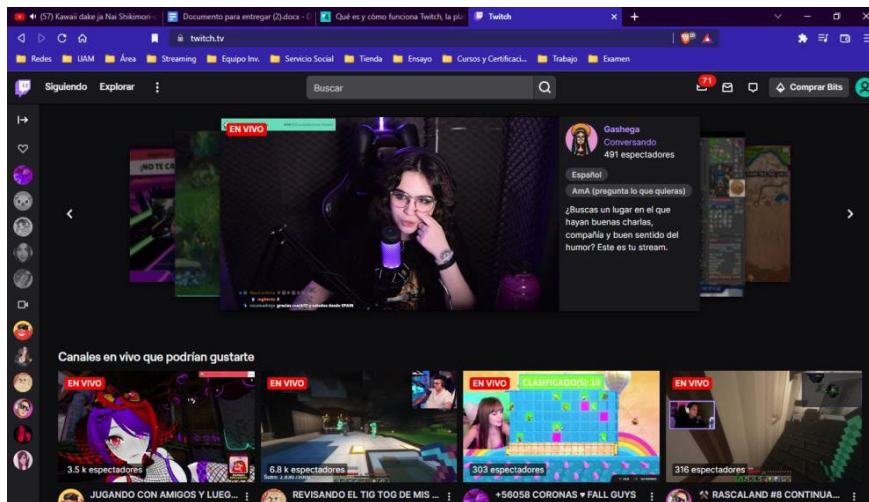


Datos: StreamLabs Quarterly Report Q2 April-June 2020

Fuente: Stream Labs Quarterly 2020

El funcionamiento de la plataforma así como su ingreso como usuario/espectador es lo bastante amigable para las personas; el poder ubicar con rapidez algún streaming en vivo resulta ser bastante cómodo, es decir, una vez que se entra desde el navegador o app a la plataforma Twitch solo basta con observar quienes están transmitiendo en ese momento, y de manera tan inmediata que se encuentre algo acorde a las preferencias basta con hacer click o touch al video para que este sea dirigido a su totalidad, donde a partir de aquí cambia la interacción.

Imagen 1. Inicio de Twitch.



Llegados a este punto pasa algo importante; supongamos que el streaming que elegimos es lo bastante entretenido y uno gusta de participar en el en vivo por medio del chat, esta forma no está permitida al menos que uno se registre de manera forzosa en la plataforma, por ende se necesita crear una cuenta, y una vez que se crea dicha cuenta se puede participar en el chat al menos que el streamer tenga condiciones para su participación en la gran mayoría de los casos se tiene que seguir a la persona en la plataforma y para lograr eso solo basta con darle un click o touch a la opción que dice seguir y el estatus pasará a siguiendo o marcará un corazón iluminado.

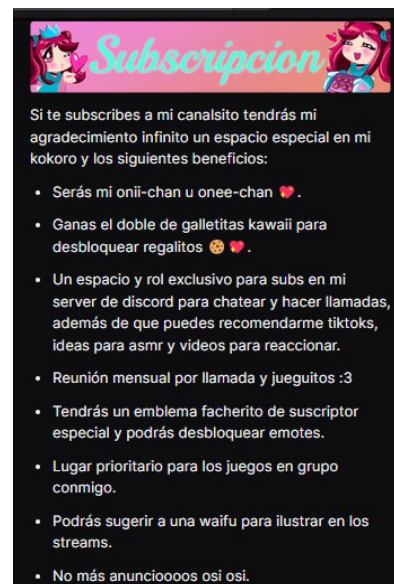
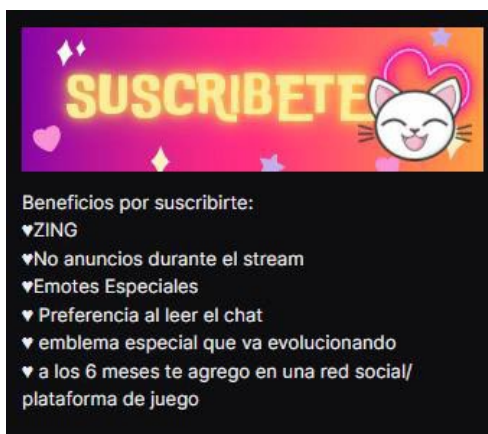
Imagen 2. Seguir a la gamer



En resumen, si solo se pretende ser un usuario que ocasionalmente o frecuentemente quiere ver contenidos en esta plataforma e interactuar con la persona transmisora sin un privilegio adicional basta con conocer ese funcionamiento principal. Esto no quiere decir que hasta aquí quede el funcionamiento de la plataforma existen mayores beneficios si uno opta por dar dinero a la plataforma y al creador de contenido.

Con lo anteriormente señalado es necesario hacer mención de las suscripciones por pago y hablar de ellas resulta ser bastante complicado debido a que los beneficios son asignados por el streamer en una suscripción de USD 4.99 (compréndase como el menor costo) no es lo mismo en el canal del jugador “x” que en el sitio del jugador “y” esto mismo pasa con los conocidos “bits”. Por e lo, es pertinente hacer este señalamiento entre la diferencia de los usuarios que se encuentran en Twitch y dividirlos entre seguidores y suscriptores; la diferencia entre estos dos solo es el dinero, el primero no paga y no tiene beneficios adicionales, pero sí puede participar en el chat y ver en vivo al streamer en el momento, mientras que el suscriptor paga una cuota mensual y tiene acceso a eventos o beneficios que designe el streamer por nivel de cuenta pagada. Al respecto, reiteramos que la decisión de pagar está en que tanto uno apoyas al creador de contenido, y de qué tantos privilegios se quiera obtener con el streamer seleccionado.

Imagen 3. Beneficios



Ahora bien, después de exponer que Twitch aparece en el 2011 y cómo funciona la página por dentro, es necesario regresar a nuestro objetivo principal, por ello, es necesario hablar de la participación de la mujer en la plataforma. Con un crecimiento constante de las mujeres en el mundo del gaming resulta sencillo encontrar en la página de inicio de la plataforma a la videojugadora o las videojugadoras que podrían ser de interés.

Recordemos que en el streaming se puede participar en un chat como seguidor o suscriptor y es aquí donde encontramos diferentes escenarios que visualizan la situación de

la mujer en el mundo gaming. Una vez que se entra al chat los estereotipos de género, que a lo largo del tiempo, se han llegado a visualizar, se muestran con mayor precisión en los comentarios que la audiencia hace a la videojugadora; por un lado, está el sector que le recrimina la forma de jugar o la insulta de varias formas posibles basándose en el estereotipo de lo “propio de la mujer”, situación que veremos con más detalle en el siguiente apartado, y por otro lado, contrario se encuentran un sector que muestra su apoyo de manera incondicional, sin importar su apariencia o el desempeño.

Esta dualidad que se presenta durante un chat a gran escala representa una nueva forma de ver a las mujeres en el mundo del gaming, lo cual permite observar cambios continuos que se han presentado dentro de esta comunidad. Esto no quiere decir que se deje de lado los personajes estereotipados dentro del juego, ya que esto solo es un posible cambio que aparece entre la interacción de la videojugadora con un público.

Para detallar dicha situación el blog TodasGamers enlista alguna de las situaciones a las que se enfrentan las mujeres en el streaming:

- Se les examina para comprobar si somos *true gamers* o si por el contrario estamos ahí para gustar (porque claro, ¿cómo una mujer va a hacer streaming por el simple hecho de que le gusten los videojuegos?).
- Se nos dedica toda clase de insultos sobre nuestro físico y/o te dicen lo que te harían sexualmente.
- Que consideren que, en el caso de que tu rango sea alto, sea porque te han *boosteado*; para ellos una mujer es mala hasta que se demuestre lo contrario.
- Que lleguen a pensar que si eres simpática con ellos es porque quieres algo más a l  de una simple conversaci n y si eres introvertida o les dices que no, es que eres una estrecha.
- Los chicos que van a tu *streaming* a explicarte c mo jugar porque “quita mujer, que t  no sabes” (TodasGamers, 2017)

Estas son algunas de las situaciones que se pueden presentar en esta plataforma, sin embargo, no son todas. Con esto en mente podemos dar un acercamiento previo a los

sucesos que acontecen dentro del streaming, sin embargo, estos serán comprobados o refutados con la participación de nuestras gamers.

La mujer en el mundo del videojuego

En los apartados anteriores se habló de manera breve sobre el recuento de los videojuegos a lo largo de la historia, y no ha de extrañar que después de perdurar bastante tiempo esta se haya acoplado a la cultura de la humanidad creando comunidades que se encuentran activamente en los videojuegos desde un/a programador/a dedicado/a a la creación de estos hasta el espectador que disfruta de ver jugar a los streamers. Incluso se cuenta con productos especializados como programas de TV, blogs o incluso revistas donde se dedican a hablar de estos videojuegos, sin mencionar que varios investigadores han visto a estos productos como un punto de análisis interesante para descubrir mayores fenómenos en la sociedad.

Si se parte de esta idea de la existencia de la comunidad gamer no hay que olvidar que esta puede clasificarse en varias formas de contribución divididas en sectores dadas por la misma cultura del gaming, desde un/a creador/a de contenido, los especialistas en hacer una *review* del videojuego o incluso aquel que se ha especializado al hablar de ellos. Para ello, empezamos a recopilar acontecimientos del rol de la mujer en la sociedad para una mayor comprensión de la participación del género femenino en esta industria.

Tal es el caso del gaming, donde este factor puede marcar una diferencia al momento de hablar de las videojugadoras/mujeres que son catalogadas de acuerdo con los roles de género, es decir, “lo propio de los hombres y de las mujeres”. La lógica cultural del género atribuye características “femeninas” y “masculinas” a las esferas de la vida y a las actividades de cada sexo y estas atribuciones cobran forma en un conjunto de prácticas, ideas, discursos y representaciones sociales que a su vez influyen y condicionan la conducta objetiva y subjetiva de las personas (Lamas, 2009).

Ahora bien, para detallar con mayor precisión lo anteriormente dicho, exponemos algunos antecedentes que indican el rol de las mujeres en la sociedad. En la época griega la mujer destacaba por un único papel fundamental para aquella civilización, el de ser madre y esposa, estando obligada a las tareas del hogar, recluidas de la sociedad y sin participar en

tareas de la comunidad. Estas desigualdades venían detonadas por la creencia de la superioridad del hombre sobre la mujer que se prolongará durante bastantes años inclusive las actividades como la educación y la participación ciudadana dictadas por la cultura vigente seguían siendo un privilegio para los hombres. (ONU, 2017)

Lo anteriormente mencionado son solo dos ejemplos breves de algunos acontecimientos que denotan las desigualdades de género presentes en la cultura humana, situación que aún persiste en algunas zonas del mundo. En el caso de la cultura gaming, pasa algo similar; esto es debido a la creencia de que los videojuegos son un producto exclusivo para los hombres al relacionarlo con los juguetes y su combinación con las TIC (Gómez, 2013). Esto ha provocado cierto rechazo a las videojugadoras que se van involucrando en el gaming/streaming; esto empieza desde la oferta de videojuegos puestos en el mercado, al tener mayores juegos de interés para los varones como juegos de acción, carreras, deportes, juegos bélicos, entre otros, lo que ocasiona que la mayoría de las mujeres no quieran jugar debido al contenido de estos juegos (Gómez, 2013 citado en Rodríguez, 2002, p. 44).

La situación de la mujer en el mundo del gaming desde un inicio parece complicarse debido a la oferta de videojuegos que van dirigidos hacia un público masculino que están plagados de estereotipos femeninos basados en los roles de género, aunque no es la única barrera que se puede encontrar. La perspectiva de género en la cultura de los videojuegos también juega un valor importante ya que hay una mayor influencia si esto se integra a los estándares familiares, ya que desde la infancia se contempla un trato diferenciado entre niños y niñas; se da darse por hecho que los videojuegos no van a ser del agrado de las niñas y que es algo más de los niños, se les excluye de este mundo gamer desde pequeñas. (Gómez, 2013)

Ahora bien, una vez que hemos señalado algunos escenarios posibles a los que se pueden enfrentar las mujeres antes de entrar al mundo gaming, nos parece pertinente también hablar de esta industria, es decir, lo que encontramos al momento de entrar al videojuego. Recordemos que la oferta de juegos de manera histórica ha estado dirigida hacia los hombres, y en los últimos años se ha tratado de crear juegos destinados a las mujeres, sin embargo, estas creaciones mantienen una estrecha relación con la tradición

machista de la sociedad que considera que las mujeres solo buscan formar una familia y casarse (Gómez, 2013).

Por ejemplo, la saga de videojuegos “Imagina ser” de Nintendo, se recalca con bastante fuerza los roles de género y esto hace que los personajes solo puedan optar por una vida estereotipada, como asumir que la mujer solo busca ser mamá, tener una boda perfecta y desarrollar una profesión ligada a lo “propio de las mujeres”. Otro ejemplo del papel de la mujer en los videojuegos es el del videojuego Mario Bros de la misma casa desarrolladora, donde en este videojuego la participación de la mujer se reduce a solo ser rescatada por el “héroe” del juego. También existen otros casos donde la mujer es sexualizada como es el caso de Grand Theft Auto, no importa de cual entrega estemos hablando ya que desde el primer GTA hasta la quinta entrega la mujer tiene el mismo papel.

Existe una gran variedad de ejemplos que podríamos detallar en el mundo gaming; sin embargo, hay otro aspecto que debemos de rescatar de la situación de las mujeres en los videojuegos y es que, si ellas reconocen que les gusta jugar videojuegos ante un cierto grupo, este suele considerarlo como raro, debido a que es considerado como “algo propio del hombre” (Gómez, 2013).

La participación de la mujer en el gaming suele verse complicada por los rasgos culturales del machismo como los roles de género implantados por la sociedad, aunque esto puede cambiar con el pasar de los años. De hecho, en la actualidad aun cuando continúan ciertos comportamientos machistas dentro del mundo gaming hacia las mujeres, existen grupos que hacen resistencia a estos patrones de conducta creando situaciones donde estos prejuicios e impedimentos originados por esta cultura machista no presenten alguna problemática.

Con esto en mente, las streamers son videojugadoras que se dedican a jugar en vivo, y transmitirlo a través de una plataforma en internet, donde a partir de este momento van en contra de lo establecido culturalmente. El papel de la mujer en el gaming resulta ser de gran importancia, y verlo a través de la historia resulta atractivo, por las diferentes manifestaciones que han ocurrido en el entorno, permitiendo observar las conductas que se encuentran sumergidas en este entorno

CAPÍTULO III

ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL ACOPIO DE INFORMACIÓN Y EL ACERCAMIENTO A LA DINÁMICA DE LA PLATAFORMA TWITCH

El propósito de este capítulo es explicar el enfoque metodológico que hemos decidido adoptar para la realización de investigación y de qué manera este guía el acopio y análisis de información que nos permitirá contestar nuestras preguntas de investigación. También mencionamos los instrumentos seleccionados para la obtención de la información que nos proporcionaron nuestras sujetas de estudio. Para poder llevar a cabo esto, es necesario señalar que hemos elegido el enfoque cualitativo debido a que incluye técnicas específicas para obtener información que nos es de mucha utilidad para el propósito de nuestra investigación, y más específicamente para obtener la información específica que nos interesa.

Enfoque cualitativo; recuperar las experiencias

De acuerdo con Guerrero (2016), la investigación o metodología cualitativa es un método de investigación que se utiliza principalmente en las Ciencias Sociales. Se desarrolla a través de metodologías basadas en principios teóricos como la fenomenología, que según la filosofía contemporánea es la práctica que aspira al conocimiento estricto de los fenómenos, que son simplemente las cosas tal y como se muestran y ofrecen a la consciencia.

Retomando a Balderas (2017) la investigación cualitativa permite el acercamiento a las experiencias de los sujetos, según sea el interés del estudio a realizar. Posibilita aproximarse a las vivencias de los sujetos en una ubicación contextual y temporal. Debido a esto el tipo de enfoque que se adoptó es el cualitativo ya que este implica el uso de un conjunto de técnicas para obtener una visión del comportamiento y percepción de las personas sobre un tema en particular. Para nosotros la metodología cualitativa es fundamental debido a que trabajamos con personas con conocimientos específicos sobre el mundo gamer y con experiencia en la plataforma *Twitch* quienes constituyen nuestras informantes. Por ello nos inclinamos por lo cualitativo ya que tiende a recoger datos de campo donde los participantes experimentan el fenómeno o problema.

A través del estado del arte que realizamos llegamos a la conclusión de que nuestro objeto de estudio ha sido poco indagado. En tal sentido, el tipo de estudio que desarrollamos es exploratorio/descriptivo ya que permitirá identificar relaciones potenciales entre el usuario y la streamer dentro de *Twitch*. Para identificar las representaciones sociales sobre las gamers y las estrategias que estas desarrollan antes, durante y después del juego, consideramos que un estudio de caso resulta pertinente por cuanto “logra una mayor comprensión de un caso particular y mayor claridad sobre un tema o aspecto teórico específico” (Galeano, 2012, p. 78).

Metodología para el estudio de las representaciones sociales de las mujeres gamers

La metodología para esta investigación no se podría trabajar de manera separada de los procedimientos metodológicos que se desprenden de la teoría de las representaciones sociales ya que estas últimas son de vital relevancia para nuestra investigación. Esto debido a que lo que nos interesa captar son precisamente las representaciones sociales de las gamers, tema que no se ha abordado en investigaciones relacionadas con los videojuegos y el papel de la mujer dentro de estos. Para ello, retomamos algunos planteamientos de Banchs (2000) para explicar este acercamiento metodológico y su relación con la metodología cualitativa ya que es la seleccionada para esta investigación.

Si bien existen varias definiciones sobre la metodología cualitativa ya especificadas, a nosotros nos parece relevante retomar a Banchs y más específicamente un tipo de acercamiento a las representaciones sociales que denomina aproximación procesual que va más allá de la denominada estructural².

También menciona que este se caracteriza por considerar que para acceder al conocimiento de las representaciones sociales se debe iniciar entendiendo al ser humano como productor de sentidos y enfocarse en el análisis de las producciones simbólicas y de los significados del lenguaje mediante los cuales los humanos construimos el mundo en que vivimos. Banchs (2000) explica que desde este enfoque hay dos accesos al conocimiento uno a través de recolección y análisis cualitativo y otro es la combinación de técnicas, teorías e investigadores para mantener la confiabilidad en las interpretaciones. (p. 3.6)

² El acercamiento estructural se centra en la organización de las representaciones, haciendo uso del método experimental o bien de análisis multivariantes que permiten identificar dicha estructura.

La recolección de información es importante pues determina en cierto punto los objetivos que uno se propone sobre las representaciones sociales, un punto central para el desarrollo de la investigación se basa en las herramientas que el investigador puede elegir y usar para percibir su objeto de estudio. Gutiérrez (2019) explica que hay dos métodos de recolección de la información, uno es el asociativo, este se encarga de la asociación libre y la carta asociativa y el otro es el interrogativo el cual cubre el cuestionario, entrevista, tablas inductoras, diseños y aproximaciones monográficas. En esta investigación recurrimos al interrogativo dado que utilizamos la entrevista como instrumento principal para el acopio de la información.

De la etnografía tradicional a la digital

Además de poder identificar las representaciones sociales desde el enfoque procesual también nos interesa realizar una etnografía digital. El concepto de etnografía digital se puede encontrar explicado por varios autores, pero para nuestra investigación es de relevancia tomar el pensamiento de Guber debido a la evolución que ella proporciona del concepto paso por paso.

Guber (2001) retoma a Harvey y Kern y sus definiciones sobre la etnografía en donde explican que fue cobrando distintas acepciones. En América Latina se retomaron algunas líneas metodológicas, principalmente el cómo se asocia al estudio de culturas exóticas, a segmentos marginales de la propia sociedad, utilizando principalmente la observación participante.

Para el acopio y análisis de la información en la investigación nos parece fundamental definir concretamente la concepción que se tiene de etnografía y por eso seguimos a Guber en su explicación de ésta. Ella señala que: “Como enfoque la etnografía es una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros” (p. 57) La especificidad de este enfoque corresponde, según Walter Runciman (1983), al elemento distintivo de las Ciencias Sociales: la descripción. (Citado en Guber, 2001)

Si bien Guber explica claramente el acercamiento a la etnografía tenemos que ser más específicos refiriéndonos a la etnografía digital porque el entorno en que se desarrollan

las actividades de nuestras informantes es el digital, por eso tomamos a Bárcenas y Preza (2019) para definir este nuevo acercamiento.

Primero se tiene que entender que la etnografía de las prácticas sociales en línea llega a evolucionar a lo que se conoce como etnografía digital; esta crea una conexión con la perspectiva que da cuenta de la complejidad y la intersección de lo que allí sucede, pero también considerando lo que sucede fuera de esta. La etnografía digital según Bárcenas y Preza (2019) constituye un método interdisciplinario que retoma enfoques y perspectivas de las prácticas sociales de al menos tres disciplinas: la comunicación, la antropología y las ciencias de la computación. Desde esta perspectiva, es comprensible que la etnografía digital dialogue con marcos teóricos que también se construyen desde una mirada interdisciplinaria para explicar la complejidad de las prácticas y las culturas digitales.

Algunos investigadores (Bárcenas y Preza, 2019) han señalado que la etnografía digital puede usarse como objeto, campo y método, pero para esta investigación solo nos enfocaremos en esta etnografía como campo de estudio debido a que podremos estudiar comunidades creadas a través de una interacción social mediada por el espacio digital; en nuestro caso será el espacio de Twitch y las relaciones que se crean con las streamers gamers en esta plataforma.

El trabajo de campo online

Para llevar a cabo la etnografía digital es fundamental delimitar el escenario en el que se desarrolla nuestro objeto de estudio que es la violencia de género ejercida contra las gamers en el espacio digital. Haciendo una búsqueda entre las diferentes plataformas existentes como son *Mixer*, *Facebook Gaming* y *Twitch*, nos dimos cuenta de que las primeras dos mencionadas tienen un impacto menor que la tercera, esto debido al aumento de las cuentas en la plataforma Twitch por lo que seleccionó la plataforma Twitch. La principal razón por la cual fue elegida, como ya hemos señalado, es por la interacción que el juego en vivo permite y por la emisión de comentarios en la transmisión creando así una interacción inmediata entre streamers/usuarios; otra razón es que ha presentado un incremento del 45% y en un 49% la participación de la mujer en el gaming, por tanto, permite la ubicación de las videojugadoras.

Una vez decidido el espacio de ubicación de nuestras sujetas de estudio optamos por realizar una observación en línea dentro de la misma plataforma; esto con el fin de conocer la plataforma y las interacciones que se establecen ahí entre las gamers y quienes participan en su chat/ comunidad, es decir, quienes observan su juego. Esto con el fin de poder detectar ciertos comentarios que podrían crear ciertas situaciones que para ellas pueden ser incómodas, esto nos ha permitido conocer las herramientas y escenarios posibles a los que las videojugadoras tienen acceso.

A partir de la información obtenida en la observación en línea y habiendo previamente explorado la plataforma Twitch, realizamos una elección aleatoria de mujeres gamers con la única condición de que fueran hispanohablantes. Esto nos permitió ubicar personas interesadas en participar en este proyecto. Tal es el caso de la videojugadora Fátima_Louet quien recién se incursiona en el mundo del gaming/streaming, situación que nos permitirá saber si desde que una jugadora se inicia en el streaming cuenta con algunas estrategias frente a lo que se puede saber del mundo gamer y conocer la violencia de género que existe en el mundo gamer. En otra situación tenemos a la gamer “Gucciha” que representaría un caso contrario a Fátima, debido a que tiene mayor tiempo dentro de esta industria e incluso ha participado en eventos reconocidos como es el caso de la e-liga MX, lo cual desde su experiencia en el terreno podrá abrirnos panoramas interesantes para la investigación.

Instrumentos de acopio de la información

En el caso de la presente investigación y con el propósito de recoger y recolectar la información necesaria para este estudio, utilizaremos la observación participante que para Batthyány y Cabrera (2011) se puede aplicar al estudio de todas las actividades y agrupamientos de los seres humanos, sobre todo cuando se quiere entender la visión de su mundo. Dicha observación la hemos realizado en la plataforma Twitch, antes de iniciar nuestras entrevistas, con el fin de conocer información que creemos que puede enriquecer y aportar nuevas ideas; esta observación se ha llevado a cabo en Twitch donde observamos lo que acontece en el chat de las streamers.

Si queremos hablar de lo que acontece en Twitch, tenemos entonces que describir lo que ahí sucede y de qué manera, ya que no solo hay una comunicación streamer /chat de usuarios. Si bien existe una interacción dónde las creadoras de contenido juegan un videojuego frente a una cámara en vivo y sus espectadores reaccionan a lo sucedido en el videojuego, la comunicación no solo se agota hablando del videojuego; en el chat se empiezan a crear interacciones no solo relacionadas con un videojuego o una sola creadora de contenido.

A partir de la observación realizada hemos identificado tres fases que ocurren en el stream que se podrían denominar “antes, durante y después” de una partida debido a que suceden diferentes interacciones en cada una de estas. En la primera fase se puede considerar como una introducción de la gamer en la que explica lo que va a suceder más adelante, ya sea qué videojuego jugará, con quién va a jugar, que hará en el stream y se comentan temas ajenos a los videojuegos de carácter más personal hablando sobre sucesos del día, noticias importantes entre el chat y la streamer.

La segunda fase sería lo que ocurre durante la partida donde la interacción es menos directa, esto debido a que la gamer está enfocada en no perder en el videojuego y al mismo tiempo tiene otro canal de comunicación que está dentro del videojuego. Esto permite que estén abiertos dos canales de interacción; uno es el de la streamer con sus compañeros de equipo en el videojuego y el otro es entre ella y los participantes del chat en el stream. En ambos existe una especie de “contrato de comunicación”³ en donde dependiendo de lo que esté sucediendo en la partida es cómo será la comunicación en ambos canales.

La tercera fase ocurre después de la partida, aquí ya se regresa a la interacción entre streamer y miembros del chat, pero con un tema en particular, que son las acciones realizadas en la partida jugada, dónde se realiza una especie de críticas o apoyos hacia ellas que servirá como una introducción hacia la siguiente partida; en esta fase hay un regulador que se encarga de las reglas y de la convivencia que se va a ir creando en todas las fases y este es el algoritmo creado por la plataforma Twitch.

³ Este concepto fue desarrollado por Charaudeau (2019), para explicar qué es lo que estructura una situación de intercambio verbal que cumple con las condiciones de realización de los actos de lenguaje que allí se producen, para que estos sean reconocidos como “válidos”, es decir que correspondan a una intencionalidad del sujeto comunicante y que puedan ser interpretados por el sujeto receptor-interpretante.

Si hablamos de Twitch, este sería el primer regulador de las interacciones; se puede mencionar que pone las reglas para la convivencia sana, como segundo regulador sería la creadora de contenido donde ella según quiera puede poner ciertas restricciones o reglas. La plataforma creó un reglamento para erradicar y combatir la violencia, el racismo, el sexismo, el acoso, la homofobia, etcétera y tener un mayor control sobre lo que sucede dentro de esta, algunas de las que a nosotras nos parecieron más importantes son:

- Los actos y amenazas de violencia se tomarán con seriedad y se consideran infracciones de tolerancia cero, y todas las cuentas asociadas con dichas actividades se suspenderán de forma indefinida. Esto incluye, entre otros: intentos o amenazas de dañar físicamente o matar a otras personas, Intentos o amenazas de hackear, hacer DDOS o SWAT a otras personas, usar armas para amenazar físicamente, intimidar, herir o matar a otras personas. Dichas acciones pueden incluir: eliminación de contenido, una falta en la cuenta y/o la suspensión de cuenta(s).
- Está prohibida cualquier actividad que pueda poner en peligro tu vida, provocarte lesiones o incentivar a otros a comportarse de modo que resulte en daños físicos.
- Excepcionalmente, podríamos suspender una cuenta de forma preventiva si tenemos razón para creer que el uso que una persona hace de Twitch tiene gran probabilidad de incitar a la violencia.
- Las conductas de odio y acoso no están permitidas en Twitch. Una conducta de odio es cualquier contenido o actividad que promueva o incentive la discriminación, la denigración, el acoso o la violencia según las siguientes características protegidas: raza, etnia, color, casta, origen nacional, estado de inmigración, religión, sexo, género, identidad de género, orientación sexual, discapacidad, enfermedad médica grave y estado de veterano. También proporcionamos ciertas protecciones para la edad. Twitch tiene tolerancia cero en cuanto a las conductas de odio, así que actuaremos en cada caso de conducta de odio denunciado válido. Le proporcionamos a cada usuario la misma protección bajo esta política, sin importar sus características particulares.
- El acoso se manifiesta de muchas formas, incluye el acecho, ataques personales, promoción de daño físico, raids hostiles y denuncias maliciosas de broma. El acoso sexual, específicamente, puede tomar la forma de insinuaciones y solicitudes

sexuales indeseadas, deshumanización sexual o ataques de degradación relacionados con las prácticas sexuales percibidas de una persona (Twitch, 2022).

Estás son solo algunas de las reglas que la plataforma tiene ante diferentes casos de violencia y acoso; debido a esto todo comentario hecho por las creadoras de contenido y en todos los chats son regulados bajo las mismas reglas y tienen sus sanciones correspondientes. Por ello, tenemos que ser incisivos para poder identificar los comentarios ofensivos hacia las streamers y verlos plasmados en la plataforma.

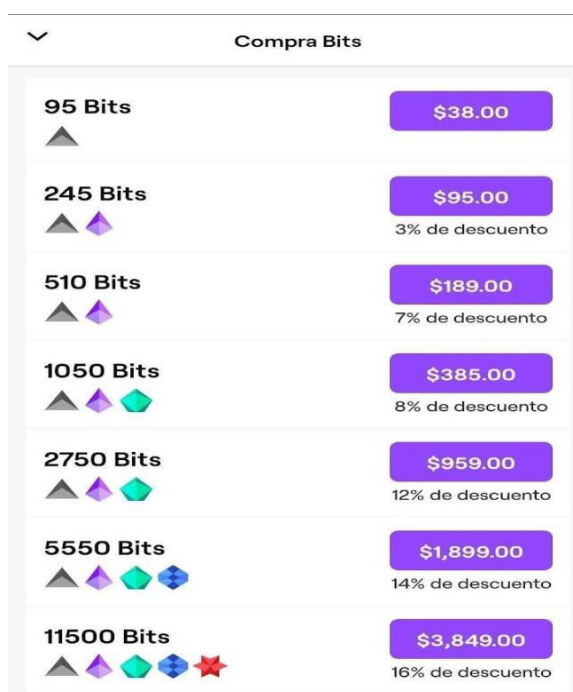
Nuestra intención era rescatar los comentarios en los que se observa violencia de género hacia las streamers gamers, pero en las primeras observaciones que realizamos en la plataforma Twitch, nos encontramos con algunas dificultades a la hora de buscar los comentarios que tienen que ver con dicha violencia. Si bien encontramos unos en los que agreden e insultan a las streamers por cómo juegan, en un primer acercamiento no observamos una violencia de género expresada explícitamente. Al adentrarnos más y cambiando de creadoras de contenido podemos ubicarlos, aunque es difícil poder notar esta serie de comentarios y mostrarlos debido a que existen filtros por los que tiene que pasar el comentario para que aparezca de manera literal y textual en el chat.

Por ejemplo, la plataforma tiene un algoritmo que detecta las palabras altisonantes o agresivas y las censura; eso hace que a la hora en que se escribe un comentario no aparezca completo y se sustituyen este tipo de palabras por unos asteriscos. El otro filtro serían los moderadores de las creadoras de contenido; estas creadoras tienen unos seguidores más "fieles" a los que les dan el permiso de poder eliminar comentarios que sean agresivos u ofensivos hacia ella, lo que hace que la comunicación entre el chat y la streamer no se vea fragmentado por esos comentarios.

Creemos relevante mencionar que existe una manera en la cual se da una comunicación más directa con las gamers, está es con donaciones monetarias en dónde uno cómo espectador puede donar "Bits" (moneda de la plataforma) haciendo que el mensaje llegué directamente a las streamers. Dependiendo de los Bits que el usuario doné será la manera en cómo será representado dicho mensaje en el stream, una de las opciones es que el mensaje pueda aparecer en la pantalla o una voz electrónica puede leer el mensaje en voz

alta por medio de una bocina y ella lo escucha mientras está jugando, de esta manera hay una interacción más directa. El precio de estos “Bits” en México es:

Imagen 4. Precio Bits



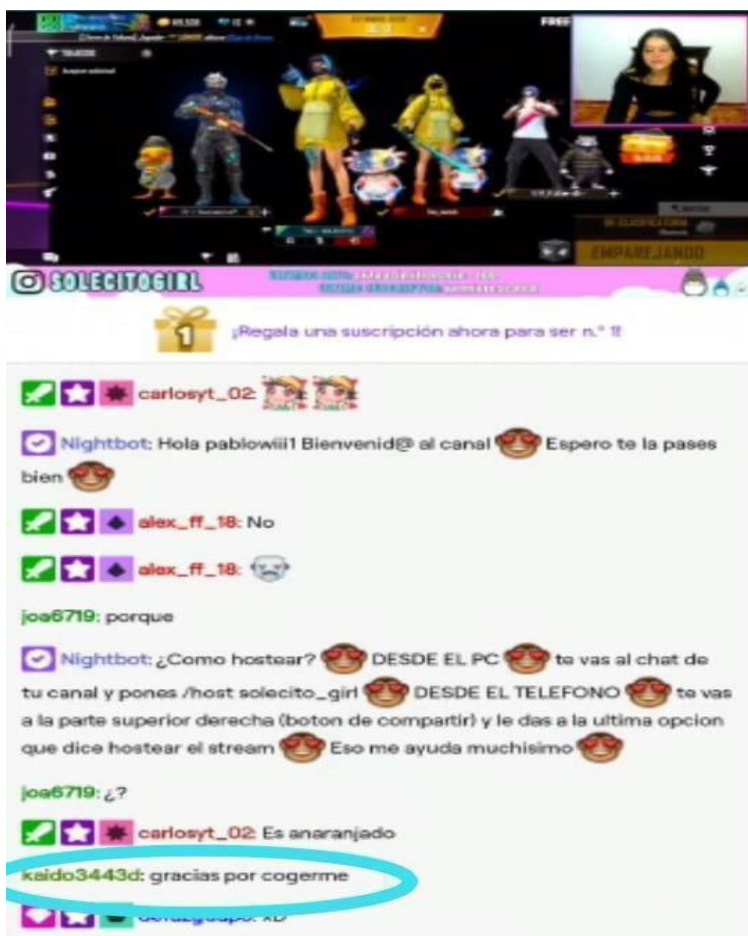
Cantidad de Bits	Iconos	Precio	Descuento
95 Bits	▲	\$38.00	
245 Bits	▲ ▲ ▲	\$95.00	3% de descuento
510 Bits	▲ ▲ ▲ ▲	\$189.00	7% de descuento
1050 Bits	▲ ▲ ▲ ▲ ▲	\$385.00	8% de descuento
2750 Bits	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲	\$959.00	12% de descuento
5550 Bits	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲	\$1,899.00	14% de descuento
11500 Bits	▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲	\$3,849.00	16% de descuento

Estos mensajes con voz o más llamativos pueden ser activados desde la donación de un bit, pero el creador de contenido decide, a partir de la cantidad de bits, si el mensaje es destacado haciéndolo más relevante de los demás. Esto es importante debido a que de esta manera se puede saltar estos filtros y llegar directamente a la streamer; ahí se puede presentar en mayor medida los comentarios violentos hacia ellas. Nosotros nos dimos a la tarea de buscar casos dónde se dieran los comentarios de violencia de género en el chat de las streamers y poder captar alguna reacción de ellas o poder demostrar lo que está pasando en la plataforma y tener una visión de lo que pasa y cómo sucede dentro de esta. Con base en estas observaciones y las entrevistas específicas a algunas streamers hemos podido obtener información específica sobre lo que se vive en este entorno y fuera de él.

A pesar de que los comentarios no son tan cotidianos, nos encontramos con algunos que empezamos a analizar dónde se presentan diferentes agresiones y violencia de género, pero debido a nuestro tema de investigación, es en este último donde más nos enfocaremos y mostraremos fragmentos o capturas donde detectamos dicha violencia. Para ello, se

realizaron observaciones desde el veinticinco de abril al nueve de mayo del dos mil veintidós.

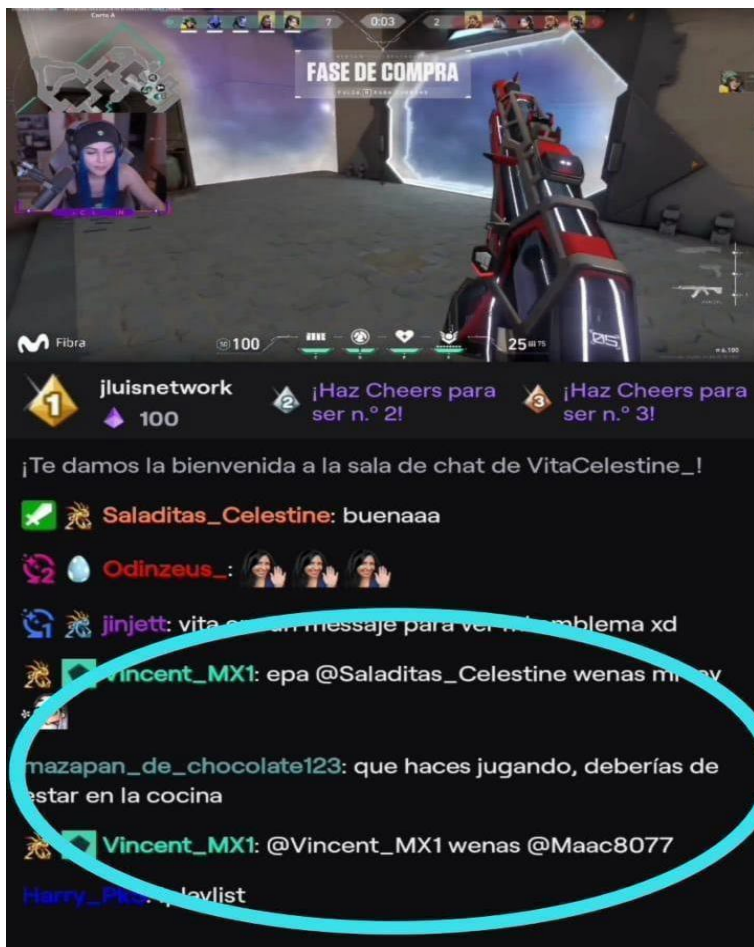
Imagen 5. Solecito_Girl



En esta imagen se muestra un comentario fuera de lugar debido a que Solecito_Girl estaba jugando con seguidores haciendo partidas multijugador en Free Fire y comentando que pronto llegará a los 50 mil seguidores en Twitch. Se le podía ver con una actitud muy relajada y amistosa a la hora de interactuar con sus seguidores, incluso en la mayoría del stream se le ve cantando y de la nada aparece un comentario que dice “gracias por cogerme”. En este caso la streamer reacciona diciendo “quisieras, quisieras que eso pasara”, a pesar de este comentario e la no contestó de manera agresiva ni con groserías, simplemente le respondió de una manera tranquila como si ese tipo de comentarios fueran comunes y corrientes y le sucediera seguido, ya que no se muestra exaltada y solo se defiende. Este comentario claramente apela a la violencia y una agresión, si bien aquí no

está marcado como una violencia de género, podemos cuestionar si este comentario aparecería en el chat de algún hombre.

Imagen 6. Segunda observación Vitacelestine



Otro caso es el de Vitacelestine, una streamer que estaba conversando con sus amigos de partida sobre el nuevo internet que ella había contratado, mientras tanto, cuando está por comenzar la partida aparece un mensaje dónde claramente hay un comentario que puede ser clasificado como violencia de género diciendo “que haces jugando, deberías estar en la cocina” asumiendo que debido a su género e la no debería estar ahí jugando y afirmando dónde debería de estar. Ella no muestra ninguna reacción por el comentario ni le contesta al usuario que lo puso, simplemente lo ignora y continúa hablando con sus amigos mientras juega.

Imagen 7. Nissaxter



Encontramos otro caso de una streamer llamada Nissaxter dónde ella se encuentra en una partida de (LOL); ella junto con el chat de su stream están teniendo una interacción de acuerdo con lo sucedido en la partida, cuando ella va ganando, los participantes en el chat responden de manera feliz, pero cuando la matan los comentarios cambian y se tornan groseros y agresivos. También nos pudimos percatar de que la mayoría de los comentarios a esta streamer son constantemente violentos en dónde le hacen críticas sobre cómo juega y su desempeño en el stream. Ella está en medio de una partida dónde la mayoría del chat comenta sobre lo que está sucediendo, pero resalta un comentario dentro de todos ellos “histérica, llorona, inútil, deja de dar lastima en plata”, este comentario menciona los rangos que existen en este videojuego (Bronze, plata, oro y diamante), donde la streamer es nivel plata y el comentario la crítica por su nivel, pero además la insulta por como ella reacciona ante la partida, ya que se le notaba enojada por ir perdiendo y criticaba a sus compañeros de equipo.

La entrevista: medio para obtener información

La entrevista fue la principal técnica de acopio seleccionada debido a nuestro interés por obtener la información directamente de las streamers que participan en la plataforma Twitch y para que nos describieran cómo es el ambiente en dicha plataforma y cómo se sentían ellas ahí. Dado que en esta investigación era importante indagar si existe o no violencia de género en los videojuegos y en la plataforma, la entrevista nos permitió que ellas mismas fueran las que hablarán sobre los temas de interés.

En primer lugar, es importante explicar que la entrevista y lo que aporta. Siguiendo a Batthyány y Cabrera (2011) la entrevista es:

Una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental no fragmentado, segmentado, precodificado y cerrado por un cuestionario previo del entrevistado sobre un tema definido en el marco de una investigación. (p. 89)

Existen diferentes tipos de entrevistas: estructuradas, semiestructuradas y a profundidad; de estas hemos elegido la focalizada⁴ ya que nos interesaba que las gamers nos hablarán de temas específicos que hemos delimitado; demás Olabuenaga (1996) explica que son aquellas que están interesadas en todos los aspectos y puntos de vista concernientes al entrevistado/a y las entrevistas que tienen por objetivo el análisis de una actividad, tema o acontecimiento concreto. (p. 2)

Otra razón por la que se eligió la entrevista fue porque buscábamos tener un acercamiento más personal con estas mujeres. Siguiendo una guía previamente elaborada se realizaron las entrevistas buscando obtener información relevante para enriquecer nuestro principal tema de interés el cual es identificar las RS que las gamers han construido sobre la violencia de género a partir de su incursión, desempeño y experiencias, de diferente índole, en la plataforma Twitch. La selección de nuestras informantes fue

⁴ La entrevista focalizada se diferencia en varios aspectos a otras entrevistas de investigación que a primera vista podrían parecer similares, en primer lugar se conoce que las personas entrevistadas se han visto envueltas en una situación particular formando parte de un experimento psicológico o de una situación social, no controlada, pero observada.(Merton, 1998)

aleatoria, es decir, cualquiera de las gamers que participan en Twitch podrían ser potencialmente seleccionadas.

La entrevista es útil en las investigaciones como esta porque, como señala Rodríguez (2001), se vuelve una herramienta con la cual podemos conocer, a través de la información que nos proveen nuestras entrevistadas, sus representaciones que han construido, las situaciones, acciones, contextos y grupos a los que pertenecen, además:

Permiten recuperar, con fines teóricos, las narrativas que los propios actores construyen para dar cuenta de sí mismos y de sus grupos de pertenencia [...] informa sobre las interpretaciones que los actores hacen sobre su sí mismo, sus acciones y su entorno social, y con esto pueden hacer legibles aspectos concretos de una sociedad y una cultura mediante la actualización de lo colectivo en lo individual. (2001, p. 82)

Para nosotros la realización de las entrevista fue importante ya que nos permitió obtener la información y poder diseñar una categorización de las respuestas de las gamers, tratando de identificar cómo lidian con los problemas en la plataforma y cómo se sienten ellas al respecto y si debido a eso han creado estrategias para contrarrestar el problema central sobre la representación que se tiene de ellas en la plataforma Twitch e interpretarlo. También la entrevista focalizada fue de mayor utilidad, debido a que se puede ir modificando y también se pueden ampliar ciertos aspectos que se consideren necesario de acuerdo con el dato empírico arrojado.

A continuación incluimos la guía que nos sirvió para realizar las entrevistas.

Tabla 1: Guía para entrevista.

TEMA, CONCEPTO, O, NOCIÓN	EJES DE ANÁLISIS	PREGUNTAS DETONANTES
Representación social Mujeres Violencia de género Twitch	Construcción de la representación social de las mujeres gamers sobre la violencia de género en la plataforma Twitch	¿Por qué decidiste empezar a hacer stream? ¿Por qué elegiste Twitch?

	<p>Su identidad (gamer)</p> <p>Sus actitudes</p> <p>Sus opiniones</p> <p>Percepción de la plataforma</p> <p>Sus estrategias</p>	<p>¿Cuéntanos cómo fue tu primer acercamiento a la plataforma?</p> <p>Se dice que las gamers se enfrentan a varias dificultades al jugar en la plataforma. ¿Tú qué opinas?</p> <p>Puedes describirnos el ambiente que predomina entre los usuarios/usuarios en la plataforma</p> <p>¿Crees que existe violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o creadores de contenido?</p> <p>¿Tú como mujer cómo te sientes al participar en un ambiente en que participan mayoritariamente personas del sexo masculino?</p> <p>¿Consideras que hay un dominio masculino en la plataforma y a qué crees que se deba?</p> <p>¿Te has sentido violentada por el hecho de ser mujer? ¿En qué situaciones?</p> <p>¿Cómo lidias tú con la violencia de género generada en twitch?</p> <p>¿Qué estrategias utilizas</p>
--	---	--

		<p>para sobrellevar las situaciones en las que te sientes violentada por el hecho de ser mujer y seguir haciendo streams?</p> <p>Algunas streamers nos han comentado que el tener una red de ayuda hace que ellas se sientan mucho más seguras dentro de la comunidad. ¿Tú qué piensas?</p>
--	--	---

Estas entrevistas se realizaron a algunas mujeres gamers que crean contenido en la plataforma *Twitch*. Esto debido a que durante la búsqueda de investigaciones referentes al tema nos percatamos que en casi ninguna se tomaba en cuenta las vivencias de dichas streamers a pesar de ser un tema tan delicado el que viven dentro y fuera de la plataforma como lo es la violencia de género. A continuación, presentamos a las streamers entrevistadas para esta investigación.

Tabla 2: Perfil de las gamers streamers entrevistadas

Streamer	Nombre	Edad
Sxxmus	Saori Saito	19 años
Neithermonk3	Jacqueline	26 años
Wendymeows	Wendy	21 años
Fatima_Louet	Fatima	18 años
KawaRyuVT	Natalia	S/E
Camikou	Camila Hernández	23 años
RPM_Mariana	Mariana Cruz	27 años
Daisy28	Teresa Olaiz	22 años

Semblanza de las informantes

Para tener una idea más precisa de quienes fueron nuestras informantes, incluimos las semblanzas de cada una de ellas.

La streamer *Sxxmus*, se llama Saori Saito, tiene 19 años de edad y es de Monterrey, Nuevo León. A *Sxxmus* le gusta jugar videojuegos desde chiquita por influencia de su hermano mayor, empezó jugando desde el teléfono COD Mobile. Fue hasta hace 2 años que empezó a jugar en una consola y a hacer streams en Twitch, actualmente juega Fornite y Valorant principalmente.

La streamer *Neithermonk3*, se llama Jacqueline, tiene 26 años de edad y es del Estado de México. Jacqueline empezó a jugar desde que tenía alrededor de 4 años de edad, por influencia de sus tíos y principalmente de su mamá, su primer acercamiento a la plataforma Twitch se dio por el videojuego de Overwatch en 2018, pero empezó a hacer streaming hace 2 años, actualmente solo juega Valorant.

La streamer *Wendymeows*, se llama Wendy Aponte, tiene 21 años de edad y es de la Ciudad de México, aunque actualmente reside en Canadá. Su primera interacción con los videojuegos fue cuando tenía 5 años, pero hasta los 12 años la dejaron jugar, su primer acercamiento a Twitch se dio por inspiración de otras streamers, que principalmente hacen cosplay. Actualmente juega en Twitch juegos variados.

Fátima_Louet es la única streamer que utilizó su nombre real, como nombre de usuario, tiene 18 años y es de Chimalhuacán, Estado de México. Fátima juega videojuegos desde los 12 años y empezó por la influencia de su hermano mayor, lo primero que jugó fue GTA San Andreas. Su primer acercamiento en la plataforma de Twitch se dio, por una persona que la invitó a ver uno de sus streams. Lo que a ella le gusta jugar es Call of Duty

Kawa Ryu es una streamer que únicamente presentó su avatar, por qué prefirió aparecer de manera anónima, por lo que no tenemos mucha información sobre ella. Kawa empezó a jugar hace 2 años Gatcha; su primer acercamiento a la plataforma Twitch fue por un amigo que comenzó a hacer streams ahí y le recomendó que lo intentara. Actualmente está probando jugar Little Nightmares.

La jugadora *Camikuo* se llama Camila Hernández, tiene 23 años de edad y es de la Ciudad de México. Comenzó a jugar cuando tenía 11 años y jugó principalmente con su hermano; su principal influencia en los videojuegos es su hermano mayor porque desde chica lo ha visto jugar y actualmente juega League of Legends.

La streamer *RPM_Mariana* se llama Mariana Cruz y tiene 27 años de edad, es de la Ciudad de México y comenzó jugando desde que inició la relación con su actual esposo hace más de 8 años, juntos streamean y hacen torneos principalmente del videojuego Fornite y creando amistad con otros videojugadores.

La videojugadora *Daisy* se llama Teresa Olaiz y tiene 22 años de edad, es de la Ciudad de México y comenzó a jugar videojuegos por iniciativa de su pareja, esto hace 1 año, principalmente jugando Mario Party y Smash Bros, haciendo de estos sus videojuegos favoritos.

Producto Comunicativo

Como parte complementaria de la investigación se decidió realizar un vídeo documental que relata las vivencias de las streamers y que los testimonios sirvieran para recopilar la información y tratar de relacionarla con la información teórica de nuestro tema. Este producto se deriva de las entrevistas realizadas para la parte teórica y posteriormente utilizadas para el vídeo documental, esto con la finalidad de mostrar las experiencias y las estrategias que realizan las gamers en el espacio de los videojuegos y principalmente en la plataforma Twitch.

Se decidió optar por el formato de video documental para mostrar las experiencias de las streamers en la plataforma Twitch y mediante el video capturar de primera mano sus testimonios para poder difundir este vídeo y que más personas se enteren e involucren en lo que está sucediendo en Twitch en relación con las representaciones sociales de la mujer y la violencia de género que existe en dicha plataforma.

Para Reguillo (1998), el video puede potenciar la investigación en tres áreas:

- Como instrumento de registro de análisis: el vídeo amplía la capacidad de registro y retención del conjunto de elementos en la investigación.
- Como reactivo: permite contrastar opiniones y visiones del investigador con las de los grupos investigados; el video brinda la posibilidad de crear grupos de discusión.
- Como soporte de la investigación: el video reporta los resultados obtenidos durante la investigación a públicos amplios y heterogéneos.

Si bien Reguillo menciona estas tres funciones importantes del video, las de interés para el producto comunicativo son la primera y la tercera, ya que ambas son relevantes para el video documental, principalmente por el apoyo visual y para poder mostrar los resultados y tener una retención de elementos importantes de la investigación.

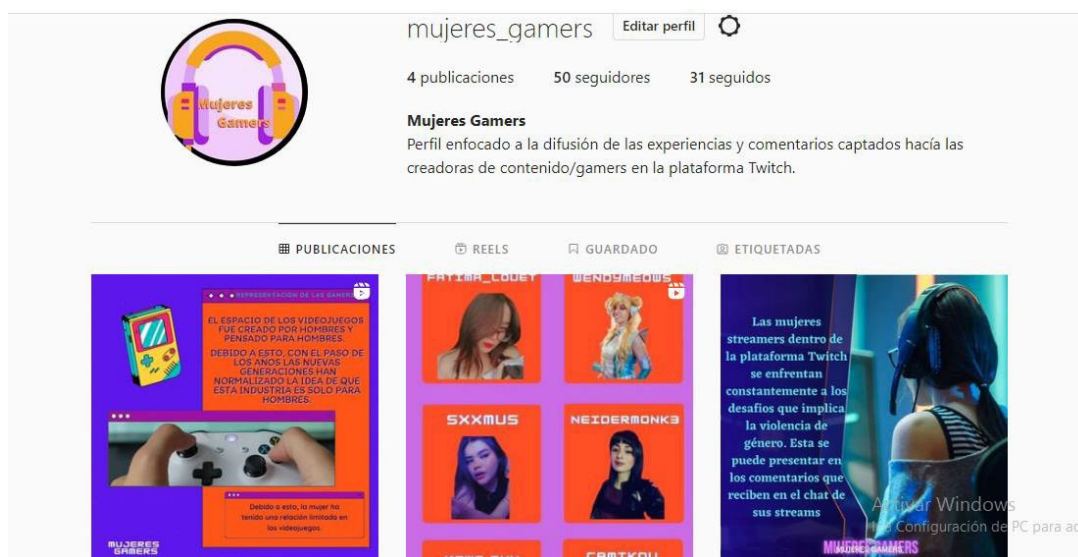
En lo particular se eligió el video documental porque es una estrategia narrativa, que nos permite mostrar y contar un conflicto, una vivencia, una problemática de la vida social en contexto determinado. Al poder realizar un documental desde una visión antropológica nos permite poder hacer una representación visual de las culturas y así mismo poder analizarlas a través de distintos modelos que se han utilizado para representar la variabilidad cultural, los problemas sociales, es decir, cómo viven, piensan, sienten y se organizan los seres humanos (Ardèvol, 1994, p. 74).

En este caso retomamos los planteamientos de Ardèvol (1994) para poder tener de manera descriptiva y de primera mano el testimonio de las streamers, la manera en que interactúan con la plataforma y los usuarios, cómo actúan durante esa interacción y detectar las problemáticas que tiene el jugar en este espacio.

El proyecto se realizó mediante entrevistas grabadas presencialmente y vía remota por la plataforma Zoom, fueron un total de 8 entrevistadas, como ya se mencionó en el marco metodológico. El video documental se fue editando hasta dejar los momentos más detonantes y reflexivos de la investigación contada por las streamers. Para darle difusión a nuestro producto comunicativo fue necesaria la creación y el uso de un perfil en Instagram, para contactar a las streamers y para que los interesados conocieran un poco más de nuestra investigación y de lo que hicimos durante el trayecto de nuestra investigación. Se realizaron publicaciones en las cuales presentamos a las streamers que aceptaron ser nuestras

informantes, también unas infografías sobre la información recabada de nuestra investigación y principalmente sobre nuestros objetivos y preguntas de investigación. El perfil de Instagram lleva por nombre *mujeres_gamers*, mismo que el documental. https://www.instagram.com/mujeres_gamers/

Imagen 8. Perfil de Instagram



Una vez realizadas y revisadas las entrevistas de las streamers se trató de establecer relaciones entre las respuestas similares entre las streamers, con el fin de hacer notar que las vivencias son parecidas. Dividimos las respuestas en 3 bloques y un cuarto bloque para crear la interacción con el público que observe el documental, el cual está estructurado de la siguiente manera:

- Bloque 1: Presentación de las streamers, primera interacción con los videojuegos y cómo fue su primer acercamiento en la plataforma Twitch. Este bloque fue creado para que el público conozca a las streamers, tenga idea del contexto de su acercamiento a los videojuegos y también su relación con la plataforma Twitch, esto como una especie de introducción del documental y dando pie al siguiente bloque.

Imagen 9. Neithermonk3



- Bloque 2: Razones por las que decidieron empezar a hacer stream, si consideran que existe un dominio masculino dentro de la plataforma, a que creen que se deba y si consideran que existe una violencia de género dentro de Twitch por parte de los usuarios. Este segundo bloque se enfoca principalmente en la relación de las streamers con Twitch y como ellas observan y sienten la plataforma debido al dominio masculino y que experiencias agradables o desagradables han tenido en la plataforma, esto con el fin de introducir al bloque 3.

Imagen 10. Wendymeows



- Bloque 3: Las gamers se enfrentan a varias dificultades en la plataforma, por eso se indagó cómo se han sentido por el hecho de ser mujeres en la plataforma, si han

experimentado algún tipo de violencia, cómo lidian con la violencia que existe y se genera en Twitch y si tienen alguna estrategia para sobrellevar estas situaciones en el stream. Esta parte es la más importante de nuestra investigación, en donde las respuestas nos confirman y/o nos hacen reformular nuestras hipótesis sobre lo que sucede en la plataforma Twitch y principalmente en la forma en que los usuarios se manejan dentro de ella.

Imagen 11. Fatima_Louet



- Bloque 4: Para el bloque 4 decidimos darle un cierre al documental y dirigirnos al público solicitándoles que nos digan que les preguntarían a las gamers; a lo largo del documental se colocaron códigos QR que al abrirlos los manda a sus redes sociales para tener una comunicación más directa con la streamer, además que la gente interesada en el tema pueda a partir de esta investigación crear nuevos temas de investigación o buscar más información en dónde lo principal sea los testimonios de las gamers.

Imagen 12. Kawa Ryu



CAPÍTULO IV LAS GAMERS Y SU RELACIÓN CON TWITCH

En este capítulo se presenta el análisis de la información obtenida de las ocho entrevistas realizadas a mujeres gamers. Una vez realizadas las entrevistas y sus transcripciones, respetando la información obtenida textualmente por nuestras sujetas de estudio, se prosiguió a ubicar los diferentes tópicos y subtópicos que nos permitieron encontrar diferencias y similitudes entre los que expresaron nuestras entrevistadas, principalmente basándonos en su vivencia de jugar videojuegos en general y más particularmente en la plataforma Twitch, así como las diferentes problemáticas que se presentan en esta. Como ya hemos mencionado anteriormente, nuestro interés se centra en identificar las representaciones sociales de la mujer en el espacio de los videojuegos y principalmente en dicha plataforma.

Para diseñar las categorías y subcategorías decidimos identificar los tópicos, es decir aquello de lo que hablan las gamers en las entrevista y qué aspectos de ese tópico general son importantes rescatar en el análisis (subtópicos). Todos los tópicos identificados son de gran relevancia para nuestro estudio, pero uno que es central es el de la violencia de género, debido a que nuestras informantes nos comentaron los casos particulares de violencia que han vivido dentro de la plataforma.

En la siguiente tabla se muestran los tópicos identificados con sus respectivos subtópicos:

Tabla 3. Tópicos y subtópicos

TÓPICO	SUBTÓPICO
Las prácticas del videojuego	Acercamiento al videojuego La interacción en las comunidades gamers
El videojuego en streaming	Acercamiento a la plataforma Twitch Las dificultades de jugar en streaming Las ventajas de jugar en stream en Twitch Las reglas de Twitch

Identidad de las gamers	Auto percepción como gamers Identidad: La mirada de los otros Sentido de pertenencia a la comunidad Las funciones de la comunidad
Desigualdad de género	Roles y estereotipos de género La mujer en el videojuego: discriminación
Violencia de género	Violencia en narrativas de videojuegos Tipos de agresiones Situaciones en la que ocurre la violencia de Género
Estrategias para prevenir la violencia de género	Bloquear a un usuario Censurar palabras Time out Mentalizarse antes de entrar a la plataforma

Las prácticas del videojuego

El primer tópico analizado tiene que ver con las prácticas del videojuego, es decir, con el desarrollo y evolución de los videojuegos y su devenir como una práctica cultural. Este tópico es importante porque, como hemos mencionado, estas prácticas eran pensadas y creadas principalmente por hombres, excluyendo a las mujeres y aquí es donde se da el inicio de la construcción de una representación social en la que la mujer no es participe de este espacio, ni siquiera tiene una relevancia en las narrativas de los videojuegos, al desempeñar un papel secundario en los videojuegos o simplemente no apareciendo en los mismos.

En este tópico hemos seleccionado aquellos argumentos en los que las informantes hablan del cambio que ha tenido el espacio de los videojuegos y la participación de la mujer en este espacio. Retomamos los testimonios de las gamers en los que nos comentaron sobre

sus primeros acercamientos a los videojuegos, sus experiencias con familiares, el rol de los videojuegos en su vida diaria, las comunidades en las que se desenvuelven en este ámbito, su conocimiento de los videojuegos y lo que para ellas significa ser gamer.

Acercamiento al videojuego

Identificamos que los videojuegos desde sus inicios, hasta la actualidad, han sido considerados una práctica cultural debido a diferentes factores como lo son perdurar de generación en generación, la aceptación y relación que crearon los/las videojugadores/as con la comunidad gamer al jugar videojuegos y estar en constante interacción con ellos, el significado que le asignan y el lugar que ocupan en su vida cotidiana.

Para nuestra investigación nos pareció fundamental retomar el concepto de género para entender las diferencias de aceptación y acercamiento de la mujer en los videojuegos. Como ya hemos explicado anteriormente, el género ha sido desde el principio de la humanidad lo que separa y clasifica los derechos y las obligaciones de cada sexo que la sociedad ha establecido. Como menciona Lamas:

Todas las sociedades clasifican a las personas de acuerdo con la construcción social establecida y desde estas ideas culturales se establecen ciertas obligaciones de cada sexo con una serie de prohibiciones simbólicas. Lo simbólico es la institución de códigos culturales que mediante prescripciones como las del género reglamentan la existencia humana. (2007, p.3)

En las entrevistas nos pareció relevante preguntarles cómo fue el acercamiento al videojuego de las gamers y si tenía algo que ver con su entorno familiar; esto basado en los comentarios de las gamers de que su primer acercamiento al videojuego fue observando a algún familiar del género masculino. Las respuestas varían en términos de la edad en la que se iniciaron y de la persona con la que jugaban.

Uy desde hace un buen rato, yo creo que desde que *tenía como 11 años, 12 años* juego videojuegos, jugaba muchos videojuegos con *mi hermano*. De hecho la mayoría de los videojuegos que jugamos eran como en campaña, juntos, entonces desde ahí empecé a jugar videojuegos. Si, más que nada mi hermano mayor, como que siempre ha sido o yo viéndolo jugar o él y yo jugando, juntos, ajá si algún juego en campaña o cosas así. (Camila, 23 años)

Juego desde que tengo que... *unos 8*, empecé con las consolas y ya después este... me metí ora sí que al celular desde los 12, vamos a contar. Mmm veía realmente a mis hermanos, bueno a *mi hermano mayor*. (Fátima, 18 años)

En estas respuestas hay una similitud respecto a la figura por la cual se introdujeron al mundo de los videojuegos, aunque varía la edad en el acercamiento, el género masculino es el predominante en el videojuego. Tuvimos un caso en particular de una de las streamers entrevistadas, quien nos contó que si bien su primer acercamiento fue gracias a su tío, su mamá tuvo mucho peso particularmente por el gusto de su madre por lo “geek”.

Uy a los *4 años* Mis *tíos*, mis tíos juegan vi... bueno jugaban más y *mi mamá* también era... es muy fan de los comics entonces yo ahí lo tenía, aunque al principio era de que me conectaba disque el control y era el jugador número 2, después creo que para mi tío era divertido ver si lo podía lograr, y aquí estoy. (Nei, 26 años)

En la respuesta de Nei se logra identificar una diferencia con las dos entrevistadas anteriores porque aquí destaca el hecho de que su madre como fanática del mundo “geek”⁵, es decir por la tecnología, también jugaba videojuegos y la introdujo en el mundo de las historietas y los videojuegos.

La interacción en las comunidades gamers

El tema de las comunidades de videojuegos no fue uno que abordamos como línea principal en las entrevistas, pero lo hemos incluido dado que las entrevistadas refieren a este constructo al mencionar que aun antes de que existiera incluso el espacio de Twitch, estaban las comunidades gamers, que pueden estar constituidas por un grupo de amigos fanáticos que se reúnen para hablar y jugar videojuegos, hasta un equipo de e-sports que juega y se dedica de manera profesional a estos.

[...] he conocido a muchas cosplayers que también juegan y así y este y por ejemplo siempre están como de “ay ya vas a hacer streaming, ahorita me uno” “ah vas a jugar, vamos” y este no sé, son como muy lindas y muy de “yo te apoyo, yo te estés, yo te quiero apoyar como streamer, también como amiga y también como tal” entonces sí, es muy lindo

⁵ Se entiende por geek a la persona fascinada por la tecnología y la informática, siendo este un entusiasta de un tema o campo particular.

la verdad el apoyo que dan y así que puedas conocer mucha gente, eso también es muy lindo. (Wendy, 21 años)

Wendy comenta que hay una comunidad en el espacio de los videojuegos que es sobre el mundo del cosplay; éste está muy relacionado con los videojuegos por el tema de los personajes que aparecen en éstos; menciona que ahí existen comunidades muy padres que incitan la participación en la plataforma Twitch y a entrar al mundo del cosplay debido al apoyo y empatía que le ofrecen. A la vez Wendy menciona que:

En algunos casos sí, siento que la parte de los e-sports sí, e-sports profesionalmente sí está siendo muy forzado porque no este, por ejemplo, en Corea creo que si eres mujer ya es como de un rotundo no, porque los entrenan desde chiquitos; entonces esto pues ya es como de “ah eres mujer, no vas a pasar” o simplemente no tienen esos ideales de que una mujer juegue videojuegos, este no. Y ehm y pues, por ejemplo en México, también es difícil, que incluso que mexicanos sean del equipo de México pero cuando sí lo son es muy difícil que sean mujeres porque tampoco las mujeres están como queriendo arriesgar a entrar a un equipo o no saben cómo hacerlo, eso también pasa que no saben cómo... no tienen la accesibilidad de “ay quiero meterme a este equipo, pero no sé por dónde audicionar”. No tienen la misma accesibilidad y pues sí, eso también pasa. (Wendy, 21 años)

En el fragmento arriba citado la entrevistada Wendy comenta que en los equipos competitivos o deportivos hay un rechazo a las gamers principalmente por ser mujer; señala que el dominio de los equipos dentro de los e-sports son por parte de Norteamericanos; además reconoce que en México a las mujeres no se les dan las oportunidades necesarias para entrar a este espacio, una de las principales razones es porque son muy limitados los espacios dentro de los equipos.

El videojuego en streaming

Como hemos expuesto, con el paso del tiempo la tecnología ha evolucionado mucho y de manera exponencial logrando crear nuevos espacios en el mundo digital, principalmente en las plataformas streaming, donde existe una aceptación sorprendente de algunos de los consumidores ya que estas se enfocan principalmente en crear contenido como series o películas. Al respecto Torres menciona que los cambios que esto ha implicado:

[...] generando de esta manera nuevos patrones de consumo, como los videojuegos que se han visto forzados a reinventarse y lograr establecer una conexión con sus audiencias y entender los diversos fenómenos sociales que ocurren en el mundo virtual. (2021)

Es así como en el contexto de este avance tecnológico/digital, el videojuego, que siempre estuvo en constante evolución, se incorporó a las plataformas streaming siendo Twitch la más reconocida en Latinoamérica. Como dice Torres (2021) el videojuego al entrar al mundo del streaming tuvo que modificarse y adecuarse a lo que es una plataforma de este tipo esto implica que se tuvieron que crear más videojuegos llamativos y con la opción de multijugador con el fin de lograr conexiones no solo en el videojuego, sino también en las mismas plataformas streaming de videojuegos.

Por lo antes expuesto, en este tópico se abordan aquellas cuestiones que están relacionadas con los videojuegos en streaming y lo que esto conlleva, identificando las plataformas y las dificultades de estar en una plataforma de streaming de videojuegos, pero también las ventajas que estos nuevos espacios ofrecen para los consumidores de videojuegos y las streamers.

Acercamiento a la plataforma Twitch

Creemos importante agregar los testimonios de las entrevistadas en los que nos cuentan cómo fue su primer acercamiento a la plataforma Twitch, además de mencionarnos cómo fue su primera interacción con los usuarios de esta, tratando de ubicar para nosotros cuál fue su gusto particular en la plataforma y porque decidieron empezar a hacer transmisiones en vivo de Twitch.

Amm, mi primer acercamiento a twitch fue por culpa de Facebook, pero yo tengo un amigo que comenzó a hacer streams en twitch y me dijo “mira acá hay un poco de problemas menos, así que puedes pasarte para acá y ver que tal te va” y empecé con otro modelo y con otro tipo de cositas que fueron poco a poco fueron cambiando, pero de primera instancia me di cuenta, de que era mucho más fácil trabajar twitch que Facebook, entonces ese fue como mi primer acercamiento a twitch. (Kawa)

Pues como tenía mucho tiempo consumiéndolo era de que siempre quería hacerlo o sea siempre me daba como la espinita de querer hacerlo pero nunca tuve como tal o sea los

medios entonces cuando por fin empecé como a jugar y así eh,, veía a unos amigos que hacían stream y siempre me decían “por qué no te animas” hasta que lo hice, la verdad ¿Por qué Twitch? pues... supongo que es más como el cariño ya que le tenía a la plataforma por tantos años de haberla consumido, aparte que, bueno le encontré también como más pros en la parte ya de afiliados en twitch que en por ejemplo Facebook Gaming o en Youtube que son como las plataformas más grandes de stream. (Saori, 19 años)

En el caso de estas streamers existe una relación debido al poco alcance y la poca interacción que existe en las otras plataformas streaming de videojuegos como son Facebook Gaming y YouTube, esto se da ya que Twitch es más amigable y tiene mucho más impacto en los videojuegos específicamente, también por conocimiento cercano de amistades fue la toma de decisión de incursionar en la plataforma, justamente lo que más llamó la atención es el hecho de que Twitch es para videojugadores aficionados o expertos y en las plataformas anteriormente mencionadas se crean en vivos de todo tipo, no solo de videojuegos.

Ah, bueno, pues más que nada fue inspiración de otras streamers que veo, eh normalmente son cosplayers y las vi que tenían como que era una gran forma para darse a conocer con sus trajes y este aparte divertirse y haciendo lo que más les gusta y dije “está bien, debería de intentarlo y ver que procede.” (Wendy, 21 años)

En el caso de Wendy fue por inspiración de creadoras de contenido, principalmente dedicadas al cosplay y de esta manera divertirse y poder tener una comunidad que además del cosplay también les gustaran los videojuegos. Ella comienza con una curiosidad por intentarlo y ver qué sucede, en este caso se entiende que el gusto de Wendy fue a partir de intentar replicar contenido de otras streamers.

Las dificultades de jugar en streaming

A lo largo de la investigación nuestras entrevistadas nos comentaron que tuvieron ciertas dificultades al entrar a la plataforma; en este caso en particular fue por el desconocimiento y la dificultad del uso de la plataforma Twitch y no debido al género o a los usuarios de la plataforma, sino a las herramientas que se necesita saber usar para poder transmitir en Twitch.

Creo que más que nada, el uso del OBS y este las alertas, los widgets, todo eso tiene como, o sea, yo al inicio dije los overlays y todo eso, ya luego cuando aprendí como toda el arte que es un overlay y que se necesita como ciertas cosas; eh tengo amigos que trabajaban como en la parte de e-sports entonces ellos hacían la parte de los overlays entonces literal programaban los overlays para que, por ejemplo, cuando banean a un campeón, saliera el campeón, entonces eso era como es como todo lo que puede hacer. En la plataforma de OBS, una vez que ya la aprendes a usar ya dices “a bueno era demasiado obvio”, pero al inicio es como ¿de “escena 1 de qué?” Y ya dices a bueno escena uno de así y así le voy moviendo y a con este botón puedo hacer que no tenga que andar en el OBS si no nada más presiono el 3 y ya estoy en la escena 3, entonces si como que tiene demasiadas cosas y no es tan sencillo, tan simple descifrarlo. (Wendy, 21 años)

La plataforma era muy confusa, no sabías ni dónde era para agregar tus datos, no sé, era muy raro antes. (Nei, 26 Años)

Bueno yo en lo personal no me he enfrentado a dificultades en la plataforma, más allá de no saber bien cómo usarla al inicio, pero mi novio me enseñó y listo, no fue más difícil para mí, entiendo que hay gente grande en Twitch que sí ha tenido otro tipo de dificultades, pero no es mi caso en particular. (Teresa, 22 años)

En los fragmentos citados las informantes expresan que aunque Twitch pareciera una plataforma muy fácil de usar, se necesitan varias herramientas para el streaming y para que el contenido sea mejor visualmente. Estas complicaciones han cambiado debido a que al inicio forzosamente se ocupaba un software como OBS y actualmente se puede hacer stream desde el teléfono.

Las ventajas de jugar en stream en Twitch

Son varias las ventajas de jugar en stream que las entrevistadas expresan; señalan que la gran mayoría crea lazos amistosos y esto lo consideran, en cierto punto, como una ventaja porque ellas crean una conexión entre su pasión por el videojuego y el poder compartirlo con los usuarios de Twitch. A continuación, citamos varios fragmentos en los que las gamers expresan lo que para ellas son las ventajas de jugar en streaming.

[...] me gustó mucho como el *poder tener contacto con mis seguidores* porque ya no es como de nada más un mensaje de texto que siempre respondo en mis redes este un mensaje

de texto “ah muchas gracias” y así, sino que ya podemos tener una *conversación más fluida de otras cosas*, de otros temas y no necesariamente tiene que ver con lo que estoy jugando si no puedo explayarme y contarles de cómo fue mi día y no como a cada uno “a esto pasó y esto pasó” ¿sabes? Entonces creo que eso es lo que más me gusta, tener el contacto en Twitch. (Wendy, 21 años)

Pues para mi hasta el momento o sea hablando de la parte social es de eso que puedes estar interactuando con otras personas, encuentras personas muy padres, muy chidas y pues si conoces mucha gente y mucha gente se vuelve tu amiga. Ya hablando pues también por ejemplo del lado económico eh pues obviamente puedes estar ganando dinero simplemente por jugar o sea jugar y estar pasandola pues bien con tus amigos, entonces siento que eso es como lo padre también de Twitch, o sea la interacción, y el hecho de conocer nuevas personas y el hecho de poder estar generando dinero solamente por jugar. (Saori 19 años)

La principal similitud en las respuestas de estas streamers es el poder interactuar y conocer gente a través de la plataforma; mientras se divierten jugando videojuegos, cumplen una doble función que las satisface y se notan agradecidas por las interacciones que crean con los usuarios de Twitch, haciéndonos pensar que hay comunidades muy amigables en esta plataforma.

Pues la primera si está difícil, pero pues yo ya estoy casada, tengo hijas y ahora sí que mi matrimonio era como una monotonía y había mucho conflicto por ahí y teníamos en común los videojuegos mi esposo y yo, pues comenzamos a jugar juntos y conocer personas en línea y empezamos a hacer amigos y tener mucha confianza con muchas personas y de ahí empezamos, porque nos gustó mucho socializar y conocer más gente. Primero empezamos en Youtube, pero como que había muchas cosas cerradas y por eso es que decidimos pasarnos a Twitch. Ya en Twitch decidí hacer bien en forma los streams y ya todo, porque a mí el streamear y poder conocer gente y que me conozcan y eso me ha servido para entender los conflictos que pueden tener y poder platicar y crear un vínculo, también ver la parte de que no solo es un videojuego, para muchas personas es un espacio para desahogarse de algún problema más allá, y que venga gente que te diga que le gusta tus palabras, tu forma de ser o cómo eres y que les puedas ayudar a pasar un buen rato, creo que es algo que te llena y te motiva a seguir haciendo esto. (Mariana, 27 años)

Este caso es muy similar a los dos anteriores con respecto a conocer gente mientras se divierten jugando videojuegos, pero en este caso cumple otra función que fue el reanimar el matrimonio y poder salir de la monotonía; así que para Mariana no sólo fue una manera de conocer gente sino también de continuar con su esposo.

No sé, es que todo me gusta, o sea la comunidad me gusta, la plataforma, hay cosas buenas y malas como en todo, pero hasta donde quiero llegar yo como tal, futuro planeado no lo sé.
(Nei, 26 años)

En el caso de Nei, si bien ella expresa que todo le gusta, si ve las ventajas y desventajas, pero sigue poniendo un límite de acuerdo al futuro que tiene en mente.

Las reglas de Twitch

La plataforma Twitch desde sus inicios ha tenido sus reglas o restricciones, las cuales se han ido modificando con el paso del tiempo y se han ido ajustando a las necesidades de los streamers y usuarios. Nos parece importante mencionar el último cambio que se realizó en el reglamento porque los puntos principales tienen que ver con controlar los comentarios que los usuarios hacían sobre el racismo, la violencia y el acoso; para ello crearon nuevas herramientas para la plataforma para tener un mayor control de los usuarios y generación de las conversaciones dentro de los streams.

A continuación citamos algunas de las reglas que Twitch tiene para identificar la violencia que puede aparecer en los chats de los streams:

- Los actos y amenazas de violencia se tomarán con seriedad y se consideran infracciones de tolerancia cero, y todas las cuentas asociadas con dichas actividades se suspenderán de forma indefinida.
- El acoso sexual, específicamente, puede tomar la forma de insinuaciones y solicitudes sexuales indeseadas, deshumanización sexual o ataques de degradación relacionados con las prácticas sexuales percibidas de una persona (Twitch, 2022).

Las streamers mencionan particularmente las modificaciones que se hicieron a estas dos reglas, que dan más poder a las streamers para poder controlar el tipo de mensajes que aparecen en sus streams.

Sí, hay un... creó a finales del año pasado, no estoy muy segura, pusieron una regla en donde no puedes hacer uso de ciertas palabras específicas, Twitch te da la posibilidad de que en tus reglas de tu chat tu pongas palabras que no quieras que se mencionen, sean groserías o lo que sea. (Kawa)

Si, bastantes, o sea siento que era, o sea tú puedes poner ciertas palabras que no quieres y no salgan, entonces tú puedes cómo decidir en la plataforma, estas palabras son baneadas, ya no salen o la gente que diga tal cosa va a llevar un strike o tantos strikes o permeaban en cuanto lo digan, entonces siento que es una de las tantas cosas que Twitch puede hacer y que la gente casi no sabe, porque hay demasiadas cosas que puedes hacer, pero no sabes ni por dónde verlo y ni cómo hacerle, ni como configurarle. Es lo que te mencionaba al principio, pero de ahí en fuera, o sea, es muy, o sea si tiene mucha accesibilidad que antes no tenía como eso, antes nada más era Twitch y cualquiera puede comentar cualquier cosa y de repente fue como de “la gente es mala jajajaja”. Entonces hay que poner medidas y poner límites, y son varias las cosas que tú puedes poner, siento que está bastante bien ahorita, o sea, todo lo que puedes hacer, siento que también hay muchas como el jaqueo y el stream sniping, que hay que como, no sé cómo se pueda solucionar, pero debe de haber alguna forma, pero si, ese tipo de cosas que pasan, ahora ya como por la evolución del asunto que ya es mas grande, pero sí ha cambiado bastantes cosas desde antes, desde hace mucho. (Wendy, 21)

Tengo amigos que incluso su chat, ha encontrado formas de hacer uso de esas palabras, pero ya se ha utilizando otras que se parezcan o cosas así y ellos las ponen en la lista para que no las puedan eh decir y lo que hace Twitch es que meramente no te deja enviar mensaje, o sea te dice “no puedes enviar o hacer uso de una de las palabras que usaste” y lo que hace Twitch es que simplemente no manda el mensaje del chat y tienes esa oportunidad de tu misma decidir qué quieres leer y que no y qué cosas no quieres leer en tu chat por decirlo así, o sea ya hablando de palabras muy específicas. (Kawa)

Lo más mencionado por las gamers entrevistadas al preguntarles sobre los cambios dentro de la plataforma fue la parte donde identifican que en ésta había un exceso de comentarios violentos, y que Twitch al reconocer que existe violencia y esta modifica la interacción que hay entre la streamer y el usuario, decidió crear una herramienta para frenar dicha violencia. A raíz de lo que las streamers nos dijeron se puede entender que las que las mujeres son quienes enfrentan mayores agresiones en la plataforma son ellas.

La identidad de las gamers

En este tópico nos enfocamos en analizar e identificar cómo es que las gamer se ven así mismas en el espacio de los videojuegos y también cómo los usuarios de esta industria las perciben y las hacen ser partícipes en los videojuegos y en las plataformas de videojuegos como Twitch. Para explicar lo que entendemos por identidad retomamos a Larrain (2003) quien explica que la identidad es un proceso de construcción en la que los individuos se van definiendo a sí mismos en estrecha interacción simbólica con otras personas. El concepto de la identidad es fundamental para entender cómo las gamers se ven a sí mismas y sí se identifican con la imagen de la mujer en los videojuegos y sus plataformas, pero también en cómo los demás las conciben e identifican en estos espacios.

Una de las partes más importantes a considerar, por parte de las entrevistadas, es la comunidad que cada una de ellas fue creando a lo largo del tiempo en la plataforma Twitch. Cabe señalar que inicialmente nosotros teníamos una concepción de la comunidad como una comunidad agresiva, ya que de acuerdo a nuestra observación participante nos percatamos de varios casos de streamers donde su comunidad la criticaba y ofendía, pero finalmente nos hemos percatamos que no es así, que la agresión viene de usuarios pero no de toda la comunidad.

Autopercepción como gamer

En este subtópico analizamos cómo ellas se auto perciben en el espacio de los videojuegos y principalmente como gamers, siendo esta una introducción a un pensamiento de cómo las verían los otros. También ubicamos como se comparan las gamers con otras creadoras de contenido de la misma plataforma.

No, a mí no, soy muy chiquita todavía entonces... creo que tienes que tener al menos más de 100 viewers viéndote como para que algo así te esté pasando este y pues yo la neta me conservo muy chiquita todavía no, también por qué no le sé mucho a la plataforma entonces siento que hay varias cosas que me faltan como para poder crecer más pero por el momento es como de las veces que he hecho streams es porque quiero, porque quiero platicar algo, quiero hacer algo. (Wendy, 23 años)

Bueno yo aún soy una streamer pequeña, creo mi personalidad y mi forma de ser, atrae a algunas personas, obvio no como las grandes streamers o creadoras de contenido, pero creo que puedo hacer que la gente nueva se quede a pasar un buen rato. (Teresa, 23 años)

En ambos casos la autopercepción que tienen de sí mismas la expresan al compararse con las grandes creadoras de contenido, principalmente apelan el ser aún pequeñas dentro de esta plataforma y con un buen sentido del humor, donde la gente se puede entretener. Ellas se consideran dentro del espacio de los videojuegos y principalmente en Twitch como creadoras de contenido, pero según su propia percepción, su participación es poco notable en comparación a las creadoras que consumen, ya que ellas no tienen gran repercusión en el espacio de los videojuegos o la plataforma seleccionada, pero también mencionan que debido a su corto alcance, pueden tener una mayor interacción con los usuarios y con el chat.

Identidad: *la mirada de los otros*

En este estudio es importante identificar la representación social que se ha construido de las mujeres en el espacio de la plataforma Twitch debido a que como hemos observado, en los videojuegos quienes construyen los personajes femeninos se basan en una representación social de la mujer. De ahí que construyan narrativas carentes de perspectiva de género. Es por eso que consideramos que esta representación social se reproduce y réplica en Twitch y da pie a los comentarios negativos que las streamers reciben en sus streams.

Como muestra de identidad social destacan estos testimonios en la aparición de un hombre que las introduce en el videojuego, haciendo más fuerte nuestra postura del videojuego por y para hombres principalmente nos interesa el tipo de representaciones sociales que se tiene de las mujeres gamers en el espacio de los videojuegos y cómo estas representaciones sobre ellas se han creado. Retomamos el pensamiento de García que nos explica que la identidad es:

La identidad debe ser concebida como una totalidad dinámica donde [...] se derivan unas estrategias identitarias mediante las cuales el sujeto tiende a defender su existencia y su visibilidad social, su integración en la comunidad al mismo tiempo que se valora positivamente y busca su propia coherencia. (García, 2008)

De acuerdo a que en la construcción de la identidad, la mirada del “otro” es fundamental, rescatamos algunos fragmentos en los que las entrevistadas nos mencionan como los usuarios las perciben en el ámbito del videojuego y como son las experiencias o vivencias que ellas tienen, pensando en una ideología replicada como menciona a continuación Camila:

Creo que tiene que ver con muchas cosas, o sea realmente somos personas que en nuestros contextos en los que vivimos o sea están enriquecidos de, de todo lo que nos rodea, o sea no podría decirte “a si es esta, esta situación en específico”, yo creo que es un poco de todo, tiene mucho que ver por ejemplo en la sociedad en la que vivimos que pues si tiene un cierto machismo implementado, eh también pues como en este mundo patriarcal en el que estamos, pues hay como que muchas cosas muy marcadas todavía y luego pues con toda la historia de los videojuegos y que con todos los estereotipos que podemos pensar de los clásicos nerds que solamente los chicos juegan videojuegos y cosas así no, como que de repente entran las mujeres en esa ecuación y entonces es como que “ah no se, mucha, como que puede incomodar hay gente que no le gusta, hay gente que arrastra este contexto en el que vivimos y en los videojuegos lo... como decirlo, pues como todo es muy anónimo, es mucho más fácil expresar cosas que no les gustan y ser mucho más como que groseros, no, no sé, creo que tiene mucho que ver un poco de toda la educación, la sociedad, muchas cosas. (Camila, 23 años)

De acuerdo con su experiencia Camila resalta los estereotipos que se tienen de la mujer y hasta de la imagen de ser videojugadora, remarca puntualmente lo ofensivos que llegan a ser los usuarios de la plataforma y la visión que tienen de ellas basado en un pensamiento retrograda y machista retomado de los videojuegos y sus narrativas.

De nuevo volviendo a mi experiencia, con la gente que ha llegado, se enfocan más en mi voz, en canjear y hasta en canjear lo de las frases y es como de no le importa lo que juego. Hubo una ocasión que incluso tuve que ponerle cooldown al canjeo de puntos, porque era de basta me están canjeando mucho tal oración y no puedo jugar, ya después se tuvo que hacer una limpieza de eso y de esas personas, pero en mi experiencia fue eso. (Kawa)

En el caso de Kawa, su forma de interactuar con el chat genera una especie de violencia hacía ella, debido al mal uso que le dan los usuarios al canjeo de puntos; esto hace pensar que la mirada de sus usuarios en la minoría de los casos buscan burlarse y ofender

de alguna manera a Kawa poniendo comentarios ofensivos u oraciones que tenga que decir que la incomoden.

Sentido de pertenencia a la comunidad

La comunidad es una parte fundamental de Twitch, por eso las entrevistadas nos mencionaron las maneras en las que crean una relación con su comunidad y cómo esto hace que poco a poco crezca cada comunidad; también nos mencionaron que cada streamer crea su comunidad de acuerdo con los límites que ella establezca y a su comportamiento en la plataforma.

Ah bueno me ha tocado a mí en lo personal me ha tocado bastante gente muy linda, lo malo es que luego llegan como bots y te empiezan a poner links este cuando estas empezando te llegan muchos bots de links pero los puedes bloquear fácilmente, en Twitch le pones “ah cuando envíen un link bloquearlo” o sea no pueden enviar links y ya, entonces eso lo hace muchísimo más fácil, este, pero me ha tocado ver en otros streamings de compañeras o de este compañeros que llegan y les llega... hubo como esta ola de este de hate, no sé si se enteraron de alguna vez que en Twitch estaba pues no sé si era como mucho hackeo o mucho bot pero era gente que nada más lanzaba sus bots para tirar hate y este y pues obviamente si los baneabas no iba a pasar absolutamente nada porque eran bots este y pues sí, eso sí me tocó verlo y presenciarlo pero de ahí en fuera creo que toda la gente que he conocido en la plataforma es bastante linda y es bastante accesible, pero si me ha tocado ver que este de chicas que suben tiktoks como poniendo su alcance como fueron creciendo durante los años y llegan varios, pues llegan varios hombres diciendo “a es que es porque es mujer, ah ya, otra mujer que no sabe jugar pero pues anda enseñando” y yo: “¿perdón?” y pues si es como muy triste, afortunadamente a mí en lo personal no me ha pasado, creo que siento que la comunidad que he traído a mis streams ha sido más bien de lo que he conseguido fuera, en Instagram y este y aparte de mis amigos, entonces la neta creo que por eso mismo no he atraído esa gente pero si le ha pasado a muchos streamers grandes ya ese tipo de cosas. (Wendy, 21 años)

Yo la verdad estoy muy agradecida por tener una comunidad como ésta, no somos muchos todavía, pero se siente como... como realmente pues personas cercanas, como amigos y así. Y la verdad o sea todos son de que son súper amables, o sea no... bueno porque he visto por ejemplo en las comunidades de otras mujeres que está repleto de...pues comentarios no

tan agradables y así entonces yo la verdad me siento pues muy bien de qué o sea me pueda llevar bien con ellos y todo sobre la línea del respeto. (Saori, 19 años)

En estas respuestas la similitud que encontramos es que están muy agradecidas con su comunidad ya que se sus integrantes se comportan de una manera similar o que tienen un sentido del humor parecido porque de no ser así no existiría esa conexión ni esa continuidad en la aparición del chat en su stream. Asimismo, reconocen que hay comentarios ofensivos que llegan a aparecer y los notan, pero no les dan mucha importancia a menos que sean repetitivos, pero destacan la buena convivencia que se genera en su chat.

[...] en mi caso en mi canal, hay un canjeo de puntos en el que tú puedes pedir una frase, yo puedo hacer tres tipos de voces, entonces ese canjeo, lo puedes cambiar por una de esas voces, y hay veces que te piden, o me piden a mí, a pesar de que está aclarado en el canjeo de punto, frases muy subidas de tono, que yo digo como “está en las reglas, no pidan esas cosas, está en las reglas” y yo bueno, tengo moderadores que son como bastante estrictos, entonces de que a la primera que ven ese tipo de comportamiento, van pa fuera. (Kawa)

En el caso particular de Kawa, la interacción sucede, desde nuestra percepción, de dos maneras: una es el chat que ella lee y gracias al cual puede interactuar con los demás que es muy similar a las otras entrevistadas; en la otra lo diferente es que la interacción con el canjeo de puntos, donde hay una interacción más directa, similar a la que mencionamos en la investigación como donar “bits”, solo que en este caso no se necesita dinero para realizar la interacción. Esto es interesante porque como comentan las streamers ellas crean su interacción con el chat de acuerdo con su forma de ser y lo que se permite y no se permite.

Las funciones de la comunidad

La comunidad es muy importante para cada streamer de la plataforma Twitch, ya que sin ella no podría generar conexiones, amistades o economía; esto debido a que mientras más personas se unan a tu comunidad, más probabilidades hay de generar ingresos y de que su contenido sea atractivo para las marcas. Más que un valor económico, tiene un valor sentimental y un valor de liderazgo en el chat, ya que mientras más interacción se tenga con

él/la streamer más fácil será crear una conexión en dónde el/la streamer puede ser moderador de sus streams y estar regulando lo que sucede dentro del chat.

Varía mucho, depende yo creo que de la comunidad que te hagas, en mi caso en mi comunidad, empezó sabiendo que yo no sabía jugar videojuegos, que yo no pretendía ser una pro player, que yo no pretendía mostrar cómo se juegan las cosas, sino todo lo contrario. Mi comunidad llegó sabiendo que yo no sabía jugar, y de que se iba a tratar el stream, de verme sufrir, entonces, mi comunidad empezó muy tranquila, o sea como que la convivencia con ellos es bastante amena y la mayoría del tiempo bastante agradable. Se preocupan por mí, porque saben que a veces soy un poco descuidada, y son como muy atentos conmigo, pero a veces llegan personas que suelen ser un poco, heem, como decirlo, como pesadas con este asunto de mi voz, de la forma en la que habló con la gente, de que luego están en mis streams y así, pero en general, al menos mi comunidad, es bastante tranquila y bastante amable. (Kawa)

Este... ora sí que tengo cinco moderadores y ora sí que no todos se conectaban pero si la mayoría se conecta entonces este... ellos hacen el favor de vetarlos y bloquearlos. Y ora sí que la comunidad este... pues más que nada se preocupa por que ahora sí que finalizando cada directo ora sí que me llegan los mensajes de “oye que paso” o “necesitas apoyo, ayuda” algo así. (Fátima, 18 años)

En ambos casos las streamers coinciden en que las comunidades son consideradas como apegadas a las videojugadoras y ayudan a moderar los comentarios negativos u ofensivos que puedan aparecer durante el stream; en estos casos en particular había un acercamiento previo entre comunidad y streamer, sabiendo qué contenido se iba a crear y teniendo una relación cercana al finalizar los directos; con esto queremos decir que hay una comunicación cercana entre los moderadores y las streamers; al concluir su transmisión platican entre ellos si llega a haber una situación incómoda o por la cual haya tenido que terminar el stream.

Mmm creo que mi comunidad es muy como muy abierta y muy éste...o sea tienen confianza en decirme varias cosas, o sea no es como de nada más de “hola, te admiro, gracias” y ya, o sea siempre trato de cómo tener una conexión más personal con cada uno de ellos. Por eso me gusta y siempre les digo “puedes mandarme mensaje en Instagram cuando quieras, siempre respondo”, no respondo enseguida pero sí respondo y este si como

que es gente que me tiene confianza, no un nivel de cómo fan sino como de este acercamiento. Ya para ser un amigo, y eso también me gusta porque es como de “ahh en cualquier momento puede encontrarlos, saludarlos y emocionarme” y entonces ya se hasta como se llaman este y entonces este ya sé cómo todo lo que me han dicho, así como de “ah me encanta ese cosplay, me gustaría que lo volvieras a hacer y así”, entonces creo que esa parte de la confianza y más que nada hasta ahorita siento que he sido muy respetuosa y muy inclusiva, porque no es como que lleguen y digan algo sobre este cuando comento cosas sobre este el este la libertad de género y ese tipo de cosas, es gente que está muy abierta a ese tipo de temas, entonces eso también me encanta, que no es como muy cerrada, o racista o discriminatoria, no, o sea es muy inclusiva, entonces está bien, me agrada. (Wendy, 21 años)

Particularmente una streamer nos proporcionó el testimonio que habla de una comunidad abierta donde hay confianza; en este caso no hay un conocimiento previo entre usuario y streamer, pero aun así hay una conexión personal donde ella es abierta y permite que le manden mensajes en otra red social. Su comunidad es muy inclusiva y aunque es pequeña, ella dice que les tiene mucho cariño y confianza, lo que diferencia a Wendy de las otras entrevistadas.

En estos casos la función de las comunidades es de apoyo, principalmente nosotros teníamos la idea de que eran comunidades que no se involucraron más que como un consumidor del contenido, creyendo que solo estaban como espectadores sin tener una funcionalidad, pero nos dimos cuenta que los usuarios son más que eso, se involucran y le muestran su apoyo a la streamer, además, proporciona una fuerza para continuar creando contenido.

También nos contaron que hasta en los casos más graves que han sufrido de violencia, no solo en esa red, no solo les muestran su apoyo, sino que en otras redes también les mandan mensajes preguntándoles cómo están y si necesitan algo.

Desigualdad de Género

Cuando las mujeres participan en los videojuegos, principalmente jugados por hombres, son criticadas y juzgadas, más que por sus habilidades y aptitudes como jugadoras, por su género; creando una marcada desigualdad de género. Como ya hemos señalado, la

desigualdad de género se relaciona con factores económicos, sociales, políticos y culturales cuya evidencia y magnitud puede captarse a través de las brechas de género. (INMUJERES, 2007, p. 51)

Para captar estas brechas, hemos retomado algunos testimonios que las streamers entrevistadas nos proporcionaron respecto a su experiencia en la plataforma Twitch. En el ámbito de los videojuegos las mujeres se pueden enfrentar a hombres, pero debido a los estereotipos de género creados socialmente si la mujer llega a ganar se expresan comentarios burlescos o violentos, que provienen de los usuarios mayormente del sexo masculino de la plataforma, como si ser mujer y ganar fuera algo malo o por lo que sentirse avergonzada.

La industria de los videojuegos es una gran influencia en la percepción que se pueda generar de los roles de género. Los roles y estereotipos de la mujer que se muestran por lo general en los videojuegos están contruidos desde una visión patriarcal y masculina, ya que los productores y desarrolladores son habitualmente hombres; de ahí que en los videojuegos se muestre una representación social basada en los deseos, afinidades y aficiones de los varones. Al respecto, Afonso y Aguilera (2021) señalan que el mundo de los videojuegos es un sector considerado socialmente como masculino, en el que tanto quienes los desarrollan como el público al que van destinados, han sido principalmente hombres.

En esta categoría se han agrupado aquellos testimonios en los que las gamers identificaron cierta réplica de las ideologías sociales ya establecidas como los roles o estereotipos de género, también crearon una relación de la mujer en los videojuegos y lo que ocurre cuando ellas participan, los testimonios también nos abren el pensamiento de la estigmatización que se tiene sobre la mujer en los videojuegos.

Roles y estereotipos de género

Como bien sabemos no es una novedad señalar que en el pasado como en el presente han existido y aún existen existiendo distinciones entre el géneros masculino y el femenino, no solo en condiciones físicas, sino también sociales, lo que ha provocado que se excluyan en ciertas prácticas cotidianas a las personas por cuestiones de género o preferencias sexuales.

Por ello al realizar las entrevistas nos interesó captar lo que las gamers opinaban sobre la participación de la mujer en una plataforma mayormente visitada por el sexo masculino.

Sí lo considero, pues creo que es *por la ideología que se tiene del videojuego solo para hombres o bueno que el hombre es el que juega videojuegos*, entonces, entiendo que sí antes cuando no existía Twitch así era o por lo menos así lo percibía yo, cuando aparece una plataforma de videojuegos, creo que el principal consumidor sería el hombre como tal. (Teresa, 22 años)

Okay, vamos paso por paso. Eh sí, si definitivamente *no hemos sido muy bienvenidas en este mundo* ¿sabes? realmente más bien no tanto bienvenidas si no bien acogidas, no sabría bien expresarlo. No sé si tiene que ver con el hecho de que es *como todo "para hombres"* y de repente llegamos nosotras y nos involucramos y nos metimos y resulta que hay mujeres que nos gustan los videojuegos y cosas así, no sé si de repente como que este, se empezaron sentir incómodos o mal entonces como que empezaron a pues insulta a las mujeres o insultarnos a la hora de que hacíamos algún rol en algún juego, o sea creo que ese es el ejemplo más claro, más obvio y más inmediato que se me viene a la mente ¿no? (Camila, 23 años)

En los fragmentos citados las entrevistadas hablan sobre la problemática del rol de género y los estereotipos que se muestran en las partidas en las que ellas participan; si bien cada caso tiene sus particularidades, en todos se expresa que hay una estigmatización de la mujer en el ámbito de los videojuegos y por ende, estereotipos de género.

El término estigma se usa para hacer referencia a un atributo profundamente desacreditador; pero lo que en realidad se necesita es un lenguaje de relaciones, no de atributos. Un atributo que estigmatiza a un tipo de poseedor puede confirmar la normalidad de otro. (Goffman, 1980. p. 11)

La estigmatización como sabemos está basada en uno o más factores, como edad, clase, color, grupo étnico, creencias religiosas, sexo y sexualidad. Con frecuencia algunas de estas características inducen a que parte de la sociedad no acepte a ciertas personas entre sus miembros por los indicadores aprendidos culturalmente. Debido a esto se crean diferentes categorías, construidas desde lo social colectivo a través de las interacciones

cotidianas (Callejas, 2005). En los siguientes fragmentos la entrevistadas expresan que se sienten estigmatizadas por el hecho de ser mujeres:

El hecho de, de no sé, *expresar que eres una mujer que le gustan los videojuegos y entonces no tener el derecho de equivocarte o jugar mal, o bueno “jugar mal” porque al final del día pues todo depende tu objetivo de jugar, no tienes que jugar para jugar bien. Puedes solamente jugar porque te diviertes o porque te gusta o porque te interesa y el hecho de que no tengamos “el derecho” de equivocarnos eh porque entonces nos cae una lluvia de insultos o cosas por el estilo o el clásico “ay vete a la cocina y hazme un sándwich”* es como, o sea no sé si se sienten agredidos o que sucede que tienen como que agredir y recaer en estos contextos machistas, misóginos, ofensivos y pues obviamente nosotras de repente yo me acuerdo esos momentos y si como que si te sientes chiquita, te menguan un poquito porque es una constante lluvia de malos comentarios y negativas que pues obviamente no, a nadie le agrada ¿no? o sea lo único que buscas cuando juegas algo es pasarla bien. (Camila, 23 años)

Hubo una ocasión en que me invitaron a una colaboración de puros VTubers, el hecho es que el ochenta por ciento eran hombres, pero creo que tuve la fortuna de que el organizador del stream, trataba de incluirnos a todos, y el fandom de él, es ochenta por ciento mujeres, entonces no tuvimos tanta complicación, pero en un principio si me sentía como paniqueada, por que dije *“ahhh son muchos hombres y vamos a jugar, ciertas cosas que quizá se pueda convertir en este estereotipo de que ellos sí saben jugar y nosotras no”* (Kawa)

En los dos fragmentos arriba citados las gamers expresan cómo a la hora de jugar en línea tienen que lidiar con ciertos estereotipos y también hacen alusión a los roles de género plasmados por el machismo, el cual es replicado en esta plataforma de diferentes maneras.

Principalmente analizando a Camila se denota una frustración al no poder expresarse y no tener derecho de cometer errores si eres mujer en el espacio de los videojuegos y para los demás participantes esto es más notorio porque estereotipan a la mujer y tienen un pensamiento sobre ellas que va asociado a que no saben jugar. Con esto viene una lluvia de insultos solo por el hecho de ser mujer y esta violencia se expresa de manera psicológica con comentarios agresivos sobre lo que deberían de hacer en lugar de jugar videojuegos.

En el caso de Kawa existe un pensamiento estereotipado de los hombres participantes en la plataforma Twitch, debido a que en su caso pensaba que las dinámicas que tendría serían favoreciendo a los hombres de acuerdo al contenido y a los videojuegos que ella pensaba que se iban a jugar, por ende tenía miedo de que se fuera a recaer en el estereotipo de que los hombres juegan bien y las mujeres mal, pero se encontró con un streamer hombre que no tenía este pensamiento estereotipado e incluía a todos los participantes del evento ya sean hombres o mujeres por igual.

También debido al pensamiento patriarcal que existe y los videojuegos que en su mayoría enaltecen a los personajes masculinos y pasan a segundo plano a los femeninos, las gamers sienten que al estar rodeadas de hombres habrá comentarios violentos hacia ellas.

[...] normalmente casi no juego con mujeres, sino con hombres, con mis amigos y así, este y cuando trato de invitar a mujeres es como de “ah no quiero intentar, gracias no me agrada”, así y hay mujeres que sí que he tenido un poco de contacto y de que hemos jugado varias partidas, pero mayormente juego con hombres y como dices, las plataformas la mayoría es puro hombre, y la verdad es que no me siento incomoda, hasta que me dicen algo, si o sea o hasta que le dicen algo a alguien más, ahí es cuando ya me siento incomoda, pero mientras no, este la verdad es que me siento bastante bien y me gusta, y me gusta andar bromeando también. (Wendy, 21 años)

Esta respuesta nos llamó la atención porque la entrevistada conoce lo que sucede en la plataforma, también ha tenido experiencias de violencia, pero aun así prefiere el contenido de hombres por su humor, por encima del contenido que las gamers ofrecen, ya que ella casi no juega con mujeres, por eso su preferencia al contenido masculino.

La mujer en el videojuego: discriminación

Un subtópico interesante y que atañe a toda la industria de los videojuegos y lo que posteriormente serían las plataformas de streaming es la incursión de la mujer en el videojuego y en las plataformas, es la discriminación que existe para las mujeres en esta industria debido a la falta de perspectiva de género dentro de estos. Al respecto retomamos a Gómez quien explica que:

La perspectiva de género en la cultura de los videojuegos también juega un valor importante ya que hay una mayor influencia si esto se integra a los estándares familiares, ya que desde la infancia se contempla un trato diferenciado entre niños y niñas; se da por hecho que los videojuegos no van a ser del agrado de las niñas y que es algo más de los niños, se les excluye de este mundo gamer desde pequeñas. (2013, p.96)

Además de lo que nos explica de manera general Gómez sobre la posibilidad del desagrado de los videojuegos para niñas, para nosotros la perspectiva de género va más allá de eso, dado que particularmente, en el espacio de los videojuegos hay un sobreentendido de la nula aparición de la mujer en todo lo relacionado con los videojuegos, por eso Gómez (2013) destaca:

[...] hay otro aspecto que debemos rescatar de la situación de las mujeres en los videojuegos y es que, si ellas reconocen que les gusta jugar videojuegos ante un cierto grupo, este suele considerarlo como raro, debido a que es considerado como “algo propio del hombre.” (p.51)

Para lograr recabar la información relacionada con este subtópico decidimos preguntar a nuestras informantes si algún videojuego era violento para ellas y si conocían testimonios de streamers que hubieran tenido algún problema con los videojuegos y sus comunidades, por el hecho de ser mujer. A continuación citamos algunas de sus respuestas.

Si por ejemplo, logró recordar, antes cuando solía jugar, por ejemplo, con algunas parejas que he tenido el jugar videojuegos, así como antes pues me daba mucho miedo jugar con sus amigos porque me daba cosa que me dijeran algo o que me criticaran o que le dijeran cosas, entonces pasas de disfrutar un juego a constantemente preocuparte por el qué dirán o ahora con que te van a insultar o no sé, la gente tiende a ser muy hiriente a veces, pero bueno también creo que depende también mucho de las comunidades de los videojuegos, en este caso LOL que es el que más juego es como muy tóxico, creo que las jugadoras de LOL me van a entender, pero pues imagínate un contexto tóxico, súmale esta situación pues obviamente se siente más intenso y pues como, como me siento estando en un contexto mayormente como donde hay personas o hombres, pues no sé o sea, si me siento un poco... antes me sentía muy intimidada y lo digo en general porque por ejemplo, yo estudio la carrera, bueno estudiaba la carrera de física, ya no la estudio, pero si es otro contexto más en donde sí estaba rodeada de más hombres que de mujeres entonces había este sentimiento

latente de que constantemente nos sentimos a prueba ¿no? como de “es que como eres de las pocas mujeres que juega videojuegos” o “de las pocas que estudia esta carrera, entonces todos están viendo y fijándome a ver en qué momento te equivocas o en qué momento haces algo o al contrario. Están sobre ti ahí como, como si fueras que ¿no? o sea, obviamente si es un ambiente que puede llegar a intimidar bastante y que pues la neta yo admiro a las mujeres que se avientan a este ruedo porque de repente la gente si tiende a ser, tiende a ser un poco cruel. (Camila, 23 años)

En el caso de Camila, nos encontramos con un miedo fundado en el pensamiento que existe sobre que en los videojuegos la mujer no es bien recibida y entonces pasan de disfrutar un juego a todo lo contrario. Ella ejemplifica esto con esta relación con experimentó cuando estudiaba física, en dónde pasaba por situaciones similares y esto lo vio representado en el espacio de los videojuegos, creando una discriminación hacía ella y por ende a las mujeres que quieran entrar al espacio de los videojuegos.

Ok, un Mai Tank se encarga de proteger a todos y si no haces eso pues todos se mueren, pero en mi opinión el papel más importante en un equipo así es el que cura de nada te sirve que tengas un escudo gigante si no tienes sanación y ese rol se lo dejan a las mujeres y hay hombres que te dicen “no pues es que eres mujer juega, bueno si quieres humillarlas entonces dales otro papel por qué ese es el más importante”. (Nei, 26 años)

Esta respuesta atañe directamente a la discriminación de género o la violencia de género, porque representa los comentarios de los videojugadores ante un juego de equipo con diferentes habilidades, donde principalmente atacan al género y no a la habilidad, esto se llega a ver habitualmente y hace una generalización los hombres participantes de videojuegos son excluyentes con la mujer solo por su género.

Violencia de Género

Este tópico es uno de los más importantes en nuestra investigación dado que como ya hemos señalado, el propósito es identificar las representaciones sociales de las gamers sobre la violencia de género que se ejerce en la plataforma Twitch. Al respecto, retomamos el concepto de “violencia de género” que proporciona Diez (2010) en donde explica que esta violencia se ejerce hacia las mujeres por el solo hecho de serlo, tal como suelen plantear las asociaciones y movimientos de mujeres, ya que la mujer aparece representada

en el mundo de los videojuegos de una forma reiterativa y sistemática. Esta conceptualización nos permite conocer si las streamers han sido víctimas de algún tipo de violencia dentro de dicha plataforma. En la mayoría de los testimonios las entrevistadas nos contaron que han sido foco de ataque por su género, además, que estos insultos o comentarios no son solo en la plataforma, sino que aparecen en el videojuego y sobre todo esta violencia nace en las partidas cuando los jugadores se percatan que hay mujeres jugando.

Violencia en las narrativas de videojuegos

Desde el inicio de la investigación detectamos que existía una diferencia considerable en las narrativas de los videojuegos entre los personajes masculinos y femeninos, tanto en su apariencia física como en su fuerza, aptitudes y protagonismo dentro de la historia. Como plantean Puigvert et al. (2005):

[...] los videojuegos están contribuyendo profundamente a una socialización hacia la violencia de género, pues en ellos se presenta a la mujer deseada como la que responde al modelo ideal de feminidad contemporánea y al hombre deseado como el que ostenta el poder a través de la violencia. De esta forma las jóvenes también interiorizan valores violentos (Etxeberria, 2011) vinculados al modelo de masculinidad hegemónica que después influyen en sus relaciones afectivas y sexuales. (p.37)

Siendo conscientes de esta violencia en los videojuegos consideramos necesario preguntar a las gamers sobre este tema. En sus respuestas detectamos que para algunas de las entrevistadas esta violencia existe y es una causa de la violencia que se genera después en la plataforma Twitch. Tal es el caso de Kawa quien comenta lo siguiente: SInoALICE es un juego que en cuestión de historia no tiene nada que ver con el género de los personajes, sino con su historia porque está basada en personajes de cuentos de hadas como Pinocho, Hansel y Gretell, Cenicienta y cosas así y la historia es un poco creepy, pero si tú ves la estética, los personajes como lo es la princesa Kaguya representa el masoquismo; ella está muy sexualizada, también la sirenita y dices “bueno lo entiendo con Kaguya porque e la representa la sexualidad y el masoquismo, pero la sirenita representa la tristeza. O sea el concepto del personaje es la tristeza y el 80% de los de las clases de la sirenita está sexualizada y su historia no tiene nada que ver con eso y lo mismo con NieR, o sea NieR,

en general la historia tampoco trata sobre minimizar al género femenino o ponerlo como la dama en peligro, pero personajes como tan solo Deborah y Popola, que tampoco son como las más sexualizadas si tienen esa parte o cosas así, si bien la narrativa no está ya basada en hacer menos al personaje femenino, si lo sexualiza. Al menos los personajes que yo he visto y es como, nos vamos de una para entrar a otra. (Kawa)

En el testimonio, arriba citado, la entrevistada nos cuenta sobre su descontento por la sexualización de los personajes femeninos en las narrativas y menciona que como se sabe, esta sexualización no le aporta nada importante al personaje ya que no es más que un atractivo de venta usado para atraer al género masculino y esto se ve reflejado, según nos menciona, en incontables videojuegos.

[...] por ejemplo, en el tema de las mujeres pues, me pregunto qué tantas veces si nos hemos sentido representadas o que tantas veces eh... solamente vemos lo que los hombres creen que nosotras deberíamos ser o *lo que para ellos representamos ¿no?* porque si he visto por ejemplo, ciertos juegos donde, pues sí, no me parece mal el contexto de “salvamos a la princesa”, pero alguna vez los que jugaron, los que hicieron ese juego se preguntaron *¿cómo se verá la princesa a sí misma?* o sea como que, *cuántas veces las mujeres hemos sido representadas*, o sea no logró muchos ejemplos donde yo haya jugado un juego y haya visto un personaje y diga “ah sí, ahuevo, si soy, si me siento representada”. Y en ese sentido pues creo que si influye. (Camila, 23 años)

En la respuesta de Camila podemos notar un descontento por las narrativas, en las que ella no se siente representada en los juegos; considera que más que intentar representar a las mujeres, lo que los creadores buscan es reflejar lo que a los hombres les gusta o piensan sobre ellas, como es el caso de las historias en donde se tiene que salvar una princesa. Para ella esto no es una mala narrativa, pero no está feliz con cómo se representa a la mujer, pues solo es la historia en donde la mujer necesita ser salvada, sin pensar en lo que realmente necesita o quiere esa princesa, esto hace que desde su punto de vista sea un detonante para que las mujeres no jueguen videojuegos al no sentirse representadas.

Sin embargo, también ubicamos que en algunos testimonios algunas gamers no consideran que actualmente las narrativas sean violentas, o que causen que se genere violencia contra la mujer.

Ah ok, una violencia hacia las mujeres, creo que antes sí, antes sí había una narrativa que se interpretaba como “ay paso por que es mujer” pero ahora no, ahora hay muchas superhéroínas o personajes que son muy importantes y son mujeres. (Nei, 26 años)

En este el caso particular de Nei, reconoce que en los videojuegos existieron narrativas creadas desde un pensamiento machista; de esto destaca ciertos comentarios que se hacían sobre los personajes femeninos del pasado, pero ella se enfoca más en la evolución que han tenido los videojuegos y sus narrativas y menciona que ahora en éstos hay una representación de la mujer en donde las mujeres tienen un valor importante en el videojuego y no como lo era antes.

Tipo de agresiones

Gracias a los testimonios de las gamers nos percatamos que no solo ocurre un tipo de violencia en una partida o stream en Twitch, sino que han sido agredidas de diferente forma por parte de los usuarios masculinos. Este tipo de agresiones tienen que ver con la violencia simbólica que se ejerce sobre ellas. Por violencia simbólica se entiende según Bourdieu.

El poder simbólico no emplea la violencia física sino la violencia simbólica, es un poder legitimador que suscita el consenso tanto de los dominadores como de los dominados, un «poder que construye mundo» (worldmaking power) en cuanto supone la capacidad de imponer la «visión legítima del mundo social y de sus divisiones (citado en Fernández, 2005. p.13)

Cada una de las entrevistadas nos comentó respecto a las diferentes maneras en las que estas agresiones aparecen y de qué manera eran representadas en los videojuegos y en la plataforma Twitch, también mencionan en qué situaciones ocurren estos diferentes tipos de violencia hacia ellas. Esto es de gran relevancia en este estudio ya que nos interesa saber si hay una relación entre el contexto o situación y el mensaje con contenido violento.

Por ejemplo, Camila habla de una situación en la que se presenta violencia hacia las mujeres, por el hecho de ser mujeres, ya que en una partida del videojuego LOL donde en

la que interactuaba con los miembros de su equipo le sucedió que sus compañeros hicieran una crítica a los personajes seleccionados por ellas apelando a que si son mujeres no deberían utilizar ese personaje o jugar ese rol.

No sé si de repente como que este, se empezaron a sentir incómodos o mal entonces como que empezaron a pues insulta a las mujeres o insultarnos a la hora de que hacíamos algún rol en algún juego, o sea creo que ese es el ejemplo más claro, más obvio y más inmediato que se me viene a la mente ¿no? el hecho de, de no sé, expresar que eres una mujer que le gustan los videojuegos y entonces no tener el derecho de equivocarte o jugar mal, o bueno “jugar mal” porque al final del día pues todo depende tu objetivo de jugar no tienes que jugar para jugar bien, puedes solamente jugar porque te diviertes o porque te gusta o porque te interesa y el hecho de que no tengamos “el derecho” de equivocarnos eh porque entonces nos cae una lluvia de insultos o cosas por el estilo o el clásico “ay vete a la cocina y hazme un sándwich”. Es como, o sea no sé si se sienten agredidos o que sucede que tienen como que agredir y *recaer en estos contextos machistas, misóginos, ofensivos* y pues obviamente nosotras de repente yo me acuerdo esos momentos y si como que, si te sientes chiquita, te menguan un poquito porque es una constante *lluvia de malos comentarios y negativas* que pues obviamente no, a nadie le agrada ¿no? o sea lo único que buscas cuando juegas algo es pasarla bien. (Camila, 23 años)

En el caso particular de Camila, ella tiene muy claro que la violencia está representada en los videojuegos y el hecho de poder expresarse como mujer a la hora de jugar videojuegos es importante, pero difícil cuando se es mujer. Esto debido a la manera en que se da la interacción con los demás usuarios, cosa que impide la sana convivencia dentro del videojuego.

En el caso de Saori su respuesta es similar en ciertos aspectos a la de Camila, solo que con Saori está más representada la violencia de género dentro de los chats de voz de los videojuegos y es importante lo que nos comenta sobre su sentir en estas situaciones.

Pues... por ejemplo como a medio partido o algo así, normalmente lo que me pasa mucho es cuando doy calls es de que, o sea, abusan o se empiezan a gritar mucho en el micro; entonces eso obviamente desconcentra e igual pues por el simple hecho de o sea, de ser mujer empiezan como a hablar mucho, pero muchas veces como *en tono de troll o de intentar ligarte* y es muy incómodo, realmente es muy muy incómodo porque pues una

quiere jugar a gusto sabes o sea yyy sí.. Así te digo y es como de que si haces algo mal de que luego, luego, te empiezan a decir de cosas. (Saori, 19 años)

En estos dos fragmentos las entrevistadas comentan sobre la violencia que viven a la hora de interactuar en los videojuegos multijugador, en donde se necesita una constante comunicación de equipo para poder ganar. En ambos casos hay comentarios que atacan el hecho de que son mujeres, haciendo comentarios estereotipados sobre ellas y denigrándolas, logrando ponerlas en una situación incómoda que las hace sentir fuera de lugar en el espacio de los videojuegos, de manera tal que llegan al punto de querer abandonar la partida, cuando nos comentan que lo único que quieren es solo pasarla bien y divertirse con sus amigos.

A continuación presentamos tres testimonios en los que las gamers relatan algunas de estas situaciones:

Hubo una ocasión en la que yo estaba muy emocionada porque había llegado a 10 mil seguidores y quise hacer un stream para festejar con mi comunidad; estuve toda la semana invitándolos a que se unieran el sábado y cuando llegó el día llegaron mis suscriptores al stream, estuvimos jugando un rato, pero de la nada, muchísimos usuarios llegaron a molestarme y me empezaron a escribir cosas como que “estaba loca” que “era muy mala”, que mejor me rindiera y enseñara algo que si gustará. Fue algo muy shockeante para mí y me bloqueé, no supe qué hacer y me dieron muchas ganas de llorar así que como no quería que los que me estaban molestando supieran que lo que dijeron me había afectado decidí terminar el stream. (Teresa, 22 años)

Pues no me sé sus nombres, pero cuando luego voy a los canales si he escuchado a las chicas decir que les pasó una circunstancia así, cuando llegan viewers de otros o los raids, cuando hacen raid, no sé cuándo un chico a una comunidad de una niña y le dicen “ve y dile cosas feas, ve y dile que le va a pasar cierta cosa, eso sí me ha pasado. Me pasó a mí por ser VTuber, bueno hubo un tiempo en que por ser VTuber, pero no porque quisiera sino porque no tenía cámara y dije ah pues pongo el monito ahí y pues resulta que un tipo mandó a toda su comunidad a mi stream pues a decir cosas feas, pero no sé qué tipo de persona sea que me estaba riendo con todo lo que decían y mi chat también entonces el tipo se enojó y se fue. Y luego resulta que ese mismo si le manda, manda a su comunidad a los streams de

las chicas a decirles muchas barbaridades, pero pues como no todas somos iguales a ellas si les afectaba mucho. (Nei, 26 años)

Sí, la verdad es que sí, tengo amigos streamers, tanto VTubers, como reales, y me daba cuenta que, como que a los chicos los ven como para que jueguen bien y a las chicas nos ven como para criticarnos o como para, no se para todo menos para ver que tal nos va en el juego, en un principio te digo para mí fue como muy tranquilo, pero ha habido veces en las que aparecía esta gente que era como de “eres una niña, eres mujer y así” . En lo de los canjeos me ha traído problemas al grado de que en una ocasión de que una chica me amenazó, por decirlo así, porque su novio o ex novio, yo no sé en este punto que son, me canjeo una frase, de las muchas frases que me canjean, era una frase aceptable; ah porque yo tengo una broma en los streams, que es que, si se ponen muy, como comentarios subidos de tono, los meto en una jaula, porque esto es un parque de dinosaurios y tengo jaulas aquí. entonces canjearon una frase referente a la jaula, no te la podría decir específicamente, porque no la recuerdo, pero sé que tenía que ver con jaula, y él, no sé qué hizo, porque yo no quise decir la frase, y le fue a decir a su ex novia, novia, no sé, y la chica me atacó, o sea me estuvo acosando como por tres meses. yo como “ah mira” o sea tuve como que dejar el canjeo ese tiempo porque se volvió como muy extraño ese asunto del acoso y las amenazas porque fue como “te voy a doxear y voy a hacer que cierren tu canal” y cosas así, y fueron un montón de cosas a raíz de un canjeo de puntos y yo así de forma sarcástica “ah mira qué divertido”. (Kawa)

En estos casos en particular las gamers mencionan que hay una especie de ataque más fuerte hacía las streamers que son VTubers, debido a que muestran un personaje animado y que normalmente tiene un modificador de voz. En estos casos particulares de nuestras entrevistadas hay dos tipos de situaciones en que la violencia se ejerce . Una es la violencia colectiva en donde algún streamer manda a sus seguidores a insultar y molestar a la streamer como fue con el caso de Nei y el otro tipo fue intentando intimidarla por el tipo de voz o el avatar elegido como fue con el caso de Kawa. Claramente estas ofensas, de acuerdo con nuestras entrevistadas, se dan más seguido si eres mujer.

Me dieron muchas ganas de llorar, la impotencia me ganó y me dieron ganas, muchas ganas de llorar, al terminar esa partida por que no podía decirles nada, por mas que yo quisiera decirles y darles a entender, sabía que no iban a entender y que me iban a seguir insultando y que seguramente al final de la partida me iban a reportar y todo eso, los reporte pero no

hicieron nada, entonces pues, si, ese tipo de cosas si me han pasado en varias partidas. Por ejemplo en Valorant o en COD y este ya en plataformas con las que tienes que usar la voz, ahí si ya no me siento tan cómoda hablando o jugando sí, pero hablando no porque me da miedo como perder esa o ese juego que se trae desde un inicio y perderlo nada más porque yo hablo, o hable y se dieron cuenta que soy mujer y empiezan a decir que ya está perdida y que ya mejor ni jugar bien y así. (Wendy, 21 años)

En el caso particular de Wendy, ella se sintió impotente ante la situación e impactada por no poder decir nada al finalizar el juego, porque sus compañeros de juego no iban a entender cómo la hacían sentir. Aunque ella tomó sus medidas, poniendo una queja en el videojuego para lograr bloquear a estos videojugadores y que no pudieran volver a tener interacción con ella, pero el videojuego no bloquea a sus usuarios a menos que sea una queja colectiva y nos menciona que en estos nuevos juegos, donde la voz es importante, ella se siente incómoda por el miedo a los comentarios que puedan surgir por ser mujer.

Situaciones en las que ocurre la violencia de género

El análisis de este subtópico nos ha permitido identificar en qué situaciones ocurre la violencia de género y si hay algún videojuego o alguna situación en particular dentro del stream que haga más propensa la aparición de estos comentarios violentos u ofensivos hacia las streamers. Gracias a los testimonios de las gamers podemos mostrar en qué niveles y de qué manera aparece esta violencia.

Mmm raiot, raiot y yo tenemos un problema, eh juegos de tiros como Valoran, juegos que te quieren hacer creer que te tienes que conocer toodo lo del personaje como LOL y juegos mentales entre comillas como lo son Legends of Runeterra son juegos que a mí me gustan mucho, pero que son demasiado violentos con las mujeres. LOL todavía lo paso porque LOL hay dos tipos de personas: los que te agreden o los que te simpean jaja, pero en Valorant la primera vez que jugué fue en stream, aa y mi micrófono estuvo abierto y fue como de “ah es mujer” y yo como de “maldición, se me olvido cerrar el micrófono” y fue “okay” me salí de la partida por qué no pensaba escuchar los comentarios y en League of Runeterra lo que me pasó fue que alguien en el chat hizo un comentario de que por que no jugaba un juego de cartas que implica pensar menos y yo de “por qué no” entonces Raiot y yo tenemos un problema porque su comunidad es muy tóxica con las mujeres. (Kawa)

Con Kawa se identificó una relación lejana entre el videojuego considerado shooter y ella, debido a que no son de su agrado y considera que existe más violencia en estos. Ella se identifica con los videojuegos de rol, de construcción o de historias dónde hay un desarrollo de los personajes y de la trama, ya que en estos se juega sola y en el caso de los shooters normalmente son con equipo, dónde participa su voz y debido a lo que se ha visto sobre los estereotipos creados sobre las mujeres en los videojuegos, comienzan las críticas, entonces de cierta manera podría tener una relación con su preferencia a los juegos de solo un jugador.

Por ejemplo, yo de las veces que más me acuerdo era cuando tenía un novio ahí en la secundaria y él me enseñó a jugar LOL, de hecho, yo recuerdo haber jugado con sus amigos y recuerdo haberme sentido muy incómoda porque bueno obviamente bueno en ese momento: 1. Yo no sabía jugar tan bien y 2. Pues *sus amigos no les agradaba jugar con gente que no supiera jugar, entonces sí como que jugando con ellos y estando con él, si llegue a escuchar varios comentarios de ellos como de inconformidad* y como que no te lo dicen directamente pero me lo dieron a entender y bueno, infinidad de veces que cuando los usuarios se dan cuenta que eres mujer pues se aprovechan de ese hecho para pues insultarte, no, o cosas por el estilo ahora imagínate más siendo mujer y estar expuesta a este tipo de cosas y luego creer que encuentras como amigos chidos y de repente no porque pues terminan no siendo tan chidos como tu creías, pues ahí es donde al menos en mí, en mi forma de verlo es donde pues se siente más feo. (Camila, 23 años)

O sea todo empezó desde la selección de campeones, si ubican LOL pues este básicamente seleccionas tu campeón en específico y ya de ahí te pones a jugar a destruir torres y así, entonces yo quería ser AD Carry que es uno de los roles y me pusieron como support y dije “bueno, vamos a intentarlo” y ya, estaba eligiendo mi este... mi campeón para suportear y escojo a este campeón que se llama Lux, *es mujer la chica o sea el personaje es mujer y este... y pues yo dije “ah pues es fácil de usar”* no, es una línea que solo puedo hacer así que voy a escoger algo que sea fácil de usar. Entonces ya, escojo Lux y todo bien y de repente, en cuanto fijó el personaje me empiezan a salir mensajes en el chat de LOL de “*a seguramente es mujer, porque acabo de oír Lux Support*” y yo como de “¿perdón?” y entonces me empezaron a decir “*jajaja sí, ay sí, mejor debería irse a la cocina*” y yo así de “espera que” y ya después de un rato pues ya me cansé y ya les... o sea porque primero dije “no pues si los ignoro van a dejar y parar sus comentarios” pero no, no pararon entonces ya,

hubo un momento donde me cansé y les dije “mira si fuera mujer o no, que tiene de malo que vaya este personaje, creo que todos lo usan y aparte el mismo respeto que le das a tu mamá dáselo a cualquier mujer, porque tu mamá es mujer y entonces yo dije “con eso ya se van a tranquilizar” pero el vato llega y me dice “mi mamá siempre está en la cocina así que no sé” y yo: “es neta que...ni respeto a su mamá le tienen” guau, me sorprendí, dije “este vato me callo”. (Wendy, 21 años)

En estos tres primeros testimonios las streamers identifican a LOL como un videojuego en el cual se genera demasiada toxicidad y violencia en cada partida, pero cuando los usuarios detectan en este juego a una participante femenina se dan situaciones todavía más violentas directamente para las streamers. Si bien hay más videojuegos en los que se presentan situaciones similares, ellas mencionan a LOL como el más ofensivo para ellas, en todos los aspectos, ya sea por el personaje que eligen o por el rol que desempeñan en la partida. Los videojugadores estereotipan, estigmatizan y violentan a las videojugadoras, ya sea por el personaje que eligen o por su rol dentro del videojuego y no por sus habilidades y aptitudes. En varios casos nos mencionan que cerrando el chat del juego e ignorando logran continuar con la partida, pero que aun así hay momentos en los que lo que les dicen es tan impactante para ellas que deciden dejar de jugar.

En League of legends, en Valorant, en Call of Duty no, entonces hay veces que a mí por ejemplo me da ya, no me... no me agrada andar hablando con el micrófono abierto, o sea prefiero a veces si veo que la gente no está como diciendo comentarios y así, no está rageando este si abro el micrófono, pero este normalmente prefiero no hablar y que nadie sepa que genero soy ni nada, entonces sí, mejor anónimo y así y ya para los streams ya saben, mis seguidores ya saben que yo soy y todo, pero mientras estoy jugando no me gusta y tampoco... en el LOL me tocó una situación muy así de que ni siquiera sabían y lo supusieron y el resto de la partida fue una cosa horrible. (Wendy, 21 años)

En el caso de Wendy menciona que se siente incómoda por la interacción que actualmente existe en los videojuegos populares de multijugador, por el hecho de hablar por un micrófono y que se enteren los compañeros de equipo que eres una mujer. Comenta que en su caso decide mejor no prender el micrófono para evitar los comentarios que puedan aparecer en la partida, pero en stream todos sus seguidores saben que ella no prende el micrófono por ese tema, y también para tener una conversación con el chat de su stream.

Ahhh si obviamente cuando es un torneo pues tiene que estar más concentrado y por ejemplo jugar de manera virtual es pues trollear con amigos y así y si me ha tocado o sea obviamente cuando juego torneos los juego con amigos, hubo una vez donde si nos faltaba una persona y escogimos una de otra red social y si tuvo un comportamiento muy pues muy grosero hacia mí entonces este... pues si o sea decidimos mejor dejarlo, a lo mucho jugamos dos partidas con él y después lo dejamos. Ahí sí por ejemplo yo no podría aplicar lo de mutearlo porque es muy importante tener comunicación, más cuando son torneos... fue a través del chat del juego pero o sea *si tuvo comentarios pues muy despectivos hacia mí*, o sea si era de que tal cual yo no podía hablar; no podía hablar, no podía decir nada y pues o sea era más *como agresión por el simple hecho de ser mujer y eso se sentía más como de que yo no tenía derecho a hablar* así no podía decir absolutamente nada entonces si era como una constante pelea ahí de que oye que rollo o sea es importante la comunicación y simplemente no aceptar ese tipo de comportamientos. (Saori, 19 años)

Particularmente Saori comenta sobre un torneo dónde por causas de fuerza mayor tuvo que aceptar un participante externo para su equipo, pero este decidió empezar a hacer comentarios despectivos sobre ella por ser mujer. Ella relata que intentó aplicar varias estrategias para evitar estos comentarios, pero debido a que nada funcionó tomó la decisión de abandonar el torneo junto con sus amigos. Esto de acuerdo a lo ya mencionado es una clara representación de violencia de género en dónde se ataca a la mujer en el espacio de los videojuegos por el simple hecho de ser mujer, no se apela a su habilidad sino a su género.

A partir de los testimonios presentados podemos observar que las agresiones pueden suceder en cualquier videojuego donde exista una interacción entre los participantes del juego de diferente género; este tipo de situaciones son con las que tienen que vivir las videojugadoras y las streamers en los videojuegos y la plataforma Twitch.

Estrategias para prevenir la violencia de género

Durante la realización de las entrevistas, pudimos identificar algunas estrategias que utilizan las streamers para evitar los comentarios o las agresiones verbales que pueden llegar a presentarse en la plataforma Twitch. Al respecto cabe recordar que una de las interrogantes principales de nuestra investigación era saber o conocer qué hacían las streamers ante la violencia que aparecía en su chat.

Mediante la observación participante logramos notar comentarios dónde sexualizan, estereotipan, cosifican y violentan a las gamers, por ello diseñamos preguntas específicas para obtener dicha información, además pudimos observar que varias streamers activan una herramienta de la plataforma para poder evitar, en mayor medida, el leer los comentarios ofensivos hacia ellas en el chat del stream, también tuvimos un acercamiento con una streamer que nos comentó lo que sucede en la plataforma, esto para tener un mejor conocimiento del espacio antes de introducirnos en él y observar lo que sucedía ahí, desde ese acercamiento se pudo estructurar de manera más precisa la guía de las entrevistas, una de ellas fue: ¿tienes alguna estrategia para sobrellevar las situaciones en las que te sientes violentada por el hecho de ser mujer y seguir haciendo streaming?

Eliminar un comentario o bloquear a un usuario

En la revisión de la información obtenida por medio de las entrevistas a las gamers ubicamos diferentes estrategias para lidiar con la violencia de género en Twitch. Una estrategia que se repite en todos los casos es eliminar comentarios groseros o violentos contra ellas y en caso de que no hagan caso, bloquean al usuario. Esto como se observa en el siguiente fragmento lo señalan las gamers.

Llegó a mi Twitch y me empezó a decir “oye cuanto mides” y yo, a ti que jaja, y tengo un bot que hace que tú le haces una pregunta y el bot te responde, todo el día estuvo preguntando “¿cuánto mides, donde vives, qué haces? y así y no dije, bloquear. (Nei, 26 años)

... a veces solo me quedo en blanco y la mejor forma que se me ocurre a raíz de estas experiencias es simplemente banear a esa persona, sacarla del servidor, como del resto de redes sociales que tengo y ya, cortar el contacto completamente con esa persona es para mí la mejor solución. (Kawa)

En estos dos testimonios bloquear al usuario es la estrategia principal.

Ha escalado más que simplemente que den un comentario y mis moderadores lo borren, o sea obviamente se les dan advertencias, se les borra el comentario y si vuelve a pasar lo mismo pues se banean no, ya directamente... (Fátima, 19 años)

Otra estrategia, como lo menciona Fátima, es que los moderadores como un grupo de personas dentro del chat ayuden a mantener el orden en el stream y también con la capacidad de borrar los comentarios ofensivos.

Censurar palabras

Otra estrategia es la que la aplicación Twitch implementó en el 2018 que es el censurar palabras; de esta manera los comentarios ofensivos que contienen dichas palabras censuradas no aparecen en el chat. La streamer Nei nos explicó, más a fondo, el funcionamiento de esta herramienta:

Ehhh bloqueas palabras ofensivas, frases ofensivas e incluso ya el propio Mod ya trae como, ya te avisa si algo es inadecuado y ya tú lo aceptas o lo rechazas ... sí y no por que el AutoMod está o sea es de Twitch y él solito con alguna inteligencia artificial se da cuenta si el mensaje es ofensivo, a veces falla porque estas poniendo alguna tontería y lo ve como ofensivo, pero aparte tú puedes ir a las opciones y editarlo y meterle una lista de palabras o frases que quieras que también bloquee. (Nei, 26 años)

En este fragmento la streamer menciona particularmente una opción que la plataforma Twitch habilitó en 2018 llamada AutoMod; esta opción es importante porque la creación de este algoritmo fue a raíz de las constantes quejas de los creadores de contenido sobre los comentarios ofensivos que recibían, principalmente las mujeres.

Si bien las gamers constituyen el foco principal de violencia verbal de los consumidores de la plataforma, de acuerdo con nuestras informantes y lo investigado, es importante destacar que en la observación participante no detectamos este algoritmo llamado Automod, debido a que presenciamos comentarios ofensivos hacía las streamers en el chat y el usuario no fue bloqueado.

Time out

Otra estrategia implementada por una streamer es darles time out, esta consiste en evitar que las personas que generalmente son ofensivas puedan escribir en el chat por un tiempo determinado; este tiempo lo determina la streamer, de acuerdo con la gravedad del comentario que el usuario haya hecho. Al respecto la streamer Fátima comenta lo siguiente:

A veces vetarlos, si porque ya de ahí o sea de ahí temporalmente o ciertos minutos o el tiempo que sea, así vamos a decirlo, si toca una semana o cosas así, creo que uno me ha tocado de un mes.(Fátima, 18 años)

Esta estrategia no la teníamos vislumbrada debido a que en las entrevistas solo Fátima nos habló de lo que podríamos denominar un baneo temporal cuyo tiempo lo decide la streamer y pueden ser minutos, semanas o incluso meses.

Mentalizarse antes de entrar a la plataforma

Un caso particular es el de la estrategia que nos mencionó la streamer Kawa que consiste en mentalizarse, es decir, saber de antemano que al entrar en la plataforma Twitch surgirán estos comentarios ofensivos y no dejar que estos la afecten. Ella nos explicó cómo se mentaliza antes de cada stream de la siguiente manera:

En un principio, te tienes que mentalizar, suena, pero es a lo que te arriesgas a estar en stream con personas que no te conocen, antes de tan siquiera ser VTuber, yo me enfrente a las bromas de mis amigos por lo del cambio de voz, entonces yo sabía que si mis amigos son bastante bullys con eso, con personas ajenas iba a ser probablemente algo que se volviera a cierto punto insoportable; y en un principio me mentalice y dije “sé que al escucharme van a hacer comentarios que quizá se me van a hacer incómodos o raros y tengo que saber cómo en un principio soportar el comentarios y aprender a que no me afecte”, te mentalizas a pensar que va a pasar, ya sea que pase o no en la realidad, es una posibilidad que te ocurra, de que te hagan ese tipo de comentarios. Yo tardé mucho en jugar juegos de Raiot, porque me daba miedo el cómo reaccionaran, uno, porque la comunidad en esos juegos es muy tóxica y dos porque soy mujer, entonces fue, mentalízate, va a pasar, alguien va a venir y te va a decir algo, alguien te va a querer hacer sentir mal tanto dentro del juego como los que están en el stream. (Kawa)

Si bien todas las estrategias mencionadas son aplicadas en la plataforma Twitch, nos llamó mucho la atención lo que nos compartió Kawa, ya que su estrategia va más allá de tratar de evitar los comentarios en esta plataforma. Como ella refirió se mentaliza antes de entrar a la plataforma, sabiendo que este tipo de comentarios van a aparecer: “Sé que al escucharme van a hacer comentarios que quizá se me van a hacer incómodos o raros y tengo que saber cómo en un principio soportar el comentarios y aprender a que no me afecte”. Al respecto, consideramos que esta estrategia va más allá de la simple plataforma

ya que refiere a la representación de la mujer que se ha tenido desde un principio en el espacio de los videojuegos desde una perspectiva machista y debido a dicha normalización han tenido que crear estrategias, incluso antes de formar parte de la plataforma.

A manera de interpretación general

Con el análisis de las entrevistas lo que principalmente buscábamos era poder identificar las diferentes representaciones sociales de las mujeres gamers y de la violencia de género ejercida contra ellas que existen en la plataforma Twitch. Con base en los testimonios de las streamers ubicamos dos tipos de representaciones sociales claramente marcadas y que están en constante tensión en dicha plataforma Twitch.

La primera representación social, que es la más notoria entre las streamers, es en la que el contenido central es la existencia de la violencia de género por parte de los usuarios y los mismos streamers hacia ellas; otro contenido tiene que ver con su rechazo al ejercicio de dicha violencia y con el tipo de agresiones que sufren; la manera en que lidian con la representación social de la mujer en general y más concretamente con la violencia de género también constituye otra de los contenidos centrales de esta: las estrategias para sobrellevar estas problemáticas que se presentan por las representaciones que se tienen de la mujer en el espacio de los videojuegos también es parte fundamental de dicha representación.

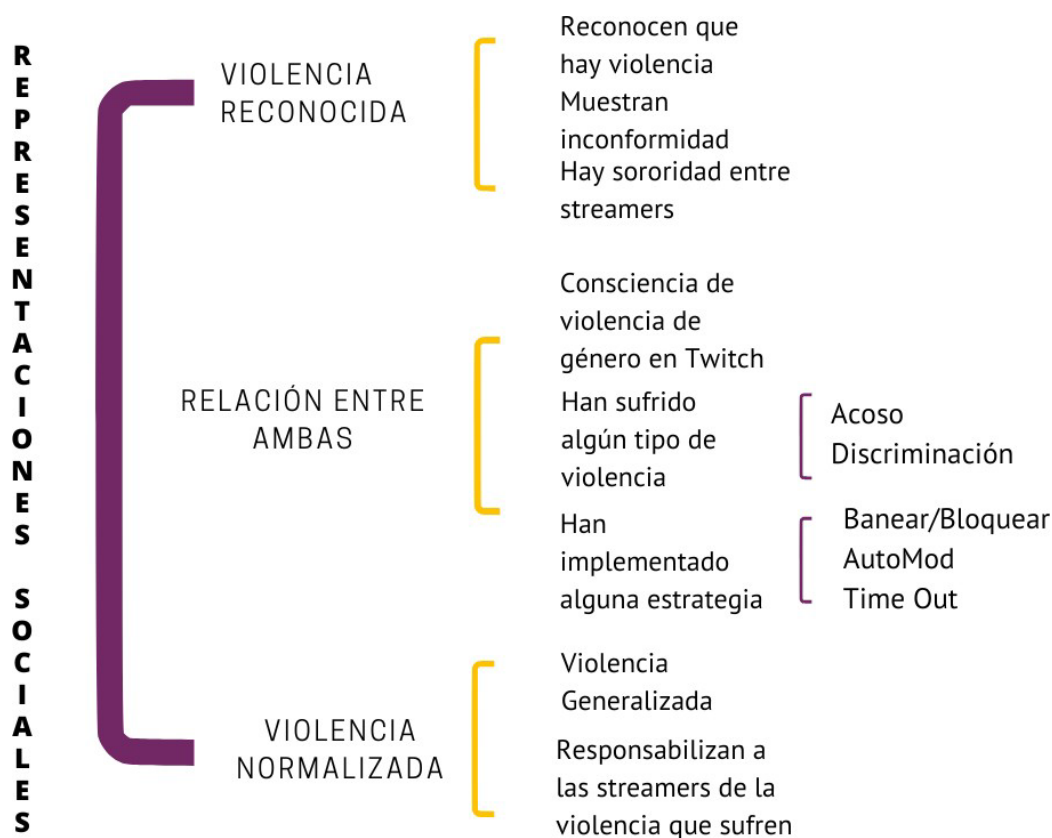
En esta primera representación pudimos encontrar que existe una violencia hacia las mujeres, quiénes la identifican como violencia de género, esto es debido a que los usuarios las atacan principalmente por su género y no por su habilidad al jugar. Ellas muestran su inconformidad y empiezan a crear formas para combatir esta violencia.

Esta representación es la que ubicamos en esta plataforma, ya que nos comentaron que el acoso que ellas sufren en la plataforma no está alejado al acoso que puede vivir en la sociedad.

En la otra representación, que es menos compartida por las streamers, encontramos que, si bien existe un reconocimiento de la violencia de género en los videojuegos y en la plataforma, algunas videojugadoras no lo consideran como algo importante debido a la normalización que se tiene de esta violencia, por lo cual no constituye el contenido central

de dicha representación. Ellas comentan que no han tenido un tema grave de violencia y lo poco que ha llegado a vivir lo ven como una violencia generalizada, no como una violencia de género. De acuerdo con lo que expresaron, muchas veces la violencia que las streamers reciben se da por el contenido que suben refiriéndose a un contenido que el mismo usuario de la plataforma sexualiza porque al presentarse con ropa ajustada y escotada y esto los usuarios lo interpretan como un contenido inapropiado; cómo se comportan también es un tema que mencionaron refiriéndose a dos puntos en particular, uno dónde los usuarios crean una especie de invitación al contenido femenino para insultar, agredir y acosar a las streamers y el otro punto ataca más a una crítica sobre el conocimiento del videojuego, de los personajes o del fanatismo por los videojuegos, creyendo que son falsas, responsabilizándolas de los insultos, los comentarios ofensivos, el acoso y la sexualización por la que tienen que pasar al estar dentro de esta plataforma.

Esquema 1: Representaciones sociales identificadas en esta investigación.



En este esquema mostramos gráficamente las dos representaciones sociales que surgieron del análisis, destacando los puntos más detonantes y haciendo una categorización de cada uno de estos, explicando que todo nace de las representaciones sociales y de ahí se identifica principalmente que existen dos tipos de RS, una es la normalización de la violencia en dónde se reconoce que existe violencia, pero se le responsabiliza a las streamers y la otra es la violencia reconocida, dónde las streamers muestran inconformidad a esta violencia y existe sororidad entre ellas, pero ambas comparten ciertas características, como el implementar estrategias para evitar las agresiones como banear o time out. En este esquema ponemos las similitudes y las desigualdades de estas dos representaciones localizadas en las streamers de la plataforma Twitch.

CONCLUSIONES

Al realizar esta investigación nuestras principales interrogantes eran poder identificar las representaciones sociales que han construido las mujeres gamers sobre la violencia de género en la plataforma Twitch y cómo ellas lidian con dichas representaciones. Estas interrogantes surgieron porque ubicamos que la representación de la mujer en el espacio de los videojuegos y en la plataforma Twitch está apegada al pensamiento machista en el que la sociedad ha crecido y generalmente es carente de una perspectiva de género. En nuestra búsqueda bibliográfica nos dimos cuenta que el tema que nos interesó había sido abordado, pero no lo era abordado en tensión con la perspectiva de género, por lo que nos propusimos abordarlo en relación con la representación social, la naturaleza de la plataforma Twitch y la perspectiva de género.

De acuerdo al estado del arte que realizamos y a nuestro primer acercamiento a la plataforma Twitch, teníamos la hipótesis de que íbamos a encontrar que existía violencia de género hacia las mujeres, que consistía fundamentalmente en una descalificación y discriminación de las gamers en esta plataforma. Por ende, nos propusimos captar su propia vivencia para averiguar si ellas consideraban que tenían algún tipo de desafío diferente que los hombres en la plataforma y de ser así cómo es que la manejaban o lidiaban con la violencia de género que se presenta, es decir, cuáles eran las estrategias que utilizaban.

Uno de los hallazgos más importantes que rescatamos de la investigación, es la presencia de la violencia en la plataforma Twitch. Desde el inicio la identificamos como violencia de género o ciberviolencia de acuerdo tanto a la teoría revisada como a los comentarios que observamos de los usuarios en los streams de las mujeres gamers.

Gracias a los testimonios de nuestras entrevistas pudimos detectar dos representaciones sociales; una en donde la mayoría de las entrevistadas reconocen que existe la violencia de género dentro de la plataforma, los desafíos que ellas viven, ya sea para su crecimiento o para continuar creando contenido en la plataforma Twitch. Dentro de esta representación se destacan las dificultades que tienen las mujeres gamers en la plataforma y como han tenido que luchar para participar en el espacio de los videojuegos, siendo puntuales, ellas identifican el acoso, la discriminación, la sexualización y la

estigmatización en Twitch, pero existe una inconformidad y crean diferentes estrategias para contrarrestar toda la violencia que pueden sufrir.

En la segunda representación encontrada, algunas gamers detectan estos actos de violencia pero no lo relacionan con el género, más bien, ubicamos una normalización de la violencia de género por parte de las streamers, ya que culpan a la creadora de contenido y no a los usuarios que estereotipan el papel de la mujer en los videojuegos y en la plataforma streaming, en un contexto más amplio esto se podría inscribir en un pensamiento de machismo que se materializa con los testimonios que pudimos obtener de las gamers, esto nos muestra como existe una representación en los espacios sociodigitales de la violencia de género y de la aparición de la mujer en un ambiente hostil para las mujeres y cómo lidian con todo lo representado en los espacios sociodigitales. De esta manera encontramos estas dos representaciones que tienen puntos en tensión entre ellas y tienen puntos diferentes, pero, ambas se mueven en el mismo ámbito de los videojuegos y principalmente de Twitch.

Las diferencias principales que encontramos entre estas dos representaciones son en donde reconocen la violencia hay una lucha por esta inconformidad a la hora de pasar por momentos incómodos y agresivos por el hecho de ser mujeres, en esta primera representación existe una sororidad entre streamers y videojugadoras, donde se apoyan unas a otras cuando detectan comentarios agresivos hacia otras mujeres. En la otra representación aparece un caso contrario, en esta las streamers detectan los comentarios agresivos y reconocen que existe una violencia, pero lo generalizan diciendo que a cualquiera le puede suceder y responsabilizan, en cierta manera, culpando a las streamers por la violencia que sufren. Estas streamers han sufrido violencia de género, pero lo ven como algo “normal”, como algo que cualquiera puede vivirlo, normalizando esta violencia. Esto nos permite ver que esta violencia de género está presente en Twitch, que es un espacio sociodigital, pero reconociendo, de nuestra parte que la violencia de género no nace en esta plataforma, sino que es una representación de la ideología machista con la que hemos crecido e impacta en las plataformas de videojuegos y de streaming.

Una vez que realizamos el análisis y que volvimos a revisar nuestros conceptos teóricos y lo que habíamos indagado sobre la plataforma Twitch, pudimos llegar a

responder nuestras interrogantes centrales y encontrar nuevos caminos a futuro para poder investigar, ya que el análisis de las entrevistas nos ayudó a reconocer que hay ciertas aristas de investigación que no habíamos detectado y que era necesario profundizar más sobre algunas que ya teníamos detectadas. A la hora de revisar algunas investigaciones académicas nos dimos cuenta de que había la mayoría no recuperaba los testimonios directos de las streamers, ya que en estas generalmente se las encuestaban para saber si habían sufrido violencia de género en la plataforma, pero no iban más allá para captar lo que se su propia voz consideraban que se veía representada o expresada esta violencia, qué hacían para lidiar con ello y si les afectaba de alguna manera dentro o fuera de la plataforma.

Otro hallazgo importante es la manera en que enfrentan la violencia de género y además cuáles son las estrategias que les ayudan a sobrellevar esta violencia; al respecto, notamos puntos de coincidencia importantes entre las entrevistadas. Por ejemplo, recurren a estrategias que tienen que ver más con las herramientas que ofrece la plataforma para evitar agresiones en los chats del stream como son el time out para restringir a un usuario de poder comentar durante cierto lapso de tiempo en el stream o el bloquear a los usuarios que agreden a las mujeres gamers, es interesante que estas herramientas junto con el Automod que es el baneo de palabras para no crear mensajes ofensivos, sean creados por Twitch, ya que esto implica que Twitch reconoce la existencia de una violencia general dirigida a las creadoras de contenido.

También existen otras estrategias que son más personales de las videojugadoras, por ejemplo, el no engancharse o no prestar atención a los comentarios y el mentalizarse a que los comentarios ofensivos hacia ellas por su género van a aparecer, pero tienen que sobrellevarlos, nos parece que si los videojuegos no tienen un género, porque las personas que participan en estos ambientes creen que insultar o denigrar a la mujer está bien y que este espacio es únicamente para hombres.

Otro hallazgo que no teníamos contemplado y que juega un papel fundamental en la interacción, es el papel que juegan las comunidades. Estas como hemos mostrado en el análisis son de suma importancia para las streamers, ya que son el apoyo inmediato para ellas a la hora de tener un comentario violento o alguna agresión en el chat dentro del

stream. Si bien nos enfocamos en la violencia de género y en las representaciones sociales o en cómo lidian con toda la violencia notamos que las comunidades de las gamers son un ambiente de amistad, no hay hostilidad, existe una especie de relación afectiva entre el usuario y la streamer donde comparten sus gustos, sus vivencias y van creando lazos de amistad con el paso del tiempo y creemos que son de gran ayuda para las streamers, ya que esta misma comunidad defiende y ayudan cuando aparecen los comentarios violentos hacia ellas.

Consideramos que nuestra investigación aporta una perspectiva más cercana de lo que viven las mujeres al hacer stream, ya que para nosotros lo más importante era saber gracias a los testimonios de las propias streamers, como las afectan estos pensamientos y estereotipos violentos creados contra ellas, qué estrategias han tenido que crear para incursionar en esta industria y poder seguir creando contenido dentro de Twitch y tratar de erradicar en sus streams la violencia de género. Además, otro de los puntos importantes era que en este caso la perspectiva de género estuviera presente a lo largo de toda la investigación, logrando relacionarla con cada una de nuestras líneas de interés, que notamos faltante en otras investigaciones.

Otro punto que nos gustaría mencionar es que en nuestro estudio se confirma el hecho, como lo habíamos planteado al revisar la bibliografía existente, de que la mayoría de las vivencias de las gamers relacionadas con la violencia de género se dan por la ideología machista que existe y que se basa en el pensamiento patriarcal normalizado. Identificamos que no es gratuito el encontrarse con estas representaciones y esta violencia de género en Twitch, debido a que como hemos mencionado, los videojuegos desde su creación son un espacio por y para hombres donde la mujer actúa como un extraño de acuerdo a lo representado en la evolución de la industria de los videojuegos, por eso creemos que Twitch solo es una forma en la cual se plasma esta representación del videojuego para el hombre y la mujer como agente externo.

Justo por lo ya mencionado, a la hora de analizar las entrevistas y reconocer las dos representaciones sociales, cuando encontramos la normalización de los actos violentos hacia las mujeres, tratando de comprender lo que nos comentaron las gamers sobre su trama social fuera y dentro de la plataforma nos dimos cuenta que la violencia de género se

inscribe en un contexto más amplio que no solo es en los videojuegos, si no en un contexto social que viven las mujeres en su vida diaria. Podemos ver representada esta ideología en el espacio de los videojuegos, en las mismas plataformas streaming de videojuegos y principalmente para esta investigación, en Twitch.

No podríamos hablar de Twitch o de los videojuegos específicamente sin retomar lo que es la cultura digital ya que en esta es dónde se inscriben los videojuegos los cuales están relacionados con la ideología que se nos ha inculcado. Debido al avance tecnológico de los videojuegos, se dio la conexión e interacción mediante el videojuego y desde que estos se volvieron de multijugador o en línea, la interacción entre usuario/a y usuario/a o entre videojugador/a y videojugador/a se volvió una práctica cotidiana.

Lo que llegó a unir a todo consumidor de videojuegos o gamer fue la creación de plataformas streaming con contenido específico sobre la industria del gaming, como lo es Twitch, que volvió masiva la interacción entre usuarios y fanáticos del videojuego. Una cuestión que consideramos importante mencionar es que la violencia de género que aparece en la plataforma Twitch no emerge ahí, más bien es una réplica de lo que acontece en los videojuegos ya que en estos se representa el sexismo, el papel “débil” de la mujer, la estigmatización, la estereotipación y la superioridad del sexo masculino sobre el femenino; pero a su vez, el videojuego réplica esto en sus títulos por lo que se nos ha enseñado desde pequeñas y lo que nos inculcan como lo que debe de hacer un hombre y una mujer, entonces todo parte del ámbito social que repercute en lo sociodigital como hemos visto en esta investigación.

Estamos conscientes de que una de las limitaciones de nuestro estudio es el alcance que pueda tener lo que indagamos ya que solo pudimos entrevistar a ocho gamers streamers, pero de acuerdo a lo identificado se puede ampliar el análisis a más gamers y tomar en consideración que podrían existir algunas líneas de indagación a futuro que nuestra investigación deja ver. Por ejemplo si los streamers hombres consideran que existe una violencia de género o una diferencia entre hombres y mujeres dentro de la plataforma como creadores de contenido y a que creen que se deba. Si volviéramos a investigar el tema sería fundamental el trabajar con las y los gamers en la plataforma que tengan una relación cercana a Twitch, ya que notamos que pocas investigaciones trabajan con testimonios de

streamers y creemos que si se quiere indagar profundidad qué representaciones existen dentro de esta, que tipos de violencia pueden existir en la plataforma, si hay algún tipo de discriminación o racismo, solo se podría saber con creadores de contenido o usuarios fieles de la plataforma Twitch, ya que nosotros logramos identificar el machismo en la plataforma debido a los testimonios que nos dieron las gamers.

Bibliografía

- Abric, J.(2001). *Prácticas sociales y representaciones*. México. Cultura Libre. Ediciones Coyoacán. Academia Play (2020). Historia de los Videojuegos (1972-1983) Parte I [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KRRfb-pSZy8>
- Afonso, S., y Aguilera, L. (2021, marzo). *Desigualdades en el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de los jugadores y las jugadoras*. Ediciones Complutenses. <https://doi.org/10.5209/infe.60947>
- Aguirre Baztán, Á.. (1993). *Diccionario temático de antropología*. 2 ed. España: Bolxareu Universitaria.
- Ardèvol, P., E. (1994). “La mirada antropológica o la antropología de la mirada” Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, disponible en:
http://cv.uoc.edu/~grc0_000199_web/pagina_personal/eardevol_cat.htm (fecha de consulta: 02 septiembre de 2022).
- Ardèvol, Elisenda. (2002). *Cibercultura / cibercultures: La cultura d’Internet o l’anàlisi cultural dels usos socials d’Internet*. Barcelona.
- Arruda, A. (2010). *Representaciones sociales e imaginarios latinoamericanos en perspectiva. Espacios Imaginarios y representaciones sociales*. Aportes desde Latinoamérica, Anthropolos, Barcelona. p.197-204
- Balderas, I. (2017). *Aportes de la investigación cualitativa a la investigación en educación*. Congreso Nacional de Investigación Educativa. San Luis Potosí.
- Banchs, M. (2000). *Aproximaciones procesuales y estructurales al estudio de las representaciones sociales*. Papers on Social Representations, Online Journal. Núm.9. p.3.1-3.15
- Baricco, A. (2019). *The game*. Editorial Anagrama.
- Bárcenas, K. y Preza, N. (2019). *Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo online*. Virtualis. Revista de cultura digital. 10 (18) p.134-151.
- Batthyány, K. y Cabrera, M (2011). *Metodología de la investigación en Ciencias sociales. Apuntes para un curso inicial*. Departamento de Publicaciones, Unidad de Comunicación de la Universidad de la República (UCUR). Montevideo
- Belli, S, & López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social. Núm. 14. p.159-179
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>
- Blazquez, N., Flores, F., y Rios M. (2012). *Investigación feminista: Epistemología, Metodología y Representaciones Sociales*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://bit.ly/3HX3wnR>.

- Bravo, E. (1996). Qué es y para qué sirve la perspectiva de género . *Buenas Prácticas*, 1 (160), 15-43.
- Brooks, S. (2006). *Critical technology: Issues for school leaders*. Corwin Press,.
- Callejas, L. (2005). La estigmatización social como factor fundamental de la discriminación juvenil. *El Cotidiano*, 134, 64-70.
- Charaudeau, P. (2009). *El contrato de comunicación en una perspectiva lingüística: convenciones psicosociales y convenciones discursivas*. Patrick Charaudeau - Livres, articles, publications. 1-8 <http://www.patrick-charaudeau.com/El-contrato-de-comunicacion-en-una.html#:~:text=El%20contrato%20de%20comunicaci%C3%B3n%20es,comunicante%20y%20que%20puedan%20ser>
- Chevallier, J. (2019). *Hiper-sexualización de la mujer en plataformas de videojuegos: Consecuencias psicológicas de la objetivación/cosificación femenina en una plataforma social de transmisión de videojuegos como Twitch*. 1-48 Universidad Iberoamericana. <https://difusoribero.com/2019/12/29/cosificacion-de-la-mujer-en-twitch-hiper-sexualizacion-en-plataformas-de-videojuegos/>
- Consalvo, M. (2006). *Console video games and global corporations: Creating a hybrid culture*. *New Media Society* 8. 117-137 <https://web.archive.org/web/20080228191914/http://intl.nms.sagepub.com/cgi/reprint/8/1/117.pdf>
- Corona, A. (2018). Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, pp. 155-175 <https://bit.ly/3KxamC9>
- Cruz, A. (2012). Rito de la virginidad, práctica del “robo”: expresiones visibles de la desigualdad de género en las Vigas, Gro. Tesis de Licenciatura en Comunicación Social. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, México.
- De la Paz, L. (2019). *La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones*. Universidad de Valladolid.
- Díez Gutiérrez, E. J. Terrón Bañuelos, E. (2010). El sexismo en los videojuegos. Filomena Teixeira y otros. *Sexualidade e Educação Sexual: Políticas Educativas, Investigação e Prática*, 241-245. Braga (Portugal): Edições CIEd-Universidade do Minho.
- Díez, E. (2014). *Sexismo y violencia de género en videojuegos*. Universidad de León, España.
- Doral, T., & Castillo, N. (2012). *Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas*. Universidad Complutense de Madrid.

- Durán, C. B. (2020, 18 febrero). *En Latinoamérica, el 49,7 % de los gamers son mujeres*. Forbes Colombia. <https://forbes.co/2020/02/18/forbes-women/en-latinoamerica-el-497-de-los-gamers-son-mujeres/>
- Eugene, J. (2019). *Hiper-sexualización de la mujer en plataformas de videojuegos: Consecuencias psicológicas de la objetivación/cosificación femenina en una plataforma social de transmisión de videojuegos como Twitch*. Universidad Iberoamericana. <https://difusoribero.com/2019/12/29/cosificacion-de-la-mujer-en-twitch-hiper-sexualizacion-en-plataformas-de-videojuegos/>
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social: Revista Interuniversitaria*, 18, 31-39.
- ExtremeMadness (2017). *Ser mujer en Twitch*. Todas Gamers [Disponible en] <https://todasgamers.com/2017/04/30/ser-mujer-en-twitch/>
- Facultad de informática de Barcelona (2008). *Historia de los videojuegos en Historia* [Disponible en] <https://bit.ly/37WpHxY>
- Fernández, C. (s/f) *La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria*. New York University. <https://bit.ly/3sY1YFT>
- Fernández, M. (2005). La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica. Universidad Complutense de Madrid.
- Flores, F. (2010). *Representación social y género: una relación de sentido común*. Universidad Nacional Autónoma Metropolitana. pp. 339-358
- Galeano, E. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa, el giro de la mirada*. La carreta editores. et.u. Medellín.
- García, A. (2008). Identidades y Representaciones Sociales: La construcción de las minorías. Nómadas. *Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*.
- Gascó, T. (2019, 16 abril). *Multijugador | ¿Qué significa Multijugador? | Diccionario de videojuegos*. Geekno. <https://www.geekno.com/glosario/multijugador>
- Goffman, E. (1980) Estigma e identidad social, en estigma. La identidad deteriorada. Amorrortu Editores, Buenos Aires. 7-55
- Gómez, A. (2013). *Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en videojuegos*. Universidad Complutense de Madrid.
- Gómez, E. (2010) *Hombres y mujeres en Introducción a la antropología social y cultura*. Universidad de Cantabria.1-109
- Gómez, S. (2007). *Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la comunicación social*. *Revista Historia y Comunicación Social*.
- Guber, R. (2001). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Enciclopedia latinoamericana de sociocultura y comunicación.

- Guerrero, M. (2016) *La investigación cualitativa*. INNOVA Research Journal, 1,(2),-1-9 <http://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/ind>
- Harvey, D. (1989): *The Condition of Postmodernity*, London, Basil Blackwell.
- Jodelet, D. (1986) *La representación social: fenómenos, concepto y teoría* en Serge Moscovici *Psicología Social II, Pensamiento y vida social. Cognición y desarrollo humano*. Paidós, Barcelona. pp. 469-494.
- Kern, S. (1983). *The Culture of Time and Space 1880-1913*, Harvard: Harvard University Press,
- Lamas, M. (2009). Dimensiones de la diferencia en Género, cultura y sociedad. Suprema Corte de Justicia de la Nación. [Disponible en] <https://bit.ly/3PcDbHe>
- Larraín, J. (2003). El concepto de identidad. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre 21.p.30-42
- Larralde, S & Ugalde, Y. (2007). *Glosario de género*. Instituto Nacional de las mujeres INMUJERES. http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100904.pdf
- Lozano, J. (2020) *El auge de Twitch: nuevas ofertas audiovisuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil*. Universidad de Sevilla.
- Merton, et al. (1998) Propósitos y criterios de la entrevista focalizada. *Revista de metodología de ciencias sociales*. 215-217
- Monroy, et al. (2010). La representación social de la salud y los servicios públicos de salud: la perspectiva de los pobladores de San Nicolás, Tequisquiapan, Querétaro. Universidad Autónoma de México.
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Editorial Huemul, Buenos Aires.
- Mujica, A. (2021) Historia de los videojuegos: ¿dónde y cómo aparecieron tus juegos favoritos?. Crehana. Recuperado de <https://www.crehana.com/blog/video/historia-de-los-videojuegos/>
- ONU Mujeres (2017). La huella de las mujeres en la historia. Organización de las Naciones Unidas [Disponible en] <https://bit.ly/3sqMtps>
- Perera, M. (2003). *A propósito de las representaciones sociales. Apuntes teóricos, trayectoria y actualidad*. CIPS - Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas
- Puigvert Mallart, L.; Redondo, G.; Flecha, A. y Sanmamed, F. (2005). Socialización preventiva de la violencia de género. *Feminismo/s: Revista del Centro de Estudios sobre la Mujer de la Universidad de Alicante*, 6, 107-120
- Prensky M. (2007) *Digital Game – Based Learning: New roles for trainers and teachers*. St. Paul, Minnesota: Paragon House.

- Regui lo, R (1998). "Tras las vetas de la investigación Cualitativa" en La pasión metodológica o De la (paradójica) posibilidad de la investigación Mejía y Sandoval, coords. ITESO, Guadalajara, 30-31.
- Rodríguez, M. (2019). El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos. Pontificia Universidad Javeriana.
- Rodríguez, T (2001) "Elecciones y traducciones metodológicas" en Las razones del matrimonio. Representaciones, relatos de vida y sociedad. Universidad de Guadalajara, México.
- Russo, F (2020) Twitch, de experimento universitario a venderse por \$970 millones. Tentulogo. <https://tentulogo.com/twitch-de-experimento-universitario-a-venderse-por-970-millones/#:~:text=Breve%20historia%20de%20Twitch&text=Twitch%20fue%20creada%20por%20los,videos%20en%20vivo%20en%201%C3%ADnea>.
- Ruiz, J. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Universidad de Deusto, Bilbao, pag. 171.
- Santana, N. (2020). *Género, Gamers y Videojuegos* (Vol. 1). Promovido por la Cátedra Telefónica de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria con la colaboración de Fundación CajaCanarias y La Caixa, el Vicerrectorado de Cultura y Sociedad de la ULPGC y la Unidad de Igualdad de la ULPGC.
- Secretaria de las mujeres. (2016). *Visibilización y prevención de la violencia cibernética contra las mujeres y niñas*.
- Serret, E. (2008) *Qué es y para qué es la perspectiva de género*. Oaxaca, México: Instituto de la Mujer Oaxaqueña.
- Smith, A. (1997) *La teoría de los sentimientos morales*. Madrid: Alianza
- Thompson, J. (1993) *El concepto de cultura, ideología y cultura moderna*. pp.183-217
- Torres, S. (2021).streamer: Nuevas formas de interacción en la plataforma Twitch- Categoría Gaming (Vol. 1). Universidad casa grande. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/3237/1/Tesis3316TORS.pdf>
- Twitch. (2021) *Customer Support*. Recuperado 28 de marzo de 2022, de <https://help.twitch.tv/s/article/twitch-policies-and-guidelines?language=es>
- Villaroel, G. (2007). *Las representaciones sociales: una nueva relación entre el individuo y la sociedad*. Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología, vol. 17, núm. 49. p. 434-454 <https://www.redalyc.org/pdf/705/70504911.pdf>

ANEXOS

Preguntas para entrevista

1. ¿Desde cuándo juegas videojuegos?
2. ¿Cuéntanos cómo fue tu primer acercamiento a la plataforma? (como usuario)
3. Puedes describirnos el ambiente que predomina entre los usuarios/usuarios en la plataforma
4. ¿Por qué decidiste empezar a hacer stream? ¿Por qué elegiste Twitch?
5. ¿Cómo describirías a tu comunidad?
6. Se dice que las gamers se enfrentan a varias dificultades al jugar en la plataforma. ¿Tú qué opinas?
7. ¿Crees que existe violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o creadores de contenido? ¿Tú como mujer cómo te sientes al participar en un ambiente en que participan mayoritariamente personas del sexo masculino?
8. ¿Qué tipo de límites estableces entre tú y el chat?
9. ¿Consideras que hay un dominio masculino en la plataforma y a qué crees que se deba?
10. ¿Te has sentido violentada por el hecho de ser mujer? ¿En qué situaciones?
11. ¿Qué videojuegos sientes que son más violentos contra las mujeres? ¿Crees que la naturaleza (narración) de los videojuegos incluye en la interacción de la partida?
12. ¿Cómo lidias tú con la violencia de género generada en twitch?
13. ¿Tienes alguna estrategia para sobrellevar las situaciones en las que te sientes violentada por el hecho de ser mujer y seguir haciendo streams?
14. ¿Esta violencia ha afectado en tu vida fuera de la plataforma o en otras redes sociales?
15. Algunas streamers nos han comentado que el tener una red de ayuda hace que ellas se sientan mucho más seguras dentro de la comunidad. ¿Tú qué piensas, tú tienes alguna red de apoyo?
16. ¿Has notado algunas diferencias respecto a cómo se representa a la mujer en los videojuegos de antes y en los más actuales? ¿Consideras que las narrativas han cambiado o se han modificado? ¿De qué manera?
17. ¿Has notado cambios en la plataforma twitch respecto al manejo del chat para evitar comentarios ofensivos desde que iniciaste a la actualidad?
18. ¿Has creado lazos de amistad desde que entraste a la plataforma con algún usuario?

Entrevista Fátima

D: Bueno, primero nos gustaría que nos cuentes sobre ti, ¿cómo te llamas, de dónde eres, cuántos años tienes?

F: Me llamo Fátima Louet, ehh tengo 18 años, vengo de Chimalhuacán, Estado de México.

D: Lo primero que me gustaría saber es ¿desde hace cuánto juegas videojuegos?

F: Juego desde que tengo que... unos 8, empecé con las consolas y ya después este... me metí ora sí que al celular desde los 12 vamos a contar.

D: Y ¿cómo fue tu acercamiento, o sea por decisión propia o veías algún familiar o tus hermanos?

F: Mmm veía realmente a mis hermanos, bueno a mí hermano mayor.

D: ¿Y qué fue lo primero que jugaste, te acuerdas?

F: Ehh... lo primero que jugué recuerdo que era GTA San Andrés, fue lo que más me llamó la atención en ese momento.

D: Y ¿cómo fue tu primer acercamiento a la plataforma de Twitch cómo usuaria?

F: Mi primer acercamiento fue porque realmente yo tenía a una persona que obviamente empezaba a hacer los directos y yo me metía a la plataforma por que no la conocía realmente y ya de ahí eh... vi la manera de investigar y pues crecer ahora sí que meterme a ese mundo, ya que era algo que me mmm... me interesaba de cierta manera.

D: Y tus familiares te apoyaron o primero ni dijiste, porque hay algunas que ni

siquiera cuentan hasta que ven que les está funcionando.

F: Pues realmente ora sí que mi familia no sabe nada de esto, de que ya pues estoy empezando en este mundo y ni siquiera sabe de qué soy mmm... medio no sé cómo decirlo pero simplemente no lo saben.

D: ¿Y no tienes planes como de contarles todavía?

F: No, por el momento no, por el hecho de que sé que son unas personas muy... muy entrometidas así que no me interesa para nada contarles.

D: Okay, entiendo. Me gustaría saber cómo crees que es el ambiente dentro de la plataforma.

F: Pues el ambiente es dependiendo ora sí que como tú crees a tu comunidad, si tú le pones los ciertos límites establecidos, por ejemplo si una persona se comporta de cierta manera tóxica, lo primero que vas a hacer es vetarla o bloquearla para no crear esa, esa comunidad este... negativa hacia ti.

D: ¿Y te ha tocado tener que bloquear gente?

F: Eh... realmente, realmente ora sí que yo tenía problemas con esta persona con la cual me empecé a acercarme a Twitch y pues sus amigos entonces... me empezó a causar este... problemas ahí entre toda mi pequeña comunidad que me estaba viendo, total de que tuve que borrar ese directo para que no siguieran y ya me tuve que retirar por un tiempo más de Twitch y volver otra vez.

D: O sea que sí estuvo fuerte la situación.

F: Si porque ora sí que mi comunidad ora sí que es muy en parte linda conmigo y ora sí que me defendieron contra esa persona que me estaba atacando.

D: ¿Y tú comunidad qué cosas decía como para defenderte?

F: Este... ora sí que tengo cinco moderadores y ora sí que no todos se conectaban pero si la, la mayoría se conecta entonces este... e los hacen el favor de vetarlos y bloquearlos. Y ora sí que la comunidad este... pues más que nada se preocupa por que ahora sí que finalizando cada directo ora sí que me llegan los mensajes de “oye que paso” o “necesitas apoyo, ayuda” algo así.

D: Y tu si has llegado a necesitar apoyo o ayuda, o sea si les has llegado a contestar como “si necesito”.

F: No tanto así, simplemente digo “pues estoy bien”, realmente no, simplemente olvida el tema para que no, no se genere más problema.

D: O sea como que intentas no aferrarte a lo que pasa.

F: Exactamente.

D: Y ahora que mencionabas que tu comunidad era muy linda o sea ¿te costó mucho como construir esta comunidad o sea con estos límites que estableciste?

F: Pues no realmente, ora sí que cada quien es como es y ora sí que yo de cierta manera me desenvuelvo y les cuento las cosas que a mí me disgustan y a veces si les cuento mi día a día.

D: Ok, entonces no solo es como una comunidad en donde tú hablas solo de Videojuegos, si tienen la confianza de contar más allá.

F: Si por qué yo les digo que ellos me cuenten cosas y todo eso, ora sí que poder tener una comunicación mutua.

D: Me gustaría saber si tú consideras que dentro de la plataforma existe algún tipo de violencia género contra ustedes los streamers.

F: Mmm pues dentro de lo que a mí me ha tocado no, pero por lo que he visto en otras personas puede que sí, un poco.

D: Okay y eso que dices que has visto a otras personas, a ti en algún momento ¿Te ha llegado a incomodar lo que ves que les dicen a las demás o te ha llegado a provocar algún sentimiento?

F: No pues realmente me mantengo neutral, ora sí que no es algo en que yo me meta tanto en su polémica hacía que le muestra que tanto me interesa su polémica de las que tengan esas personas.

D: ¿Y cómo te sientes de que dentro de la plataforma el dominio sea masculino?

F: Pues en parte es algo según normal que varios chicos lo jueguen, bueno varones lo jueguen a diferencia de las mujeres porque ora sí que el hecho de que las empiezan a atacar de que “eres mujer y juegas esto o tal cosa” que eso no sé, me hace pensar muchas cosas.

D: Mmm ¿cómo qué?

F: De qué por qué... por qué tienes esa mentalidad si pues el juego es para todos, vamos a decirlo, no tiene género ora sí que.

D: Por ejemplo tú... ¿tú crees que desde un inicio los videojuegos eran creados para hombres o sea tal vez por eso no hay

tantas mujeres dentro de esa plataforma o dentro del mundo de los videojuegos?

F: Mmm no, siempre así como de que la mentalidad de que pues cualquiera lo puede disfrutar, porque ese es el chiste, disfrutarlo.

D: ¿Y tú qué tipo de límites crees que has establecido desde un inicio entre tu plataforma y tu como para que haya esta línea de respeto que dices?

F: Ora sí que desde el principio nunca puse un límite, nunca lo puse, cosa de que según debería hacerlo desde el principio pero nunca lo puse, ora sí que conforme fueron llegando las personas ahí fue como los fui poniendo, de hecho de que no me gusta tal cosa, no quiero que se digan así y tales cosas, de hecho antes creo que comentarles aparece la notificación de ciertas palabras, no decir groserías y todo eso.

D: Eh ahorita mencionas que tú pones que no se tienen que decir groserías y todo eso, pero por ejemplo, si estás jugando algo y te comentan groserías en un tema de solo que van directo hacia el videojuego, ¿eso sí está bien o tampoco se puede?

F: Eh tampoco, ora sí que yo también de cierta forma me llevo a desahogar y así que es algo entendible, vamos a decirlo. Ora sí que esté si yo les pongo sus límites de, de que no pues está bien, digan lo que quieran pero sí se pelean en el chat. Me ha tocado que se pelean en el chat y ora sí que ahí si me toca ora sí que vamos a ponerle un castigo de vetarlos por 15 minutos o hasta más.

D: Pero ¿por qué se pelean?

F: Vamos a decirlo porque tal persona dijo algo, tal persona dijo esto, ora sí que a veces entre ellos se están comunicando, entre el chat, entiendes y también directo en el juego porque yo soy la que los invita a jugar, a jugar conmigo.

D: Entonces si tienes una relación muy directa con ellos.

F: Si, ora sí que sí, de cierta manera.

D: ¿Y es el único castigo que pones, como de, de repente...

F: A veces vetarlos, si porque ya de ahí o sea de ahí temporalmente o ciertos minutos o el tiempo que sea, así vamos a decirlo, si toca una semana o cosas así, creo que uno me ha tocado de un mes.

D: O sea que sí estuvo fuerte el pleito.

F: Si, ese sí estuvo fuerte

D: ¿Y nunca te reclaman, o sea por qué haces eso?

F: Este no, de hecho no.

D: O sea si lo entiende, si son conscientes...

F: Si, son conscientes de lo que hacen, ora sí y les digo "no pues sabes que a la próxima que sigas te voy a vetar".

D: Pues creo que eso está bien. Y por ejemplo ¿Tú crees que la naturaleza de los videojuegos, bueno sus narrativas son como dan pie a cómo se da la interacción dentro de la partida con esto que decías de que luego se andan peleando entre ellos y así?

F: Pues a veces, vamos a decirlo a veces, no no es como que algo muy, no sé. Pero

es que... depende ora sí que depende de cada jugador, ora sí que cada persona pues unas se enojan dentro de ella cuando es a veces persona contra persona, bueno uno contra uno y ora sí es cuando se enojan si cierta persona va ganando o cosas así, cuando es un duelo.

D: Y tú en algún momento te has sentido violentada por ser mujer, dentro de una partida o dentro de un stream?

F: Pues no, realmente no, nunca me ha tocado.

D: ¿Nunca te han hecho comentarios ligados a tu género?

F: No, ora sí que no, ora si me apoyan y dicen que está bien.

D: ¿Y nunca se han metido como otras personas que ni siquiera te siguen a atacarte ni nada?

F: No, no he creado como eso

D: Algunas streamers nos han comentado que tienen como una red de apoyo para sobrellevar dentro de Twitch, ¿tú has creado lazos dentro de Twitch con algunas streamers o con tus usuarios?

F: Mmm creo que sí, con 3, con 3 he creado, ora sí que son personas que ellas comenzaron antes y tiene un número un poco más elevado que yo y pues son realmente las que me apoyaron a llegar ahorita más o menos dónde estoy.

D: ¿A dónde te gustaría llegar dentro de Twitch, que te gustaría lograr?

F: Pues realmente nada, solamente lo considero como un pasatiempo, ora sí que no tengo el objetivo de crecer más, si se

logra pues bien, si no pues, pues no me afectaría, ora sí que es un pasatiempo.

D: O sea ¿tú no crees que en un tiempo sería algo a lo que te gustaría dedicarte ya de lleno?

F: Mmm no, me gustaría dedicarme a otras cosas pero en si a la plataforma de Twitch no, no por mucho, digo al menos no es mi meta.

D: ¿Y qué te gusta jugar más?

F: Me gusta más jugar al Call of Duty

D: ¿Y ya?

F: Si, es el que más me motiva y es el que ora sí que más genera de que haiga más confianza entre el usuario y pues yo.

D: En la semana ¿cada cuánto streamas?

F: Dependiendo, orita este estoy alejada de ello, no sé cuánto llevo sin hacer directo pero ora sí que ya espero volver y ser más constante ora sí que para sí funciona crecer, y si no pues no importa, simplemente va a seguir siendo un pasatiempo.

D: ¿Dejaste de hacer stream por decisión personal, por motivos personales o nada más para darte un respiro?

F: Ehh ora sí que por meterme a trabajar, ora sí que generar ingresos y ya, nada más esa fue la razón y la razón por la cual no tenía mucho tiempo, me comía el tiempo y todo eso entonces no podía.

D: ¿Y entonces si estás pensando volver pronto?

F: Si, realmente muy pronto.

D: ¿Y alguna vez de esos comentarios que han sido pocos de lo que te han dicho, ha sobrepasado a otras redes sociales?

F: Mmm ¿a qué te refieres?

D: Sí, contabas que habías veces en que tu comunidad te tenía que defender de cosas que te decían, alguna vez te han dicho cosas feas o algo así dentro de tus otras redes sociales como Instagram o....

F: Mmm pues realmente no, realmente no, ora sí que también tanto en insta como Facebook todo está súper bien, ora sí que no hay, no hay una negatividad.

D: Y me gustaría saber qué les dirías a otras personas que les gustaría entrar al mundo de Twitch.

F: Pues que nunca se rindieran, sé que es una plataforma que está ahorita muy elevada y que todos quieren intentarlo ya que es una manera un tanto fácil de conseguir, ora si qué ingresos, cosas de que así pues a mí me costó algo y pues ahí la llevo y espero pues obviamente volver pronto.

D: ¿Y has estado en torneos oficiales o cosas así?

F: Eh no, solamente he apoyado a un amigo pero en torneos, pero son así como que muy bajos jaja, ora sí que pues así oficiales no, pero así de normalitos, sí.

D: ¿Y qué es lo que más te gusta de Twitch?

F: Lo que más me gusta es la interacción que hay, entre yo con las personas, porque a veces cuando llegan las personas nuevas pues obviamente las animo a que se pasen a jugar, a que estén conviviendo

un rato y ya pues la comunidad obviamente que tengo pues ya los, les saca platica y todo eso, ora sí que es algo muy bueno.

D: O sea que, por lo que dices ya ni siquiera es sólo la interacción de tu le contestas al chat y ellos a ti, sino que entre ellos, entre el mismo chat se responden

F: Exactamente.

D: Y luego entras a otros streams y también platicas o...

F: Pues ora sí que realmente no me meto, no ora sí que los veo resubidos, si por qué no, no estoy tanto ahí viéndolos.

D: Y ya por último ¿Quiénes son tus streamers favoritos?

F: Ehh no tengo favoritismos, solamente creo que el único que me gusta es PipePunk y Silver.

D: Ay a mí también me gusta PipePunk, es muy chido.

F: Si jaja, está muy padre.

D: Agradecemos que hayas accedido a la entrevista, muchas gracias.

F: Gracias a ustedes.

Entrevista a Ssmxs

F: ¿Cómo te llamas, cuántos años tienes, de dónde eres?

S: Me llamo Saori Saito, tengo 19 años y soy de Monterrey

F: Cuéntanos ¿Desde cuándo te han gustado los videojuegos?

S: Pues desde chiquita siempre había visto a mi hermano jugar pero yo no tenía una consola o algo así para yo también hacerlo, sabes? Entonces siempre que se lo veía era como que me gustaba entonces yo siempre jugaba pero eran de que juegos en el teléfono, de que codmobile y cosas así; entonces fue hasta hace poquito que empecé a jugar como tal, o sea adentrarme pues ya en el mundo gaming, fue hace como dos años que me mude y pues ya tenía un acceso a una consola, entonces a partir de ahí pues era de que obviamente o sea también había estado consumiendo pues... o sea streams en Twitch desde hace mucho ¿no? Entonces cuando ya tuve el acceso a la consola fue de que... bueno va entro a jugar, lo primero que empecé a jugar fue Fornite ¿no? Entonces este... era de que bueno empezaba a jugar y fue cuando empecé a viciar y entonces a partir de ahí pues fui conociendo más gente y me empecé a expandir más a otros videojuegos

F: ¿Cuánto llevas jugando?

S: Mmmh...en celular si se podría decir que fácil unos 8 años más o menos y en la consola si tengo un poquito como unos dos tres años apenas.

F: ¿Cuál es tu usuario en Twitch?

S: Es Ssmxs, en todos lados siempre trato de ponerme Ssmxs

F: ¿Por qué decidiste empezar a hacer stream? ¿Por qué elegiste Twitch?

S: Pues como tenía mucho tiempo consumiéndolo era de que siempre quería hacerlo o sea siempre me daba como la espinita de querer hacerlo pero nunca tuve como tal o sea los medios entonces cuando por fin empecé como a jugar y así eh,, veía a unos amigos que hacían stream y siempre me decían “por qué no te animas” hasta que lo hice, la verdad ¿Por qué Twitch? pues... supongo que es más como el cariño ya que le tenía a la plataforma por tantos años de haberla consumido, aparte que, bueno le encontré también como más pros en la parte ya de afiliados en twitch que en por ejemplo Facebook Gaming o en YouTube que son como las plataformas más grandes de stream.

F: ¿Cómo describirías a tu comunidad?

S: Yo la verdad estoy muy agradecida por tener una comunidad como, no somos muchos todavía, pero se siente como... como realmente pues personas cercana, como amigos y así. Y la verdad o sea todos son de que son súper amables, o sea no... bueno porque he visto por ejemplo en las comunidades de otras mujeres que está repleto de...pues comentarios no tan agradables y así entonces yo la verdad me siento pues muy bien de qué o sea me pueda llevar bien con ellos y todo sobre la línea del respeto.

F: ¿Crees que existe violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o creadores de contenido? ¿Tú como mujer cómo te sientes al participar en un ambiente en que participan mayoritariamente personas del sexo masculino?

S: Pues la verdad no me ha tocado como una situación así dentro de mis streams o no ha escalado más que simplemente que den un comentario y mis moderadores lo borren, o sea obviamente se les dan advertencias, se les borra el comentario y si vuelve a pasar lo mismo pues se banean no, ya directamente...

Pero pues respondiendo a tu pregunta la verdad yo no me siento como tan incómoda de estar rodeada de tantos hombres por qué desde muy pequeña siempre lo he estado, o sea desde niña siempre se me ha hecho más fácil juntarme con hombres que con niñas por así decirlo y pues las personas que he conocido como amigos y todo ese rollo y con las personas con las que he interactuado también o sea siempre les marcó como la línea del respeto, entonces por el momento no he tenido o no ha escalado tanto como esa problemática en mi comunidad, por qué o sea se actúa rápido o sea pues se borra y se le da advertencia.

F: ¿Has llegado a sentir algún sentimiento o reacción al ver que sucede en los streams de otras mujeres?

S: La verdad es que si me da mucho cómo... pues me da tristeza a la vez y me da mucho asco, o sea porque o sea no he visto, no he llegado a un canal donde este como muy lleno de esos tipos de comentarios y que la streamer lo permita pero... si he visto comentarios muy cómo pues muy asquerosos por así decirlo, pero de igual manera he visto que actúan como rápido y no le dan como más carrilla a eso, o sea simplemente veo que el streamer no lo lee, lo ignora y se lo borran.

F: ¿Consideras que hay un dominio masculino en la plataforma y a qué crees que se deba?

S: Sí, si creo que hay un dominio masculino y siento que también se debe como a la ideología que traemos las personas de que las mujeres o sea que los videojuegos son para los hombres nada más entonces yo siento que es más por esa parte.

F: ¿Te has sentido violentada por el hecho de ser mujer en twitch o por las narrativas o carátulas de los videojuegos? ¿En qué situaciones?

S: Pues... obviamente cada videojuego tiene una situación diferente no, pero siento que hasta ahorita en donde me ha tocado pues vivirlo más sería en como en Call of Duty y pues simplemente por el hecho de ser mujer, no importa tu habilidad, no importa nada o sea simplemente por el hecho de ser mujer pues empiezan a decir cosas y también en el juego que es Valorant también me ha tocado bastante ahí.

F: Mencionas que en esos dos juegos has vivido situaciones incómodas y de violencia. ¿Podrías contarnos de alguna situación en particular que hayas vivido jugando?

S: Ehh... Como un ejemplo de situación o cómo, no entendí jaja.

F: Si, que nos cuentes o nos digas algún ejemplo de esas situaciones que mencionaste hace un momento que viviste en esos juegos.

S: Pues... por ejemplo como a medio partido o algo así, normalmente lo que me pasa mucho es cuando doy calls es de que o sea abusan o se empiezan a gritar mucho en el micro, entonces eso obviamente desconcentra e igual pues por el simple hecho de o sea de ser mujer empiezan como a hablar mucho pero

muchas veces como en tono de troll o de intentar ligarte y es muy incómodo, realmente es muy muy incómodo porque pues una quiere jugar agusto sabes o sea yyy sí... así te digo y es como de que si haces algo mal de que luego luego te empiezan a decir de cosas y es como de a ver es un juego chill.

F: ¿Solo has tenido experiencias malas jugando?

S: No... no para nada también me ha tocado mucha gente... la verdad agradecida de que me haya tocado mucha más gente como buena onda y pues si como tal enfocada en lo que es el juego a pues solamente querer trollear y así.

F: ¿Y cómo te sientes cuando te toca gente que solo quiere estar troleando y molestándote?

S: Pues la verdad se siente muy incómodo, muy muy incómodo por eso cuando yo personalmente estoy en streams ehhe juego solamente como con mi comunidad o por ejemplo si toca de que jugar con gente de afuera simplemente los muteo porque si llega a ser bastante incómodo y no solamente para mí sino también para mi chat estar escuchando eso todo el rato.

F: ¿Cómo lidias con eso?

S: Pues es lo que usualmente lo muteo y me ha funcionado entonces sí, es lo que hago.

F: ¿Esta violencia ha afectado en tu vida fuera de la plataforma o en otras redes sociales?

S: Sí, no, no me ha afectado fuera de eso porque al final de cuenta siento que son comentarios, o sea ya uno sabe si los

toma o no entonces la verdad prefiero no hacerlo, pero si me ha tocado que lleguen al grado de buscarme en otra red social.

F: ¿Y qué te dicen cuando te buscan en otra red social?

S: Es más cuando eh... como me agreden más que en forma de ligar, pero pues sí.

F: ¿Y qué haces en esas situaciones, cómo lidias con eso?

S: Ehh simplemente los bloqueo o eh como en instagram hay una manera de dividir tu bandeja entonces tienes como los principales el cómo mensajes generales y las solicitudes de mensajes que es cuando tu no sigues a la persona entonces si se quedan en solicitudes de mensajes te llegan las notificaciones de que te mandan solamente el primer mensaje y después de eso ya no vuelven, entonces simplemente lo que hago es borrar el chat o si es mucha la insistencia si es directamente bloquearlo.

F: Algunas streamers nos han comentado que el tener una red de ayuda hace que ellas se sientan mucho más seguras dentro de la comunidad. ¿Tú qué piensas, tú tienes alguna red de apoyo?

S: Mmm... fíjate que no estoy enterada de eso, de las redes de apoyo, entonces si se me hace pues muy buena idea la verdad.

F: No te preocupes, si gustas nosotras te podemos pasar la información de las que conocemos, pero con esto que dices que no estás enterada... ¿Te gustaría crear o formar parte de una red de apoyo?

S: Pues... formar yo una red de apoyo no tanto porque siento que si es

mucha responsabilidad y obviamente es pues tratar de hacer un cambio lo cual ya se ha estado tratando de hacer fuera de la vida cotidiana y es bastante difícil pero... pues sí sería como más yo formar parte de una y obviamente que pues sea una donde una se sienta cómoda realmente.

F: ¿Has notado algunas diferencias respecto a cómo se representa a la mujer en los videojuegos de antes y en los más actuales? ¿Consideras que las narrativas han cambiado o se han modificado? ¿De qué manera?

S: Pues yo siento que si ha cambiado por que se ha visto más eh visibilidad, también obviamente se han abierto áreas por ejemplo de competitivos solamente femenil entonces yo siento que si se ha dado más como se ha incluido más por así decirlo a la mujer en el mundo gaming, obviamente muchas veces como tú mismo lo comentabas se hace de una manera como todavía tipo no tanto sexualizando a la mujer pero obviamente aprovechando la imagen de una mujer esto me ha tocado verlo en varios equipos de o sea competitivos pero sí de que ha habido diferencia ha habido diferencia.

F: ¿Has participado en torneos o competiciones en Twitch?

S: Si he jugado torneos, o sea obviamente torneos oficiales solamente por el momento en Fornite pero si, o sea si los he jugado.

F: ¿Has notado cambios en la plataforma twitch respecto al manejo del chat para evitar comentarios ofensivos desde que te iniciaste a la actualidad?

S: Ehhh... si los moderadores obviamente una los elige pero también twitch te da como unas herramientas que es el

automod que directamente tu ingresas una palabra y por ejemplo si la comentan te aparece como el mensaje retenido y ya tu o tus moderadores lo pueden aceptar o lo pueden denegar directamente.

F: Disculpa que me regrese pero hace rato mencionabas sobre los torneos en los que has participado, ¿cómo es el ambiente ahí?

S: Ahhh si obviamente cuando es un torneo pues tiene que estar más concentrado y por ejemplo jugar de manera virtual es pues trollear con amigos y así y si me ha tocado o sea obviamente cuando juego torneos los juego con amigos, hubo una vez donde si nos faltaba una persona y escogimos una de otra red social y si tuvo un comportamiento muy pues muy grosero hacia mí entonces este... pues si o sea decidimos mejor dejarlo, a lo mucho jugamos dos partidas con él y después lo dejamos. Ahí si por ejemplo yo no podría aplicar lo de mutearlo porque es muy importante tener la comunicación, más cuando son torneos entonces este pues si solo me ha tocado una vez, normalmente los juego ya con personas que conozco y me llevo bien.

F: Me imagino que fue complicado estar escuchándolo, pero me interesaría saber ¿Qué tipo de comportamiento tuvo, que te decía?

S: Si o sea fue a través del chat del juego pero o sea si tuvo comentarios pues muy despectivos hacia mí, o sea si era de que tal cual yo no podía hablar; no podía hablar, no podía decir nada y pues o sea era más como agresión por el simple hecho de ser mujer y eso se sentía más como de que yo no tenía derecho a hablar así no podía decir absolutamente nada entonces si era como una constante pelea

ahí de que oye que rollo o sea es importante la comunicación y simplemente no aceptar ese tipo de comportamientos.

F: ¿Y qué hiciste para lidiar con eso, tu comunidad no dijo nada?

S: Ehhh... pues ese creo que es el torneo no lo streamee por que no estaba dentro de mis horarios por así decirlo pero si o sea la solución fue simplemente pues ya no jugar con él o sea decirle simplemente que pues no o sea no se puede y tuvimos que dejar el torneo también por eso.

F: Me interesa mucho saber ¿Qué tipo de contenido consumes tú regularmente en Twitch?

S: Mmm yo por lo general consumo más lo que se podría llamar streamers pequeños entonces siento que es más amigable de cierta manera como interactuar con ellos a streamers pues ya son reconocidos, ¿no? más que nada por el hecho de que puedes estar interactuando constantemente con él obviamente en un stream de un creador ya reconocido es muy difícil como que te pele, entonces bueno tan siquiera yo como espectadora si me gusta mucho como pues que me estén leyendo y estar hablando yo con el chat.

F: ¿Has creado lazos de amistad desde que entraste a la plataforma con algún usuario?

S: Sí eh... pues sí he conocido mucha gente y varios ya son como más amigos íntimos la verdad o sea ya es que pues no solamente me conocen como de la vida pública o sea como creadora de contenido, si no ya también están en mi vida personal.

F: Me gustaría mucho que me contaras ¿Para ti que es lo mejor de ser parte de la comunidad de Twitch?

S: Pues para mi hasta el momento o sea hablando de la parte social es de eso que puedes estar interactuando con otras personas, encuentras personas muy padres, muy chidas y pues si conoces mucha gente y mucha gente se vuelve tu amiga. Ya hablando pues también por ejemplo del lado económico eh pues obviamente puedes estar ganando dinero simplemente por jugar o sea jugar y estar pasándola pues bien con tus amigos, entonces siento que eso es como lo padre también de Twitch, o sea la interacción, y el hecho de conocer nuevas personas y el hecho de poder estar generando dinero solamente por jugar.

F: Si no es muy indiscreto de mi parte me gustaría saber cómo funciona la parte monetaria de Twitch ¿Ganas dependiendo de las vistas que tengas o cómo?

S: Es más por donaciones las vistas no o sea no importan o sea bueno si importan porque obviamente llama más la atención un canal que tiene muchas vistas pero si o sea es más por las donaciones, obviamente también por patrocinio pero pues eso ya los patrocinios van dirigidos solamente a streamers grandes y reconocidos.

F: ¿Crees que es difícil ser streamer en Twitch?

S: Si la verdad es que a mi si se me hizo un poquito difícil o sea y... pues si o sea es estarle dedicando tiempo y el hecho de ser constante no, porque por ejemplo yo eh tuve unos problemas entonces no pude streamear durante unos dos meses y eso bajo muchísimo mi media de views que

tenía hasta el momento pero si es un poquito difícil más que nada porque ya hay muchos creadores o sea son demasiados creadores y pues obviamente la mayoría de gente entra a twitch entra a ver a streamers ya grandes pero este si yo diría que si es bastante, si es difícil pero me han comentado que no es tan difícil como en otras plataformas, o sea me han dicho que es de las plataformas más fáciles de subir que por ejemplo Facebook Gaming o YouTube.

F: Ya para finalizar ¿Cuál es la siguiente meta que te gustaría lograr dentro de Twitch?

S: Yo siento que si sería o sea por el momento o sea como mi siguiente meta es llegar al partner donde ya twitch te paga ya no solamente por donaciones si no por hacer streams y obviamente pues ya teniendo el partner pues se te abren muchas oportunidades de patrocinios ya de marcas entonces esa siento que es mi siguiente meta y ya después de ahí pues depende de cómo esté la situación en ese momento.

F: Pues Saori te queremos agradecer muchísimo por acceder a tener esta entrevista, créeme que es muy importante para nosotros todo lo que nos compartiste en este tiempo y nos servirá muchísimo.

S: Muchas gracias a ustedes por la entrevista, y pues me siento como emocionada se podría decir, les digo es para mí algo nuevo que me hayan entrevistado y siento que esa pesar de que sea para una tesis o algo así esta padre este paso que es como en cierta manera como reconocimiento o algo así a lo que he estado haciendo.

F: Estoy seguro de que te irá muy bien y más pronto de lo que te imaginas vas a

estar cumpliendo esa meta que tienes en la mira, una vez más te agradezco por el tiempo y toda la información que nos diste, cuídate mucho y estamos en contacto.

S: Muchísimas gracias a ustedes por todo, espero poder ver su documental cuando esté terminado, adiós.

Entrevista Teresa

A: Hola, muchas gracias por la entrevista, primero me gustaría que te presentaras por favor.

T: Hola, claro que sí, me llamo Teresa Olaiz, pero me gamertag es Daysi28, tengo 22 años y soy de la ciudad de México

A: ¿Desde cuándo juegas videojuegos?

T: Juego desde hace un par de años, la verdad antes no me llamaban la atención los juegos pero, cuando conocí a mi novio me empezaron a llamar la atención.

A: ¿Cuéntanos cómo fue tu primer acercamiento a la plataforma? (como usuario)

T: Bueno, mi primer acercamiento fue por un torneo que iba a pasar por la plataforma y mi novia estaba participando, entonces cree mi usuario y me puse a ver a mi novio jugar.

A: Puedes describirnos el ambiente que predomina entre los usuarios/usuarios en la plataforma

T: Pues en mi caso fui usuaria un par de ocasiones y pues el ambiente que existe es bueno, depende mucho de cómo va la partida para saber cómo es el ánimo de los usuarios, ya sea que su equipo o su streamer vaya ganando o perdiendo, ellos lo van demostrando en el chat.

A: ¿Por qué decidiste empezar a hacer stream? ¿Por qué elegiste Twitch?

T: Bueno mi novio me dijo que si comenzábamos un canal de Twitch y pues yo acepte y desde ahí he empezado a streamear, principalmente fue porque mi

novio lo propuso. Y pues fue Twitch por que era la única que yo conocía y la de mayor facilidad a la hora de usarla.

A: ¿Cómo describirías a tu comunidad?

T: Mi comunidad es buena, es pequeña y la mayoría son amigos que conocí fuera de la plataforma y van al stream y platicamos, pero igual tengo a algunas personas que son usuarios de Twitch y es súper padre igual poder hablar con ellos/ellas, creo que es una comunidad divertida y respetuosa.

A: Se dice que las gamers se enfrentan a varias dificultades al jugar en la plataforma... ¿Tú qué opinas?

T: Bueno yo en lo personal no me he enfrentado a dificultades en la plataforma, más allá de no saber bien cómo usarla al inicio, pero mi novio me enseñó y listo, no fue más difícil para mí, entiendo que hay gente grande en Twitch que si ha tenido otro tipo de dificultades, pero no es mi caso en particular.

A: ¿Crees que existe violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o creadores de contenido? ¿Tú como mujer cómo te sientes al participar en un ambiente en que participan mayoritariamente personas del sexo masculino?

T: Si, creo que si hay violencia de género dentro de la plataforma, como en todos los ámbitos la verdad, creo que puede llegar a convertirse un ambiente tóxico y muy pesado para nosotras como mujeres. Creo que tenemos muy normalizado que los espacios sean dominados por el sexo masculino lo que hace que no sea algo "raro" pero creo que no debería ser así.

A: ¿Qué tipo de límites estableces entre tú y el chat?

T: Bueno yo solo marco la línea en el aspecto del respeto hacia mí y hacia mis amigos o seguidores, porque no falta el que llega a decir algún comentario fuera de lugar y pues obvio se le advierte que no permito ese tipo de comentarios, pero como la mayoría que entran, como te dije, son amigos, casi nunca sucede ese tipo de cosas.

A: ¿Consideras que hay un dominio masculino en la plataforma y a qué crees que se deba?

T: Sí lo considero, pues creo que es por la ideología que se tiene del videojuego solo para hombres o bueno que el hombre es el que juega videojuegos, entonces entiendo que si antes cuando no existía Twitch así era o por lo menos así lo percibía yo, cuando aparece una plataforma de videojuegos, creo que el principal consumidor sería el hombre como tal.

A: ¿Te has sentido violentada por el hecho de ser mujer? ¿En qué situaciones?

T: Si, la verdad es que soy privilegiada porque no me han tocado muchas situaciones, pero de las pocas veces que me han sucedido han sido muy incómodas y me generan mucha tristeza. Hubo una ocasión en la que yo estaba muy emocionada porque había llegado a 10 mil seguidores y quise hacer un stream para festejar con mi comunidad, estuve toda la semana invitándolos a que se unieran el sábado y cuando llegó el día llegaron mis suscriptores al stream, estuvimos jugando un rato pero de la nada muchísimos usuarios llegaron a molestarme y me empezaron a escribir cosas como que “estaba loca” que “era muy mala”, que mejor me rindiera y

enseñara algo que si gustará, fue algo muy shockeante para mí y me bloquee, no supe qué hacer y me dieron muchas ganas de llorar así que como no quería que los que me estaban molestando supieran que lo que dijeron me había afectado decidí terminar el stream.

A: ¿Crees que la naturaleza (narración) de los videojuegos influye en la interacción de la partida?

T: Pues o sea depende mucho, hay diferentes narrativas y no creo que una narrativa te haga que seas más violenta o que seas más grosera, creo que depende de los gustos de cada uno de los que juegan videojuegos, hay a algunos que les gusta más los juegos de historia y otros los de multijugador, creo que depende de ti como videojugadoras.

A: ¿Cómo lidias tú con la violencia de género generada en twitch?

T: Pues como te mencionaba, soy afortunada porque son contadas las veces que me he sentido violentada directamente por parte de algún usuario, pero cuando ha sucedido intentó poner un alto, ignorarlos, banearlos y no tomarme las cosas personales.

A: ¿Tienes alguna estrategia para sobrellevar las situaciones en las que te sientes violentada por el hecho de ser mujer y seguir haciendo streams?

T: Como te dije hace un momento, lo que más hago es ignorarlos, no hay cosa que les moleste más a los haters que ver como no te importa lo que te digan y seguir muy normal con mis cosas, ya si son unos muy persistentes si les pido a mis moderadores que los baneen, porque creo que tampoco se trata de aguantar que

alguien arruine tu stream y la interacción del chat con sus tonterías.

A: ¿Esta violencia ha afectado en tu vida fuera de la plataforma o en otras redes sociales?

T: Hubo una vez que un chavo llegó a mi Instagram y me dijo que venía de mi Twitch y pues lo saludé, de inmediato me empezó a tirar la onda y me pareció incomodo por que pues yo tengo novio y pues se refería a mí de una manera que no me hacía sentir cómoda, como que solo quería saber que conseguía de mi físico al mandarme mensaje, al saber que solo quería eso, pues lo bloqueé de Instagram y de Twitch

A: Algunas streamers nos han comentado que el tener una red de ayuda hace que ellas se sientan mucho más seguras dentro de la comunidad. ¿Tú qué piensas, tú tienes alguna red de apoyo?

T: Conozco que hay una red de ayuda en una plataforma llamada Discord, donde puedes encontrar apoyo de otras streamers, para que no te sientas mal y puedas hablar de tus experiencias en la plataforma y entre todas nos ayudamos a poder sobrellevar estas experiencias.

A: ¿Has notado algunas diferencias respecto a cómo se representa a la mujer en los videojuegos de antes y en los más actuales? ¿Consideras que las narrativas han cambiado o se han modificado? ¿De qué manera?

T: Bueno ha habido un cambio en cómo se presenta a la mujer, ya que considero que antes era muy sexualizado, como en el juego de Grand Theft Auto, o en ciertos videojuegos donde ponen el papel de la mujer como la princesa que tiene que ser rescatada, como en Mario Bros, pero

actualmente el peso de las mujeres en los videojuegos es más notorio y al ver que no estamos conformes con la forma en que se representa a la mujer en varios juegos, actualmente ya hay personajes femeninos, no sexualizados como el caso de Samus, una guerrera con armadura metálica y también como Alice de Resident Evil, que mata zombies.

A: ¿Has notado cambios en la plataforma Twitch respecto al manejo del chat para evitar comentarios ofensivos desde que te iniciaste a la actualidad?

T: Bueno como tal no estoy en la plataforma desde el inicio o hace mucho, no podría ser tan puntual con los cambios, solo sé que me gustan las normas implementadas sobre la censura de palabras y el poder bloquear a los usuarios que estén faltando el respeto.

A: ¿Has creado lazos de amistad desde que entraste a la plataforma con algún usuario?

T: Si, como te digo, la mayoría ya eran mis amigos, pero las personas que se han quedado, la verdad son súper buena onda, tanto hombres como mujeres y la verdad es algo que agradezco mucho.

A: Muchas gracias por la entrevista, nos ayudas demasiado, sería todo por ahora.

T: No hay de que, gracias a ustedes, hasta luego y cualquier cosa estamos en contacto. Bye.

ENTREVISTA A NEI

F: Muy bien Nei me contabas que pues anda en, bueno fue un viaje largo como tal, nada más por favor dinos tu username, cómo te gustaría que te llamen. ¿Cómo te llamas, como quieres que te conozcan, de dónde vienes y cuántos años tienes?

N: Ahh ok, eh mi username en todos lados es neidermonk3, mi nombre real es Jacqueline pero no lo uso mucho porque siento que me regañan, no sé... Ehhh tengo 26 años y vivo en el Estado jaja.

F: No te preocupes, te entiendo yo también vengo del Estado y entiendo lo de los nombres. Como ya te había comentado de la tesis es un proyecto sobre cómo te desarrollas en el mundo de los videojuegos y algo que me gustaría saber es ¿Cuándo comenzaste a jugar videojuegos?

N: Uy a los 4 años

F: ¿A los 4 años? ¿Y cómo entraste?

N: Mis tíos, mis tíos juegan vi... bueno jugaban más y mi mamá también era... es muy fan de los comics entonces yo ahí lo tenía, aunque al principio era de que me conectaba disque el control y era el jugador número 2, después creo que para mi tío era divertido ver si lo podía lograr, y aquí estoy.

F: Esta perfecto, yo soy el hermano mayor, se la he aplicado a mi hermano menor así que pues que te digo jaja. Y una vez que tu decidiste entrar al mundo de los videojuegos me comentabas que tu familia te apoyo siempre, no hubo ningún inconveniente así que me gustaría preguntarte. ¿Cómo te acercaste a la plataforma Twitch como usuaria?

N: Ahhh por qué salió un videojuego que se llama Overwatch y nunca he sido una persona muy sociable entonces vi un video de un YouTube que en ese momento me gustaba mucho, dijo que iba a hacer un canal y que ahí iba a streamear y dije “voy a ver” pero como que no sé, Twitch y yo no nos llevamos tan bien en ese momento.

F: ¿Por qué no te llevaste bien con Twitch?

N: La plataforma era muy confusa, no sabías ni dónde era para agregar tus datos, no sé, era muy raro antes.

F: ¿Es más amistosa la plataforma hoy en día?

N: Ajá.

F: Oye y cómo crees que fue el ambiente que predominaba en ese tiempo y también ahora, ¿Cómo es el ambiente que sientes tú con tus seguidores o en la plataforma en general con los demás usuarios?

N: Pero... ¿De Twitch?

F: Ajá, de Twitch, ya sea con tus seguidores justamente de Twitch o cuando tú ves a otro streamer.

N: Pues es que depende, como son comunidades, depende del streamer como es tu comunidad, bueno yo no soy una persona tóxica, entonces mi comunidad todos son amables, tranquilos y he visto otras comunidades que su mismo streamer pues te alienta a ser más tóxico.

F: O sea crees que también el streamer influye mucho para...

N: Si, claro

F: Ok eso es bastante interesante. ¿Y cuándo empezaste a hacer streaming y por qué Twitch entre tantas plataformas?

N: Ahhh pues realmente hace dos años, o sea yo la plataforma la conozco desde el 2011 cuando anunciaron que iba a salir pero oficialmente hace dos años.

F: ¿Y tú describes a tu comunidad cómo?

N: Tranquila, bonita.

F: ¿Te apoyan bastante?

N: Si.

F: ¿Te agrada?

N: Los amo jaja.

F: Yo quiero saber algo muy importante. Se dice que las gamers enfrentan diferentes dificultades al momento de jugar. ¿Tú qué opinas sobre eso?

N: Depende...

F: ¿De qué depende?

N: Pues es que en el mundo hay de todo y puede ser tanto que dependa de otras mismas mujeres como de pues los hombres que son bastante agresivos.

F: ¿Te ha llegado a tocar un escenario así?

N: Mmm... no, bueno una vez me toco, yo estaba en un equipo semiprofesional de Overwatch pero jugaba con españoles y yo era un Mei Tank entonces no sé si sepas qué es eso pero bueno la cosa es que una vez llegó un chico y no confiaba que yo hiciera ese rol por qué no confiaba

que las mujeres tuvieran un rol importante.

F: Me podrías contar de ese rol importante que mencionas, por favor.

N: Ok, un Mei Tank se encarga de proteger a todos y si no haces eso pues todos se mueren, pero en mi opinión el papel más importante en un equipo así es el que cura de nada te sirve que tengas un escudo gigante si no tienes sanación y ese rol se lo dejan a las mujeres y hay hombres que te dicen "no pues es que eres mujer juega, bueno si quieres humillarlas entonces dales otro papel por qué ese es el más importante.

F: Y ahorita que mencionas de las humillaciones o las situaciones que se llegan a presentar con esto ¿Crees que existe alguna violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o creadores de contenido?

N: Sí.

F: ¿Has visto algunos ejemplos?

N: Pues si pero, como que es que no sé, van de la mano entre a veces las acciones que tienen es cuando llega esa gente.

F: O sea ¿crees que el mismo streamer las atrae?

N: Hay veces que sí, a veces.

F: Muy bien y tu como mujer ¿Cómo te sientes en este ambiente donde principalmente predomina lo que son las personas del sexo opuesto?

N: Mmm... Hay ocasiones en que si les dan más oportunidades, pero también siento que si tú te esfuerzas tu puedes, bueno hasta ahorita, hasta el momento a

mí no me ha tocado cómo vivir pues no sé, siento que habló desde mi privilegio pero a mí no me ha tocado en ese ámbito.

F: Y bueno mencionas que tu comunidad te apoya bastante, has visto situaciones.

Anteriormente nos habían comentado algunas gamers que al momento de escribir en el chat tu puedes limitar las conversaciones que pueden llegar a salir así que ¿Cómo qué tipo de límites estableces tú en el chat o al momento de que no puedan rebasar esa línea? Me comentas que como streamer prácticamente ellos establecen los límites

¿Cuál sería tu límite para no ser violentada en este caso por alguno de los usuarios?

N: ¿Cómo ofender?

F: Ajá, cuál es tu límite, a partir de donde dices sabes que aquí ya no lo permito, esta bien la convivencia pero hasta ahí.

N: Cuando vienen a ligar.

F: ¿Te ha llegado a pasar?

N: Si, que llegan y te dicen “ah estas bien bonita”, le doy bloquear.

F: Ah pero así de manera inmediata, sin pensarlo.

N: Pues es que o sea es que venimos a ser amigos no, bueno a jugar y a ver y lo que quieras, si quieres a decirme porque juego mal pero ya cuando vienen y te empiezan a decir que de dónde vienes, donde vives, y por qué haces esto y esa insistencia, luego te hablan por Instagram, por Twitter y es como no jaja, adiós.

F: ¿Te han llegado a ocurrir eventos así como de buscarte?

N: Si.

F: Platícame uno de esos eventos.

N: A ver am, llegó un chico en mi Instagram y me dijo ay este buenas tardes, y yo dije no le voy a responder por qué quién eres para empezar, no te conozco y luego me empezó a mandar por todas mis redes sociales que como estaba, que cuando íbamos a hablar, que me estaba mandando mensajes por todos lados y dije ok, y luego legó a mi Twitch y me empezó a decir “oye cuanto mides” y yo, a ti que jaja, y tengo un bot que hace que tú le haces una pregunta y el bot te responde, todo el día estuvo preguntando “¿cuánto mides, donde vives, qué haces? y así y no dije, bloquear.

F: Ok de plano decidiste bloquearlo de todas las redes, esa historia esta...

N: Son incómodos.

F: Además la sensación que te da es muy incómoda, que difícil es esto de ser streamer y hasta figura pública, porque también haces Tiktoks si no me equivoco.

N: Si.

F: ¿Cuál es tu contenido de tiktok que subes más comúnmente?

N: Tengo dos canales, el principal es como bromas gamers como algo que pasa en la vida de un gamer y el otro es recomendando videojuegos, dando noticias, informando cosas a y anuncio los juegos que salen gratis.

F: Muy bien y ahorita regresando un poco a la plataforma de Twitch, ¿crees que existe un dominio masculino y a que crees que se deba?

N: Mmm ¿un dominio?

F: Ajá, ¿crees que existe un predominio por parte de los hombres, crees que no lo hay?

N: Creo que están igual, lo que pasa es que a unos le dan más difusión que a otros.

F: Eso, consideras que es por algún tipo de Twitch o consideras que es por otra cosa.

N: Pues creo que es más por la comunidad por las personas.

F: Ok, en ese caso me comentabas que bueno, te han ocurrido situaciones, ¿con estas situaciones te has llegado a sentir violentada?

N: Mmm no.

F: Ok, muy bien

A: Dentro de una partida tú crees que el mismo videojuego se presta para cierto tipo de ataques o cierto tipo de ofensas, o sea que la narrativa del juego que puede ser violenta digamos un call of duty, Fornite que es como violento en ese sentido se preste a que transgrede ya a que los usuarios lo hagan de la misma manera, o sea que se sientan con el permiso de seguir agrediendo, que tenga algo que ver.

N: ¿Pero agredir como a todos o a qué?

D: Creo que podemos verlos de dos maneras, como la naturaleza que muestran los videojuegos en su narrativa como, como muestran a las mujeres, como las sexualizan o muestran que son a quien tienes que rescatar hace que en

cierto momento de un juego determinado esto te afecte a ti como streamer.

N: Ah ok, una violencia hacia las mujeres, creo que antes sí, antes sí había una narrativa que se interpretaba como “ay paso por que es mujer” pero ahora no, ahora hay muchas superhéroinas o personajes que son muy importantes y son mujeres.

F: Nos podrías ayudar a identificar alguna de estas heroínas por favor...

N: Claro en Gears, no sé si han visto el competitivo de Gers, yo estuve un rato cuando juegas eh se mientan la madre como tal, pero no es no está vetado, o sea en el competitivo no pasa nada, terminando el juego todos son amigos y se abrazan.

F: Eso es en el modo historia del juego ¿No?

N: Ajá, bueno pero ahí, o sea ahí los personajes femeninos son pues son muy importantes, está la reina, está Kate, entonces son importantes y los pros las usan, las chicas que también son pros las usan.

F: Ah muy bien, me habías comentado que no has tenido como tal situaciones donde te agredan los usuarios eso ha estado muy bien, hay algunas gamers que nos han contado que si lo han vivido...

N: Si lo he visto y es feo.

F: ¿Recuerdas algún canal de alguna streamer donde lo hayas visto?

N: Pues no me sé sus nombres pero cuando luego voy a los canales si he escuchado a las chicas decir que les pasó una circunstancia así, cuando llegan

viewers de otros o los raids, cuando hacen raid, no sé cuándo un chico a una comunidad de una niña y le dicen “ve y dile cosas feas, ve y dile que le va a pasar cierta cosa, eso sí me ha pasado. Me pasó a mí por ser vituber, bueno hubo un tiempo en que por ser vituber, pero no porque quisiera sino porque no tenía cámara y dije ah pues pongo el monito ahí y pues resulta que un tipo mandó a toda su comunidad a mi stream pues a decir cosas feas pero no sé qué tipo de persona sea que me estaba riendo con todo lo que decían y mi chat también entonces el tipo se enojó y se fue. Y luego resulta que ese mismo si le manda, manda a su comunidad a los streams de las chicas a decirles muchas barbaridades pero pues como no todas somos iguales a ellas si les afectaba mucho.

F: ¿A este streamer ya lo tienes identificado más o menos?

N: Si puedo buscar su nombre.

F: Si pudieras estaría perfecto porque eso que comentas esta feo

N: Y si pasa mucho, pero no me carga...

F: Ah es que aquí no hay señal, es verdad.

A: ¿Qué te ha dicho en ese momento que te ha llegado de insultos en el stream? O sea te daba risa pero que te llevo a decir.

N: Pues que por que no mostraba mi cara, que si era demasiado fea como para mostrarla y yo era como: pero es una monita, esta bonita y que nos ocultábamos por que no valíamos nada o que los que hacían cosas con los avatares que eran los frikis que estaban todos encerrados, nos llegaban a decir que éramos unas zorras, unas putas y así.

F: Ok, ok esto que nos cuentas la verdad es diferente, muy fuerte.

N: Si, y si ha pasado mucho.

F: Oye y ahorita que me comentas esta situación ¿cómo le hiciste para que... bueno me comentabas que los ignorabas en cierto sentido pero formulaste alguna estrategia para sobrellevar estas situaciones o cómo te sentiste prácticamente con estos hechos que te estaban haciendo a ti por ser streamer.

N: ¿Cómo pensar en una táctica si en algún momento me llega a pasar?

F: Eh si bueno ya sea en algún momento o en este caso que te pasó qué fue lo que hiciste si desarrollaste alguna táctica, bueno más que alguna táctica...

N: Pues, mi táctica es que toda la vida me han hecho bullying, yo creo que ya llega un momento en el que lejos de dolerme es raro es divertido.

F: Ok ok eh... pero y bueno esto es complicado porque justamente llegamos a una pregunta dónde si este tipo de violencia ha llegado a afectar tu vida fuera de la plataforma o en otras redes sociales.

N: No, para nada.

F: Ok para nada, para nada.

N: No, a este punto ya no.

D: Y por ejemplo, alguna vez te han ido, en lugar de ir a otras redes para ligarte ¿han ido a otras redes para insultarte?

N: Me pasó pero fue un tema personal, lo hizo mi ex novio entonces... bueno mi ex

y su novia, sí entonces sí. ¿Les cuento la historia?

F: Si puedes y quieres estaría bien.

N: Estaba yo en un evento al que fui invitada de e-sports, bueno me invitaron, me dieron boletos y me dijeron que los podía rifar y la cosa es que yo fui y fue él y fue su novia y curiosamente al día siguiente tenía un buen de páginas y perfiles falsos con mis fotos diciendo un montón de cosas. Yo ni las había visto, me las mandaron mis seguidores y ya.

F: Tu comunidad te respalda ante toda situación.

N: Por lo visto sí.

F: Oye y bueno, algunas streamers nos han llegado a comentar que existen o tienen una red de apoyo o ayuda para enfrentar estas situaciones. ¿Tú que piensas, tienes alguna red de apoyo?

N: Es que nunca he visto eso.

F: O sea no tenías ni idea ni lo conocías.

N: No.

F: Ok y ¿has notado alguna diferencia respecto a cómo se representa a la mujer en los videojuegos de antes a los de ahora?

N: ¿Cómo?

F: Bueno, nos comentabas algo del personaje en este caso ya hay más personajes heroicos y todo eso tomando en cuenta la partida de la pregunta, si hay un cambio.

Pero qué tan significativo crees que ha sido el cambio de los videojuegos de antes a los de ahora en cuanto a la

narrativa, de cómo ven a la mujer, que papeles han llegado a tener, etc.

N: Mejor, ahora son luchadoras, cazadoras y hacen un buen de cosas como el de Senua's que tiene problemas y va a rescatar a su marido.

F: Nunca lo he jugado la verdad.

N: Ah pues ese jaja.

F: Perdón es que en eso si soy muy novato, ¿es para Play?

N: Ajá.

F: Ah con razón, yo no tengo...

N: No espérate... sí creo que sí, pero está en pc, yo lo jugué en pc es que yo soy de pc entonces, yo lo jugué jaja, pero creo que está en game pass.

F: Lo voy a revisar jaja, oye y ¿has notado cambios en la plataforma Twitch respecto al chat para evitar comentarios ofensivos desde que iniciaste a la actualidad?

N: ¿Cómo?

F: Ah que sí han existido cambios en la plataforma respecto al chat si han cambiado las normas tanto para comunicarse contigo tanto usuarios como no usuarios, desde que iniciaste a la actualidad.

N: Ah pues metieron el Automod.

F: ¿Qué es el AutoMod?

N: Ehhh bloqueas palabras ofensivas, frases ofensivas e incluso ya el propio Mod ya trae como, ya te avisa si algo es

inadecuado y ya tú lo aceptas o lo rechazas.

F: Este formato tú lo creas ¿Verdad?

N: Mmm si... si y no por que el AutoMod está o sea es de Twitch y él solito con alguna inteligencia artificial se da cuenta si el mensaje es ofensivo, a veces falla porque estas poniendo alguna tontería y lo ve como ofensivo, pero aparte tu puedes ir a las opciones y editarlo y meterle una lista de palabras o frases que quieras que también bloquee.

F: ¿Cuáles son las palabras que sientes que son como más frecuentes en este tipo de transmisiones?

N: Mmm pues las groserías.

F: Ok y ya como tal, ¿has creado lazos de amistad desde que entraste a la plataforma con algún usuario?

N: Sí.

F: ¿Varios usuarios, muchos, todos?

N: Muchos jaja pues a ver mi comunidad es genial eh si hemos tenido algunos desacuerdos con algunas personas pero nunca ha sido de ay te miento y tú a mí y nos peleamos, sino de “pues adiós, no si gracias y perdón” y se van. Pero amigos si he creado muchos lazos.

F: Tanto usuarios como otros streamers ¿Verdad?

N: Ajá.

F: Muy bien y ¿tienes streamers favoritos?

N: Juan Guarnizo, es que es JuanSGarbanzo pero ese es un chiste de Twitch entonces...

F: Ah ok, es que no conozco.

D: Es el esposo de AriGameplays.

N: Aja, AriGameplays también, a ella la he visto muchas veces.

F: ¿En persona?

N: Ajá, ella me dijo que le echara ganas y ya.

F: Que genial, que bonita comunidad.

N: Si, es que yo siento que es bonito pero tu como streamer tienes que poner límites y reglas porque una comunidad nunca va a florecer si no tienes reglas importantes y si hay muchos streamers que dejan que hagas lo que quieras y esos pues si te da mucho tener una comunidad tóxica tanto niñas como niños entonces sí siento que si tú sabes que es lo que quieres si y quieres tener a la gente de cierto sector pues no hay de otras.

D: Y por ejemplo eso que acabas de decir que cada streamer como que crea sus reglas para pues el tipo de comunidad que va formando ¿tu como que reglas creaste o cuál fue tu interacción desde un inicio para que se formara la comunidad que tienes?

N: Ok, mis reglas pues son desde las básicas de no insultes pero como que en ciertos momentos o sea no vas a venir a insultar a una persona como tal, sino que a veces puedes decir groserías por el juego no sé, qué pasó algo y del juego y pues si no porque luego hasta yo ando gritando de groserías pero lo más importante es que tengas respeto con los

demás y respeto a mí y que entiendas que si no lo quieres cumplir o si no lo vas a cumplir pues te bloquean y te vas y otra de las cosas que es importante al menos para mí es el de no vengas a ligar como tal o sea en todo el mundo en cualquier momento pues pasa algo y te gusta una persona, normal, pero no vengas a insistir cuando pues no te conozco, eso también para mí es importante, no se que otra, no hablar religión, política de nada que nos haga pelear por que todos vamos a tener una opinión diferente lejos de llevarnos bien pues nos vamos a terminar matando ahí.

D: Y bueno por ejemplo eso que dices de “no vengas a ligarme” esas situaciones dices que no influyen en tu vida pero te ha llegado a incomodar el que están intentando ligarte y que sean como tan insistentes.

N: Pues no, hasta eso no, simplemente es bloqueado o borrado, hasta eso no me ha pasado que como en público tal cual me pase, si son mensajes y eso pues sí no sé cómo que ya el que sigue.

D: Ah ok entonces no te lo tomas tan personal, perfecto.

F: Algo que quiero saber bien de ti ¿hasta dónde te gustaría llegar en Twitch, que es lo que más te gusta de Twitch?

N: No sé, es que todo me gusta, o sea la comunidad me gusta, la plataforma, hay cosas buenas y malas como en todo pero hasta donde quiero llegar yo como tal, futuro planeado no lo sé.

F: No lo tienes previsto entonces.

N: No, me gusta vivir el presente, vivirlo ahorita.

F: Tus juegos favoritos ahorita ¿cuáles son?

N: Mmm Valorant.

F: ¿Sólo ese?

N: Es que como juego mucho competitivo me centro en uno y luego en otro en otro, por ejemplo ahorita pase 6 años jugando Overwatch nada más, solo Overwatch día y noche, imagínate y ahorita como el Overwatch ah tengo un tatuaje de Overwatch pero pues ya se fue muy lejos eh dije bueno le voy a dar una oportunidad a Valorant a ver que pasa ah y ayer que salió el juego del gatito no sé si has visto que se llama Stray no sé si lo has jugado jaja.

F: Ah no sé cuál es ese la verdad, voy a ver cuál es. Pero me gustaría saber ¿Qué te gustaría decirle a la gente que quiere iniciar en Twitch, qué mensaje quieres darle a los nuevos usuarios cuál es el mensaje general que tienes para ellos?

N: Que lo vivan, que se esfuercen si pero que no sigan todos los consejos que les dan luego personas en otras personas que te dicen “haz esto para triunfar o haz esto” por qué no es cierto, la verdad es que no funciona así, tú esfuérate, hazlo como quieres, intenta mejorar si pero porque tú lo ves que es bueno para mejorar no porque alguien más te lo diga y que debes de tener en cuenta que no todos triunfan, yo no he triunfado, no todos van a ser del 0.00001% que viva de esto, entonces solo hay que disfrutarlo y divertirnos y si te invitan a un evento pues ser agradecido porque te invitaron y te tomaron en cuenta, nada más.

F: Muchísimas gracias Nei, valoramos mucho lo que nos cuentas.

Entrevista Kawa

D: Hola.

K: Hola.

D: Bueno creo que fran te platico un poco de lo que se va a tratar la entrevista ¿No?

K: No tanto, más o menos.

D: Ok, bueno, rápidamente te voy a dar como un resumen, estamos haciendo una investigación para nuestra tesis de la universidad, sobre la violencia de género en twitch y por eso Fran te quiso contratar, como para tener un acercamiento contigo, y saber si has pasado por algo similar o así, ¿Ok?

K: Ok.

D: Lo primero que nos gustaría saber es, pues, tu nombre, tu edad igual si quieres, como una breve presentación tuya.

K: Ok, bueno yo me llamo Kawa, Kawa Ryu, ammm, edad es difícil de decir porque en cuanto al área del personaje, yo nací en un laboratorio así que no sé cuántos años tengo, mmmm, veamos, tengo un parque de dinosaurios y hago streams para darle de comer a los dinosaurios, y ya.

D: Ok, nos gustaría saber ¿Desde hace cuánto juegas videojuegos?

K: Yo comencé a jugar videojuegos, alrededor de dos años atrás, he, comencé con un juego de Gatcha, es un juego en el que tiras por personajes y te pueden o no salir, todo es cuestión de suerte, y de ahí comencé a escalar más y poco a poco a seguir.

D: Y, ¿Recuerdas cómo fue tu primer acercamiento a twitch?

K: Amm, mi primer acercamiento a twitch fue por culpa de Facebook, pero yo tengo un amigo que comenzó a hacer streams en twitch y me dijo “mira acá hay un poco de problemas menos, así que puedes pasarte para acá y ver que tal te va” y empecé con otro modelo y con otro tipo de cositas que fueron poco a poco fueron cambiando, pero de primera instancia me di cuenta, de que era mucho más fácil trabajar twitch que Facebook, entonces ese fue como mi primer acercamiento a twitch.

D: Y tu amigo te dijo que había un poco menos de problemas, ¿A qué se refería?

K: Ahhh. Facebook te pone muchas condiciones sobre todo para las estrellitas, pagos y todo ese tipo de cosa y twitch son muchos menos los requisitos que te piden para tener el afiliado, también como el dinamismo y la convivencia que tienes con tu comunidad es muchísimo más obvia en twitch, que, en Facebook, twitch tiene como muchas más herramientas, que te permiten interactuar con la comunidad que te ve.

D: Justo esto que mencionas sobre la comunidad ¿Nos podrías describir tu como consideras que es el ambiente dentro de la plataforma, entre los usuarios con los streamers?

K: Varía mucho, depende yo creo que de la comunidad que te hagas, en mi caso en mi comunidad, empezó sabiendo que yo no sabía jugar videojuegos, que yo no pretendía ser una pro player, que yo no pretendía como mostrar cómo se juegan las cosas, sino todo lo contrario, mi comunidad llegó sabiendo que yo no sabía jugar, y de que se iba a tratar el stream, de verme sufrir, entonces, mi comunidad empezó muy tranquila, o sea

como que la convivencia con ellos es bastante amena y la mayoría del tiempo bastante agradable, se preocupan por mí, porque saben que a veces soy un poco descuidada, y son como muy atentos conmigo, pero a veces llegan personas que suelen ser un poco, heem, como decirlo, como pesadas con este asunto de mi voz, de la forma en la que habló con la gente, de que luego están en mis streams y así, pero en general, al menos mi comunidad, es bastante tranquila y bastante amable.

D: Y eso que dices de que han llegado personas muy pesadas a tus streams ¿A qué te refieres? ¿Qué te han dicho?

K: Suelen hacer comentarios bastantes subidos de tono, rondando en lo perverso, porque al ser una mona china, tienden a pedir frases y cosas que normalmente no se verían en un stream, entonces es como, por ejemplo en mi caso en mi canal, hay un canjeo de puntos en el que tú puedes pedir una frase, yo puedo hacer tres tipos de voces, entonces ese canjeo, lo puedes cambiar por una de esas voces, y hay veces que te piden, o me piden a mí, a pesar de que está aclarado en el canjeo de punto, frases muy subidas de tono, que yo digo como “está en las reglas, no pidan esas cosas, está en las reglas” y yo bueno, tengo moderadores que son como bastante estrictos, entonces de que a la primera que ven ese tipo de comportamiento, van pa fuera, entonces es el tipo de cosas con las que a veces, han sido pocas afortunadamente, pero si han pasado.

D: Y ¿A qué te refieres a que te piden como o como son los comentarios subidos de tono? ¿Nos podrías decir alguno o algunos?

K: A ver repito, como soy una mona china, los fans de ese tipo de cosas ya tienen como mentalizadas ciertas frases como lo son “onichan, yamete kudasai” y cosas por el estilo que no me gustan, también por ejemplo, depende mucho del videojuego que este jugando, como en LOL que la gente es nueva o no me conoce, tiende a llegar y decirme “ estás jugando así, mejor juega tal personaje” por ejemplo Yumi que mucha gente dice que es muy fácil de usar y que es muy bueno para empezar, y es como de que, una vez me hicieron un comentario de “juega Yumi, eres mujer y se te va a hacer fácil” y yo “aja, está bien” en el caso de Little Nigthmares, las veces que he jugado, la comunidad me ha ayudado a pasar el juego, y es comunidad que ya sabe cómo juego yo, y este, ha sido como más tranquilo, y lo ven más porque les divierte que me asuste y que grite, y es tipo de cosas, pero en juegos que si me he dado cuenta son, por ejemplo en general los de raio, que son LOL, Valorant, Legend of Terra, aunque en LOT también es cómo “por qué estás jugando ese juego de cartas” y como de pues nada más porque esta bonito, por eso y cosas así, entonces creo que no es tanto la plataforma, sino depende o al menos en mi caso en el juego que esté jugando, es depende de cómo esté mi comunidad conmigo.

D: Ok, y, por ejemplo, tú crees, ya hablando más específicamente de twitch ¿Existe una violencia de género, dentro de cada stream? Bueno primero me gustaría que me respondieras eso.

K: Si, la verdad es que sí, tengo amigos streamers, tanto VTubers, como reales, y me daba cuenta que, como que a los chicos los ven como para que jueguen bien y a las chicas nos ven como para criticarnos o como para, no se para todo

menos para ver que tal nos va en el juego, en un principio te digo para mí fue como muy tranquilo, pero ha habido veces en las que aparecía esta gente que era como de “eres una niña, eres mujer y así” y tengo amigos, que por ejemplo son del género no binario, que también sufren como este tipo de cosas, y es como, bueno se vuelve medio pesado, pero si he visto un par de cosas en donde se ve que existen.

D: Y, por ejemplo, entonces ¿Tu cómo te sientes en particular en participar en un ambiente, en el que participan mayoritariamente, pues personas del sexo masculino?

K: Hubo una ocasión en que me invitaron a una colaboración de puros VTubers, el hecho es que el ochenta por ciento eran hombres, pero creo que tuve la fortuna de que el organizador del stream, trataba de incluirnos a todos, y el fandom de él, es ochenta por ciento mujeres, entonces no tuvimos tanta complicación, pero en un principio si me sentía como paniqueada, por que dije “ahhh son muchos hombres y vamos a jugar, ciertas cosas que quizá se pueda convertir en este estereotipo de que ellos sí saben jugar y nosotras no” pero en ese momento el streamer que lo organizo, nos trató muy bien y trato de incluirnos a todos independientemente de quien éramos, porque yo acababa de empezar a hacer streams en ese momento y, pero creo que en mis streams, los invitados normalmente son hombres que juegan LOL por ejemplo, y algunos los han visto que se ponen un poco pesados, no sé si es porque son hombres o porque son así de pesados con el juego en general, pero la mayoría de las veces entro como en pánico y ya después se me pasa, y digo “ya estamos aquí” y se me pasa y ya.

D: Y, tú crees que hubiera sido diferente esta convivencia si los usuarios que los hubieran visto fueran más hombres porque en este caso comentas que eran un ochenta por ciento de dominio femenino ¿Tú crees que de haber sido al revés hubiera sido un poco más pesado el ambiente?

K: Probablemente sí, sí porque, las chicas, los comentarios que hacían estaban más enfocados a las bromas de la plática, con el streamer principal, pero a veces los chicos, hee, no se enfocan en eso y prefieren hablar de otras cosas, entonces siento que el ambiente si habría cambiado e incluso muchas de nosotras nos habríamos sentido raras o incómodas tal vez.

D: Dices que los hombres, bueno los chicos luego se enfocan como en otras cosas ¿Tu en que consideras que se enfocan más?

K: De nuevo volviendo a mi experiencia, con la gente que ha llegado, se enfocan más en mi voz, en canjear y hasta en canjear lo de las frases y es como de no le importa lo que juego. Hubo una ocasión que incluso tuve que ponerle cooldown al canjeo de puntos, porque era de basta me están canjeando mucho tal oración y no puedo jugar, ya después se tuvo que hacer una limpieza de eso y de esas personas, pero en mi experiencia fue eso.

D: Y, por ejemplo, con todo esto que comentas, me gustaría que nos respondieras un poco más preciso ¿Si tú te has sentido violentada en una ocasión por el hecho de ser mujer?

K: Si, es que repito en mi caso es mucho por lo de la voz y por lo de, por ejemplo como en juegos como LOL, repito que es como donde se ponen más pesados y se

ponen a decir cosas un poco feas como “no sabes jugar o para que estas jugando esto sino lo conoces o si eres nueva” y se ponen especialmente pesados cuando eres mujer porque he jugado con amigos que apenas están empezando en stream y no les dicen nada y es como “ese vato juega peor que yo y a mi si me dices de cosas” entonces para mí se vuelve como, bueno en un principio fue lo que me mentalice, a que muy probablemente, por lo de mi voz y por ser mujer, iba a recibir esos comentarios, las personas con las que aprendí a jugar, no me trataron así, porque ellos ya sabían que yo era nueva en el mundo de los videojuegos, o sea nunca había jugado uno y fueron muy pacientes conmigo, pero ya en stream, obviamente esa gente no sabe y tampoco es como que quiera saberlo, y esos comentarios pues de que “para que lo estás jugando” y yo pues porque quiero y es mi stream y ya, y estas insistencia de la voz y en lo de los canjeos me ha traído problemas al grado de que en una ocasión de que una chica me amenazó, por decirlo así, porque su novio o ex novio, yo no sé en este punto que son, me canjeo una frase, de las muchas frases que me canjean, era una frase aceptable, ha porque yo tengo una broma en los streams, que es que si se ponen muy, como comentarios subidos de tono, los meto en una jaula, porque esto es un parque de dinosaurios y tengo jaulas aquí, entonces canjearon una frase referente a la jaula, no te la podría decir específicamente, porque no la recuerdo, pero sé que tenía que ver con jaula, y el, no sé qué hizo, porque yo no quise decir la frase, y le fue a decir a su ex novia, novia, no sé, y la chica me ataco, o sea me estuvo acosando como por tres meses y yo como “ah mira” o sea tuve como que dejar el canjeo ese tiempo porque se volvió como muy extraño ese asunto del acoso y las amenazas porque fue como

“te voy a doxear y voy a hacer que cierren tu canal” y cosas así, y fueron un montón de cosas a raíz de un canjeo de puntos y yo así de forma sarcástica” ah mira qué divertido”.

D: Bueno y por ejemplo, con todo esto que tú nos cuentas de lo que paso con esta chava que tenía a su novio, de los hombres que llegan y te hacen como muchos comentarios, pues que no deberían por tu voz o por cualquier situación ¿Tú cómo lidias con esto, cómo lidias con esta violencia?

K: En un principio, te tienes que mentalizar, suena pero es a lo que te arriesgas a estar en stream con personas que no te conocen, antes de tan siquiera ser VTuber, yo me enfrente a las bromas de mis amigos por lo del cambio de voz, entonces yo sabía que si mis amigos son bastante bullies con eso, con personas ajenas iba a ser probablemente algo que se volviera a cierto punto insoportable, y en un principio me mentalice y dije “sé que al escucharme van a hacer comentarios que quizá se me van a hacer incómodos o raros y tengo que saber cómo en un principio soportar el comentarios y aprender a que no me afecte”, te mentalizas a pensar que va a pasar, ya sea que pase o no en la realidad, es una posibilidad que te ocurra, de que te hagan ese tipo de comentarios. Yo tarde mucho en jugar juegos de Riot, porque me daba miedo el cómo reaccionaran, uno, porque la comunidad en esos juegos es muy tóxica y dos porque soy mujer, entonces fue, mentalízate, va a pasar, alguien va a venir y te va a decir algo, alguien te va a querer hacer sentir mal tanto dentro del juego como los que están en el stream, yo les transmití eso a mis moderadores, específicamente a dos que son mis moderadores principales y ellos fue de “vamos a estar ahí” eso es

algo que a mí también me ayuda mucho, que son mis moderadores, porque a veces a mí me cohibe un poco con sus comentarios a pesar que ya estoy mentalizada de que los va a hacer, y digo “que hago” porque realmente en un stream no te puedes quedar callado, tienes que decir algo por que por eso estás interactuando con las personas, y mis moderadores son parte fundamental de eso porque pues le dicen “te estás pasando de la raya bye” y me ayudan a que al menos el mal rato se pase un poco más rápido, entonces tanto el mentalizarte como el tener a alguien que te apoye en ese aspecto o sea consciente de tus inseguridades y obviamente a quien tú le tengas la confianza de poder enfrentarlo es como fundamental en esos términos para mí, para mí eso es fundamental, que este uno de mis moderadores y cada que prenda stream es de “oye puede pasar o va a pasar esto” recientemente jugué Little Nigthmares y ya sabía que iban a sacar clips que iba a haber un montón de burlas, porque soy muy miedosa y gritó mucho y entro en pánico, y son cosas que pasan y entonces esas cosas para mí, son las cosas en las que yo me preparo para lo que sea que pueda pasarme.

D: Y, por ejemplo, ahorita que mencionas que tú te tuviste que mentalizar y que tus moderadores te dijeron que te apoyaban, ¿Además de estos moderadores qué tipo de límites estableces tú, entre tu comunidad y tú?

K: A raíz de lo que paso con esta chica y con el chico, yo puse límite de que no pueden hablarme personalmente por discord, porque yo tengo un servidor de discord, entonces no pueden hablarme personalmente, si quieren hablarme, se hace a través del servidor, hacen fan arts y muchos tienden a ser fan arts más dieciocho, que creo se conoce como NSW

y yo es como les dije, mi personaje como lore, no se presta a ese tipo de arte, si quieren hacerlo, tiene que hablar primero conmigo y pedirme el permiso, porque incluso las reglas del avatar está prohibido utilizarse para ese tipo de arte o ese tipo de cosas, tienen que tener mi permiso para poder hacerlo, ya en stream, los canjeo de puntos están muy específicos. El canjeo de frases que es normalmente el que más se utiliza, porque también hay un juego con un bot que es como sacar cierto porcentaje con ese bot y te ganas como una frase, no pueden poner cosas subidas de tono, ni pervertidas, ni groseras, tampoco pueden hacer uso de insultos, ni nada por ese estilo, pretendo hacer del parque un lugar bastante family friendly si a si quieres llamarlo, pero ellos ya saben que no pueden hacer ese tipo de comentarios y tampoco pueden pedir que yo haga ese tipo de comentarios o de frases, hay reglas obviamente, no se insulta, tengo muchos amigos por parte de la comunidad y en el parque y en el chat, les pido que ese tipo de cosas se respeten, no me gusta que haya riñas y no me gusta que haya peleas, no me gusta que se están insultando o me están agrediendo a mi o a los mismos moderadores o a los visitantes que ya llevan tiempo con nosotros, entonces ese es el tipo de reglas que yo puse y que ellos saben, pero que los nuevos nunca se molestan en leerlas, entonces es volver a pasar el proceso de dejarles muy en claro lo que pueden y no pueden pedir.

D: Y, por ejemplo, esto que mencionas sobre qué pues en algún momento te has sentido violentada, que has establecido ciertos límites con tu comunidad y esto ¿Tienes alguna estrategia como para sobrellevar los casos en donde si te has llegado a sentir violentada, como para superarlos más fácil?

K: La más fuerte que tuve, fue lo de las amenazas y la forma en la que yo lo lleve fue pésima, mi única gran experiencia y grave, la lleve muy mal, porque realmente no sabía qué hacer, intente hablar con estas personas y no funciono, intente bloquearlas de twitch y tampoco funciono porque esta persona se creó como dieciséis cuentas, solo para molestar, y realmente lo lleve muy mal y actualmente lo llevo de mejor forma, y la experiencia que me dejó eso es bloquear de todos lados a esa persona, o sea cortar completamente comunicación con esa persona, y como yo no tengo la mano dura para banear a las personas de un principio, eso ya se lo dejo a los moderadores, de que si tú puedes hacerlo, ya hazlo porque a pesar de que yo me mentalizo, a veces no puedo y solo me quedo en blanco y la mejor forma que se me ocurre a raíz de esta experiencias es simplemente banear a esa persona, sacarla del servidor, como del resto de redes sociales que tengo y ya, cortar el contacto completamente con esa persona es para mí la mejor solución, dentro del juego no puedo hacer mucho porque al final del día les pones un reporte y ya ahí se queda y es cosa del juego, no hay algo que yo pueda hacer, entonces sí o sea para mí entonces es darle tache a esa persona de una y bye, porque si no es volvértelo a encontrar y volverte a enfrentar a esa persona y es de basta.

D: Y, esto por ejemplo que dices que los bloqueas o que los baneas y todo, ¿Alguna vez has tenido alguna situación particular o algunas, en las que esto afecte fuera de tu vida de streamer, perdón, en otras redes sociales o que te afecte a ti cómo pues persona en tu vida personal?

K: Si, hubo dos ocasiones en las que baneé a dos personas y fueros a, como a molestar a Twitter y yo los borre y los

bloquee, pero empezaron a etiquetar a los VTubers que estaba haciendo de amigos, por ejemplo el VTuber que hizo la colaboración grande es un VTuber relativamente un poco más grande que yo, y él me presentó a muchas personas y a cada stream que yo iba esa persona estaba ahí y era como de que hacía comentarios muy despectivos sobre mí y yo ya me sentía mal de visitar a esos streamers, porque sabía que esa persona iba a estar ahí, o sea ya no era de que solo molestaba mis redes sociales o solo mi servidor, no, se unió a todos los servidores de VTuber en los que yo estaba, fue a todos los streams de ellos, al grado de que ellos tuvieron que crear una lista de todas sus cuentas y ponerlas en un programa que las banea automáticamente, o sea es de que si el programa detecta que está esa cuenta en tu stream, la banea de una, y para mí empezó a ser como, tenía culpa de convivir con esas personas nuevas que estaba conociendo, porque esa persona que estaba acosándome, iba hasta ellos a molestar, y a ellos de repente les llegaban quince nuevos seguidores y todos eran esa persona para molestar, y yo así de “perdóname” por tres meses de verdad yo preferí alejarme de ellos y no causarles problemas, o si veía que entraba a un servidor, les advertía y decía “esa persona es la que ha estado acosando, seguramente va a hacer comentarios despectivos sobre mí o seguramente te va a querer convencer de algo, no lo hago para que lo banees, lo hago porque ya ha pasado y no quiero que tu comunidad pase un mal rato” y eso me afectó un montón porque eran amigos nuevos que estaba haciendo, estaba aprendiendo sobre la comunidad y esta persona me arruinó un poco mucho la experiencia y la experiencia de conocer gente nueva del medio.

D: Y, algunas de las streamers que hemos entrevistado nos han comentado que tiene una red de apoyo que ellas hacen que se sientan mucho más seguras dentro de la comunidad, debido a toda esta violencia que tienen que pasar ¿Tu consideras o tienes alguna red de apoyo?

K: Considero que son importantes sí, pero pertenezco propiamente a alguna, creo que como me he hecho de amigos de la comunidad que saben a lo que nos enfrentamos de alguna forma, ellos están como todo el tiempo ahí cuidando de los streams, entre nosotros mismos nos cuidamos, somos nuestra propia red de apoyo, porque sabemos a los que nos tenemos que enfrentar, porque una, no mostramos nuestra cara, mostramos un avatar y a veces sexualizan al avatar, o sea y sabes a lo que te enfrentas cuando tienes un avatar, si tu contenido no es de bromas pesadas o de bromas más dieciocho o cosa así, que puede haber momentos en donde las haya, porque la situaciones se preste y se haga la broma y ya ellos después lo tomen como si ese fuera tu contenido, entonces al ser todos VTuber y saber a lo que te enfrentas, desde ya el hecho de que muestras tus cara, como que nos apoyamos los unos a los otros mientras estás en stream, y los que puedan estar ahí, estarán ahí para apoyarnos, pero propiamente a una específica no pertenezco, pero creo que es como vital que existan para las mujeres, porque si a uno no muestra su cara lo acosan a unas que sí muestran cómo son físicamente es como siento yo, ha de ser mayor el acoso, ya que no solo juzgan su forma de jugar sino su aspecto físico, de si está bonita o no está bonita, que si muestra que si no muestra, siento yo que es algo agobiante y algo fundamental que existan este tipo de apoyos

D: Bueno nos decías que no tienes como... que no formabas parte de una red de apoyo, pero consideras que es importante, entonces ¿si te gustaría formar parte de alguna?

K: Si, creo que sería bastante como reconfortante poder pertenecer a una porque me sentiría como más segura, al momento de si vuelve a ocurrir que obviamente puede volver a ocurrir, una situación como las que ya he pasado.

D: Igual si te gustaría pues nosotras podemos ver de alguna a la que te pudieras acercar y después lo hablaríamos con Francisco, o sea si estás de acuerdo te diríamos de las que conocemos. Y por ejemplo, tú qué videojuegos consideras que son como los más violentos para las mujeres, o sea con la imagen que se da sobre ellas y así.

K: Mmm riot, riot y yo tenemos un problema, eh juegos de tiros como Valorant, juegos que te quieren hacer creer que te tienes que conocer toodo lo del personaje como LOL y juegos mentales entre comillas como lo son Legends of Runeterra son juegos que a mí me gustan mucho pero que son demasiado violentos con las mujeres. LOL todavía lo paso por que LOL hay dos tipos de personas: los que te agreden o los que te simpean jaja, pero en Valorant la primera vez que jugué fue en stream, aa y mi micrófono estuvo abierto y fue como de “ah es mujer” y yo como de “maldición, se me olvido cerrar el micrófono” y fue “okay” me salí de la partida por qué no pensaba escuchar los comentarios y en League of Runeterra lo que me pasó fue que alguien en el chat hizo un comentario de que por que no jugaba un juego de cartas que implicará pensar menos y yo de “porque no” entonces Riot y yo tenemos un problema porque su comunidad es muy tóxica con

las mujeres. También en un principio en mis streams en Facebook jugaba Call of Duty y me paso también que hicieron comentarios como de “no sabe disparar es mujer” y yo de “no, no se disparar porque soy tonta, no porque sea mujer, simplemente no había jugado esto en mi vida, es la única respuesta a esa situación, creo que ese tipo de juegos son como, al menos los que en mi experiencia son complicados como para jugar siendo mujer porque en LOL el que sean simpis tampoco es algo bueno porque te empiezan a acosar, te empiezan a hacer preguntas como de “tienes novio”, “si te doy un skin eres mi novia” y cosas así y yo como de “no, gracias, bye, me asustas” y hay otros que te insultan y es como “ah bueno, gracias, está bien”

D: Y por ejemplo, esto que dices que te hacen como comentarios respecto a queriendo ligarte básicamente queriéndote violentarte y acosarte. ¿Cómo te hacen sentir a ti?

K: La primera vez que pasó me asusté, porque estaba jugando con en stream con unos amigos, terminamos la partida y éramos 3 personas, las partidas son de 5, entonces había dos personas jugando con nosotros y no eran parte de mis amigos entonces uno me mandó mensaje porque yo estaba usando a un personaje que se llama Morgana y la situación era esta: yo estaba usando a Morgana, había otro persona, desconozco si era hombre o mujer que estaba utilizando un personaje que se llama Serafín y los otros 3 personajes eran personajes hombres, esta persona empezó a hacer comentarios hacia Serafín y hacía Morgana o sea hacia mí y empezó a hacer como de yo iba de soporte, los soportes normalmente acompañan al tirador entonces yo iba con mi amigo que iba de tirador y le empezó a hacer comentarios a él como de

préstame a la Morgana” y yo como “la Morgana puede leer el chat saben” y fue como de “¿para qué? y él “estoy solito” y no sé qué y a Serafín le dijo lo mismo como de “Serafín vente, juega en mi línea” y cosas así y al terminar la partida a las 2, voy a referirme a las dos como mujeres por el personaje que utilizó la otra persona, nos mandó el mensaje de: de que “oye quieres jugar, deja a tu amigo y ven a jugar conmigo” y fue como “no” me asuste realmente y mi amigo fue como de “oye, esta persona que estaba jugando hace ratito con nosotros me mandó un mensaje” y fue como de “banealo” y yo de “y como se banea en LOL” y me aprendí a banear personas en aquella ocasión y en otra ocasión me querían pagar por ser el dúo de alguien en Call of Duty y a mí me asusto por que fue como “por qué me querías pagar, ¿estás bien?”. Am realmente las primeras veces que pasó me asusté, fue como “no quiero hablar contigo, porque me hablas, porque me estás haciendo ese comentario, déjame, bye”Eso fue como mi reacción y como me sentí en ese momento.

D: Y por ejemplo, ahorita hablábamos sobre los videojuegos, pero también nos gusta como preguntar si, o sea la otra parte. ¿Tú crees que últimamente o en los últimos videojuegos que has visto han cambiado la manera en cómo se representa la mujer? Nosotros creemos que se le sexualizaba, se le ponía como en situaciones de riesgo y era a quienes tenían que salvar y todo eso, ¿tú crees que las narrativas hoy en día han cambiado?

K: La narrativa tal vez sí, pero la estética del personaje no. Y creo que también depende del creador de videojuegos como los de Yoko Taro como los Nier son juegos que si bien la narrativa no es tan enfocada a minimizar a la mujer y la estética del personaje la sexualizan.

SINoALICE es un juego que en cuestión de historia no tiene nada que ver con el género de los personajes, si no con su historia porque está basada en personajes de cuentos de hadas como Pinocho, Hansel y Gretel, Cenicienta y cosas así y la historia es un poco creepy, o sea la historia trata sobre un universo que se llama Library en ese universo viven esos personajes pero todos están inconformes con su final de su cuento, entonces ellos quieren revivir a sus autores para pedirles algo específico de su cuento, sin embargo para poder hacerlo tienen que matar un montón de pesadillas y matarse entre ellos enfrentándose en coliseos, esa es la trama general de la historia, pero si tú ves la estética, los personajes no como lo es a la princesa Kaguya representa el masoquismo, ella está muy sexualizada, también la sirenita y dices “bueno lo entiendo con Kaguya porque ella representa la sexualidad y el masoquismo pero la sirenita representa la tristeza, o sea el concepto del personaje es la tristeza y el 80% de los de las clases de la sirenita está sexualizada y su historia no tiene nada que ver con eso y lo mismo con NieR, o sea NieR, en general la historia tampoco trata sobre minimizar al género femenino o ponerlo como la dama en peligro pero personajes como tan solo Deborah y Popola que tampoco son como las más sexualizadas si tienen esa parte o cosas así, si bien la narrativa no está ya basada en hacer menos al personaje femenino, si lo sexualiza. Al menos los personajes que yo he visto y es como, nos vamos de una para entrar a otra.

D: A ti en alguna ocasión te ha incomodado, jugar alguno de estos videojuegos en donde te das cuenta como sexualizan a la mujer o como sus narrativas es siempre la misma historia.

K: Hay una en específico y es el caso de NieR, NieR como historia me llama mucho la atención pero ya el hecho de que te den un logro por verle el trasero a uno de los personajes me resulta incómodo y es como “no voy a hacer eso”. Sé que es un personaje, que no es real, que no existe pero me resulta incómodo que me den un logro que me den un logro por verle el trasero a un personaje. Entonces eso sí y por ejemplo, a mí personalmente no me gusta volviendo al caso de SINoALICE que sexualicen tanto a la sirenita porque el rol que yo juego en ese, en ese juego es mucha la parte de la sirenita y siempre sexualizan a la sirenita y es como: “ya no quiero”, como que llega un punto en donde me cansa eso, que al final mi interés en cuanto a gustos de personajes de ese juego son otros, pero yo sé que a fuerzas tengo que usar a la sirenita porque es el personaje que me corresponde jugar, pero si después de tantas veces de ver a la sirenita en bikini ya me ando entonces es cómo “mm, ya no” y eso es como lo que me pasa.

D: Y por ejemplo, enfocándonos ahora en Twitch, ¿tú crees que Twitch ha cambiado algunas de sus normas, como para evitar comentarios ofensivos y como para evitar justo la violencia contra las mujeres?

K: Si, hay un... creó a finales del año pasado, no estoy muy segura, pusieron una regla en donde no puedes hacer uso de ciertas palabras específicas, Twitch te da la posibilidad de que en tus reglas de tu chat tu pongas palabras que no quieras que se mencionen, sean groserías o lo que sea. Tengo amigos que incluso su chat, ha encontrado formas de hacer uso de esas palabras, pero ya se ha utilizando otras que se parezcan o cosas así y ellos las ponen en la lista para que no las

puedan eh decir y lo que hace Twitch es que meramente no te deja enviar mensaje, o sea te dice “no puedes enviar o hacer uso de una de las palabras que usaste” y lo que hace Twitch es que simplemente no manda el mensaje del chat y tienes esa oportunidad de tu misma decidir qué quieres leer y que no y qué cosas no quieres leer en tu chat por decirlo así, o sea ya hablando de palabras muy específicas.

D: Y entonces ¿tú consideras que te sientes más segura de hacer streams en Twitch?

k: Mmm... en Twitch mmm pues a diferencia de... es que es complicado, porque en mis dos referentes para sentirme segura son Facebook y Twitch y Facebook es más delicado con las palabras que utilizas, Facebook te banea por todo, entonces ahí es de dos: o te puedes sentir seguro porque sabes que ciertas referencias que hagan los van a banear o puedes decir, o puedes perder ese dinamismo que tienes con tu chat justamente porque Twitch no los deja decir muchas cosas que a veces ni siquiera son palabras subidas de tono, digo Facebook. Pero Twitch es diferente, o sea, Twitch tiene un poco de censura mientras tú te hagas cargo de censurarla, pero el dinamismo y la convivencia con tu comunidad es bastante como fluida, pero si te atienes a que es muy probable que ocurran situaciones que quizá Twitch no las va a detectar como malas y que para ti si resultan incómodas. Me siento segura en Twitch por qué: 1. La mayoría de la comunidad que conozco streamea en Twitch y 2. Al yo ser tan nueva entre comillas en esto, me han ido guiando para cómo saber que si algo llega a pasar, como lo que ya paso, ellos me van a apoyar, entonces si me siento segura en Twitch por que mucha de la gente

que conozco está ahí y me enseña a, a deshacerme de esta parte o de esta situaciones que me llegan a incomodar, pero si corres el riesgo de que Twitch te diga “pues si vas a censurar algo, toma censúralo tú” y tu así de “ a bueno, gracias”.

D: Has creado lazos de amistad dentro de Twitch, ya sea con otros streamers o con tu misma comunidad.

K: Si, muchas, la verdad es que sí. Yo soy muy penosa o en un principio si era como “hola a otros” y ya y hice un amigo en específico que es amigo de las piedras o sea ese conejo habla hasta con las piedras y él fue como de “mira, te presento a tal persona y te presento a tal persona” y he llegado a crear lazos de que eran como “oye Kawa, ¿quieres estar en mi stream de streamers más grandes?” y yo como “eh, bueno”, te digo, la primera colaboración en la que yo estuve fue de este stream grande y éramos muchas personas, éramos como 20 y fue un evento especial, fue un evento de año nuevo, este y... y para mí fue genial porque yo admiro mucho a ese VTuber y el me dio la oportunidad de conocerlo, entonces tanto el VTuber grande como mi amigo, hicieron algo muy importante en mi proceso, recientemente pues fue mi cumpleaños y este avatar que yo tengo es un avatar 3D, pero a mí me encantan los avatar 2D y 2 VTuber que son artistas me regalaron un pequeño avatar y no sé, para mí fue como, o sea a ese grado de relación he tenido con... con personas de la comunidad de streamers, VTubers y Twitch.

D: ¿Qué es lo que más te gusta de Twitch?

K: Creo que la forma en la que puedes interactuar con tu comunidad, puedes

hacer desde encuestas, o sea puedes estar jugando, no sé, me ha pasado o un juego de terror y es como de “en cuantos intentos lo va a pasar o lo va a pasar en media hora o” y ellos interactúan contigo, los canjeos de puntos son tanto divertidos para ellos como divertidos para mí porque al ser VTtuber eres como un tamagochi, entonces ellos te dan de comer, ellos te dan agua, hay veces en las que inconscientemente ya estas toda desparramada en tu silla y ellos pueden canjear el hecho de que te estires y te sientes bien, me he dado cuenta de que por ejemplo hay artistas que están dibujando y de repente es como de “oye descansa porque tu manita te va a doler” o “guarda tu dibujo” o “guarda tu proceso de juego” o cosas así, creo que si bien te puedes topar con gente que es muy nefasta en ocasiones, si formas una comunidad agradable, la forma de interactuar que tiene Twitch con ellos es bastante divertida y bastante como dinámica y creo que eso es para mí lo que más me gusta de Twitch.

D: Y ya como pregunta final y es algo que nos gusta preguntarle a todas como para darle un cierre a nuestra entrevista ¿tú qué les dirías a las mujeres que quieren entrar a Twitch, como fue para ti, qué les recomendarías?

K: Mmm... espera un segundito.

D: Si, claro.

K: Creo que lo que yo les diría es que intenten no empezar el proceso solas, que inicien acompañadas de alguien porque a veces el estar sola en un stream se vuelve un poco agobiante, si bien no con alguien específicamente a la hora de hacer stream, sino alguien en el chat o alguien que pueda administrar todo eso de... de ver qué tipo de personas se aparecen en el chat es fundamental. Creo que el hecho de

que vayan acompañadas con un moderador que sea de su confianza al menos a mí me ayudó mucho. Que sean muy fuertes mentalmente porque siempre va a aparecer alguien que tiene algo que decir cuando no tendría por qué decir nada y que lo intenten, que al final siempre va a haber personas que te van a ver porque realmente les gusta tu contenido y les gusta lo que haces, te van a apoyar muchísimo; puedes hacerte de amigos muy geniales y te abren experiencias nuevas que dices “mm no sabía que podía pasar” y quien sabe, puedes llegar bastante alto y pues si no lo intentas no lo vas a saber.

D: Bueno esa sería nuestra pregunta final, la verdad creo que solo sería agradecerte por tu tiempo y las respuestas que nos diste, o sea la verdad es que no habíamos tenido una entrevista así, entonces te agradecemos mucho la verdad porque si nos ayudas un montón.

K: De nada, es un gusto ayudarles.

D: Muchas gracias por tu tiempo, cuídate Kawa.

K: Espero que les vaya muy bien, me alegra ser de ayuda, adiós.

ENTREVISTA CAMILA

F: Hola, mucho gusto, muchas gracias por aceptar esta entrevista.

C: Hola, con todo gusto, es algo muy interesante lo que están haciendo.

F: Primero nos gustaría que te presentaras, por favor.

C: Claro, hola yo soy Camila, pero mi gamertag es Camicow, lo uso para todo, eh tengo 23 años y soy de la Ciudad de México.

F: Muy bien, empezamos con la primera fase de las preguntas, en este caso ¿desde cuando juegas videojuegos?

C: Uy desde hace un buen rato, yo creo que desde que tenía como 11 años, 12 años juego videojuegos, jugaba muchos videojuegos con mi hermano. De hecho la mayoría de los videojuegos que jugamos era como en campaña, juntos, entonces desde ahí yo empecé a jugar videojuegos.

F: Muy bien, entonces tu familia ya te había involucrado a los videojuegos sin problemas.

C: Si, más que nada mi hermano mayor, como que siempre ha sido o yo viéndolo jugar o él y yo jugando, juntos, ajá si algún juego en campaña o cosas así.

F: Y una pregunta adicional a esto como tal, ¿has llegado a conocer la plataforma Twitch y has tenido un acercamiento a ella, como fue tu primer acercamiento a esta plataforma?

C: Pues si conozco la plataforma obviamente, si no estoy así como que completamente empapada de todo el mundo de los videojuegos pero si estoy como algo empapada y básicamente la

conocí cuando empecé a seguir a algunos streamers que me interesaba como su contenido o cosas por el estilo y ahí la conocí.

F: ¿Y qué tipo de ambiente crees que predomina en los usuarios de esta plataforma?

C: Pues creo que depende mucho del tipo de contenido que consumas, o del tipo de o bueno la persona que estás viendo ¿no? Porque si he llegado a ver que hay ciertas como comunidades de Twitchers por así decirlo que si son como muy tóxicos o muy no sé, muy pesados pero te digo, creo que depende mucho del tipo de contenido que tu sigas y de la persona que tu sigas porque a veces o esas personas no fomentan ese tipo de contenido o simplemente pues puede que lo fomentan o cosas por el estilo

F: De hecho tienes razón, bueno es lo que nos han comentado bastante. Oye y me habías comentado anteriormente que no te dedicas a ser como tal streaming ni como tal estás tan, bueno ahorita me acabas de mencionar que no estás tan sumergida en el mundo de los videojuegos, como tal ¿te gustaría hacer stream en algún momento?

C: Si, bueno es que no es que no esté tan sumergida, o sea si estoy pero no me considero así como una pro en ese tema ¿sabes? como que veo, hay ciertos videojuegos de los cuales si te domino bien el tema, pero así como de todos los videojuegos no te domino todos los temas ¿sabes? Este y si, la verdad es que si me encantaría streamear, sería muy divertido, honestamente he jugado con amigos que streamean y a veces me dicen como “ha estaría muy chido que streamearas” y últimamente este... tengo un conocido que me, me está enseñando a jugar Resident Evil 7 porque yo soy muy

temerosa entonces siempre está como de “ay deberías de grabar tus reacciones porque son muy graciosas, entonces si tal vez en algún momento me aviente a ese mundo.

F: Pues esperemos que te llegues a animar, las experiencias que hay ahí son bastas, así que en ese caso, bueno, se dice que las gamer se enfrentan a varias dificultades al jugar en la plataforma, ¿tú qué opinas?

C: Ah pues sí, es muy claro, muy evidente, si o sea si los ejemplos que te puedo dar muy específicos, yo soy una super jugadora de LOL, llevo creo que casi 7 años jugándolo y si he visto cómo ha evolucionado como ese tema al menos en ese juego en particular si podría decirte más como detalladamente como lo he visto, pero si definitivamente o sea, claramente las mujeres no, no son como que desde un principio no han sido bien contempladas en los videojuegos, como que no sé, ha sido un camino complicado, de por si es un camino complicado así como en el mundo real, ahora en un mundo que es como dominado por los hombres entre comillas porque sabemos que no es cierto pero este pues obviamente sí, si es un tema pues complicado ¿no?

F: Oye y ¿a qué crees que se deba que existan esas dificultades?

C: Creo que tiene que ver con muchas cosas, o sea realmente somos personas que en nuestros contextos en los que vivimos o sea están enriquecidos de, de todo lo que nos rodea, o sea no podría decirte “a si es esta, esta situación en específico”, yo creo que es un poco de todo, tiene mucho que ver por ejemplo en la sociedad en la que vivimos que pues si tiene un cierto machismo implementado,

eh también pues como en este mundo patriarcal en el que estamos, pues hay como que muchas cosas muy marcadas todavía y luego pues con toda la historia de los videojuegos y que con todos los estereotipos que podemos pensar de los clásicos nerds que solamente los chicos juegan videojuegos y cosas así no, como que de repente entran las mujeres en esa ecuación y entonces es como que “ah no sé, mucha, como que puede incomodar hay gente que no le gusta, hay gente que arrastra este contexto en el que vivimos y en los videojuegos lo... como decirlo, pues como todo es muy anónimo, es mucho más fácil expresar cosas que no les gustan y ser mucho más como que groseros, no, no sé, creo que tiene mucho que ver un poco de toda la educación, la sociedad, muchas cosas.

F: La verdad estoy de acuerdo con lo que dice, si hay muchas situaciones que influyen bastante y no hay que ignorarlas en ese sentido. Y es por eso que también sobre esto ¿crees que existe violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o creadores de contenido de Twitch y tú como mujer, como te sientes al participar en un ambiente donde mayoritariamente participan personas del sexo masculino?

C: Okay, vamos paso por paso. Eh si, si definitivamente no hemos sido muy bienvenidas en este mundo ¿sabes? realmente más bien no tanto bienvenidas si no bien acogidas, no sabría bien expresarlo. No sé si tiene que ver con el hecho de que es como todo “para hombres” y de repente llegamos nosotras y nos involucramos y nos metimos y resulta que hay mujeres que nos gustan los videojuegos y cosas así, no sé si de repente como que este, se empezaron a sentir incómodos o mal entonces como

que empezaron a pues insulta a las mujeres o insultarnos a la hora de que hacíamos algún rol en algún juego, o sea creo que ese es el ejemplo más claro, más obvio y más inmediato que se me viene a la mente ¿no? el hecho de, de no sé, expresar que eres una mujer que le gustan los videojuegos y entonces no tener el derecho de equivocarte o jugar mal, o bueno “jugar mal” porque al final del día pues todo depende tu objetivo de jugar no tienes que jugar para jugar bien, puedes solamente jugar porque te diviertes o porque te gusta o porque te interesa y el hecho de que no tengamos “el derecho” de equivocarnos eh porque entonces nos cae una lluvia de insultos o cosas por el estilo o el clásico “ay vete a la cocina y hazme un sándwich” es como, o sea no sé si se sienten agredidos o que sucede que tienen como que agredir y recaer en estos contextos machistas, misóginos, ofensivos y pues obviamente nosotras de repente yo me acuerdo esos momentos y si como que si te sientes chiquita, te menguan un poquito porque es un constante lluvia de malos comentarios y negativas que pues obviamente no, a nadie le agrada ¿no? o sea lo único que buscas cuando juegas algo es pasarla bien. Si por ejemplo, logró recordar, antes cuando solía jugar por ejemplo con algunas parejas que he tenido el jugar videojuegos así como antes pues me daba mucho miedo jugar con sus amigos porque me daba cosa que me dijeran algo o que me criticaran o que le dijeran cosas, entonces pasas de disfrutar un juego a constantemente preocuparte por el qué dirán o ahora con que te van a insultar o no sé, la gente tiende a ser muy hiriente a veces, pero bueno también creo que depende también mucho de las comunidades de los videojuegos, en este caso LOL que es el que más juego es como muy tóxico, creo que las jugadoras de LOL me van

a entender, pero pues imagínate un contexto tóxico, súmale esta situación pues obviamente se siente más intenso y pues como, como me siento estando en un contexto mayormente como donde hay personas o hombres, pues no sé o sea, si me siento un poco... antes me sentía muy intimidada y lo digo en general porque por ejemplo, yo estudio la carrera, bueno estudiaba la carrera de física, ya no la estudio, pero si es otro contexto más en donde sí estaba rodeada de más hombres que de mujeres entonces había este sentimiento latente de que constantemente nos sentimos a prueba ¿no? como de “es que como eres de las pocas mujeres que juega videojuegos” o “de las pocas que estudia esta carrera, entonces todos están viendo y fijándose a ver en qué momento te equivocas o en qué momento haces algo o al contrario, están sobre ti ahí como, como si fueras que ¿no? o sea, obviamente si es un ambiente que puede llegar a intimidar bastante y que pues la neta yo admiro a las mujeres que se avientan a este ruedo porque de repente la gente si tiende a ser, tiende a ser un poco cruel.

F: De hecho y sabes hay algo en lo que habías mencionado anteriormente que me, me causa mucha curiosidad ¿te ha llegado a suceder algún evento como estos cuando ¿Estás jugando? No sé si nos puedas contar un poco de ello.

C: Si, muchas veces, muchas veces. Este por ejemplo yo de las veces que más me acuerdo era cuando tenía un novio ahí en la secundaria y él me enseñó a jugar LOL de hecho, entonces yo recuerdo haber jugado con sus amigos y recuerdo haberme sentido muy incómoda porque bueno obviamente bueno en ese momento: 1. Yo no sabía jugar tan bien y 2. Pues sus amigos no les agradaba jugar con gente que no supiera jugar, entonces

si como que jugando con ellos y estando con él, si llegue a escuchar varios comentarios de ellos como de inconformidad y como que no te lo dicen directamente pero me lo dieron a entender y bueno, infinidad de veces que cuando los usuarios se dan cuenta que eres mujer pues se aprovechan de ese hecho para pues insultarte, no, o sea el clásico “vete a hacer un sándwich” o cosas por el estilo o el clásico... ah por ejemplo el tema de LOL es el rol de soporte es como uy no es que es un rol, para los que no me entienden, es como en la mayoría de los juegos hay un rol de un personaje que ayuda o su trabajo es ayudar a los demás, no es directamente hacer daño y entonces como que este contexto me parece muy interesante que lo asimilen con el rol de la mujer ¿no? o sea si lo quieres plasmar a la vida real entonces es como nosotras no somos el tema principal, solo somos el soporte, el extra que ayuda, no es como que sea tan importante, que al final si termina siendo muy importante, entonces por ejemplo si eres mujer en LOL y te gusta jugar soporte entonces es como “ay clásico, te gusta jugar soporte” y entonces son como comentarios que... que no entiendo cómo a estas alturas del partido seguimos haciendo, o siguen saliendo en la comunidad. Es lo que no me explicó, vaya o sea para mí no tiene sentido, me gustaría creer que a estas alturas con toda la información que tenemos pues, o sea el contexto para los videojuegos sea diferente pero pues por ahora sigue siendo pues no tan bueno, todavía.

F: En ese caso podríamos decir que ¿te has sentido violentada por el hecho de ser mujer en este mundo de los videojuegos?

C: Si, si me he sentido agredida, si varias veces me han insultado también. Eh y sabes no son los insultos así de gente que no conoces los que duelen más, si no los

insultos de gente con la que juegas y se tira estos comentarios que creen que son graciosos pero no son graciosos.

F: Mmm eso que me comentas me da curiosidad, o sea gente con la que juegas pero que conoces?

C: Ajá, o sea pasa mucho por ejemplo y no sé si sucede en los demás juegos pero en LOL que creo que es el tema que es lo que más juego, pues conoces a gente mientras vas jugando pero no es como que conozcas a gente en la vida real y juegues con ellos, sino los conoces en el juego, entonces como ya las conoces dentro de este contexto donde recibes sus comentarios es tan normalizado pues obviamente me ha llegado mucho a pasar que de repente conectó con una persona, nos hacemos amigos en el juego, jugamos y luego empieza a tirar estos comentarios que ay no, desaniman, hasta no sé, me siento mal, no me dan ganas de jugar porque tu tenías como una persona que te agradaba o que te la pasabas bien y luego como está dentro de este contexto y cree que es normal insultar pta no o sea, se siente muy feo, se siente muy muy feo y de por sí es muy complicado no sé cómo conectar con la gente a veces o hacer amigos así en los juegos, ahora imagínate más siendo mujer y estar expuesta a este tipo de cosas y luego creer que encuentras como amigos chidos y de repente no porque pues terminan no siendo tan chidos como tu creías, pues ahí es donde al menos en mí, en mi forma de verlo es donde pues se siente más feo.

F: Oye y ¿cómo lidias con esto que sucede? Es decir, algunas gamers nos han comentado que los terminan silenciando otras que realmente pues es un reporte y a veces hay que esperar la respuesta de ese reporte, a veces a favor a veces en contra,

cosa rara de los administradores y todo eso.
¿Tu cómo lidias con eso?

C: Mmm depende mucho la situación, si de verdad estoy muy harta, así silencio todo, silencio todo y... y creo que me acuerdo de las veces que más, así que más hasta la coronilla he estado que dejó de jugar, o sea no me importa si estoy en medio de una partida, la quito, cierro todo, no me importa ¿sabes? o sea te sientes tan mal que lo paras, lo paras en seco. Eso es cuando al principio empezaba a jugar y me afectaban mucho los comentarios, pues obviamente sí me sentía mal y lo paraba todo en seco, ahora con el tiempo aprendes a como que filtrar esos comentarios y tan sencillo como silenciarlos, mutearlos. Ya de repente si se pasan mucho de lanza, si me parece muy oportuno reportar a la gente pues, para ver si de pura chiripa este pues si los banear o lo que sea ¿no? o sea porque el tema de esas personas no es que sigan haciendo lo que hacen, es que lo hacen y nadie les dice que está mal, entonces, sí me parece bien, reportarlos algunas veces cuando se pasan de lanza.

F: De hecho si es correcto todo lo que dices, realmente es una de las soluciones que nos han mencionado de manera frecuente, y ahorita me has mencionado que LOL es uno de los juegos donde realmente ese tipo de acontecimientos suceden de manera tan frecuente, es por eso que quiero preguntarte. ¿Qué otros videojuegos sientes que son más violentos contra las mujeres?

C: Todos los que sean en línea, así cualquiera que involucre un juego en línea, que tengas interacción así como que, no verbal sino como que te puedas comunicar con los de tu equipo y sea en equipo, o sea que involucre a... a todos,

creo que esos son los más violentos, porque suceden varias cosas. 1. Como juegas con gente que no conoces pues obviamente, la aventura, vas a vivir la experiencia, pero de repente sucede que nos frustramos o lo que sea y la gente como esta detrás de una pantalla se le hace muy sencillo insultarte, muy sencillo agredirte y pues obviamente si todos están jugando en equipo y dependes de esa persona para llegar a cualquier objetivo, pues y no sale como esperaba, pues no le va a costar 2 segundos, no se, mandarte a la chingada ¿no? Y ya decirte hasta de lo que te vas a morir casi casi. Yo creo que es ahí, ahí es donde más he visto que la gente tiende a ser cruel con las mujeres.

F: ¿En los videojuegos en línea, verdad?

C: Si, ajá, en línea.

F: Oye y en ese caso, bueno, ves que ocurre una situación justamente que en línea estás jugando y luego está la otra parte que es la narrativa del videojuego, sobre eso: ¿crees que la naturaleza de la narración de los videojuegos influye en la interacción de la partida?

C: ¿Cómo, exactamente a qué te refieres?

F: Ajá, haz de cuenta, está la situación del chat donde tú puedes estar ahí platicando, estás en línea y no hay problema y luego está la narración del videojuego, es decir cómo visualiza el mismo videojuego a ciertos personajes, en este caso como tal, está narración ¿crees que influye en la partida?

C: Pues es que no estoy segura de entender tú pregunta, ¿interacción de cuando tú estás jugando el videojuego?

F: Si, más que en la interacción si no que has de cuenta, el mismo personaje en sí, podemos ver un ejemplo, el más conocido y el que más se ha llegado a hablar es el de Mario Bros que prácticamente hay que salvar a la princesa, hay otros en donde el personaje femenino es como más aventurero...

C: Ahh okay, es como representa la narrativa ¿no?

F: Exacto. ¿Eso crees que influye en la partida de los videojuegos?

C: Pues creo que si influye un poco, influye a uno como jugador, cuando juega ¿te refieres?

F: Si.

C: Si, si creo que influya porque al final del día pues que nos regalan los videojuegos más que experiencias, no, y si tú en tu experiencia estás ofreciendo esta narrativa, al final del día lo que supongo que, cuando jugamos un juego todos queremos pues es involucrarnos, a veces es como que nuestro escape para muchos o este momento donde no se, lo disfrutamos mucho, pues obviamente sí creo que influya mucho la forma en cómo te van a presentar una historia en la que tú vas a estar involucrado y vas a jugarla, porque pues a veces nos vemos ahí, nos vemos relacionados en los juegos o nos sentimos así como que representados ¿no? Y por ejemplo, en el tema de las mujeres pues, me pregunto que tantas veces si nos hemos sentido representadas o que tantas veces eh... solamente lo vemos lo que los hombres creen que nosotras deberíamos ser o lo que para ellos representamos ¿no? por qué si he visto por ejemplo, ciertos juegos donde, pues si, no me parece mal el contexto de “salvamos a la princesa”, pero alguna

vez los que jugaron, los que hicieron ese juego se preguntaron ¿cómo se verá la princesa a sí misma? o sea como que, cuantas veces las mujeres hemos sido representadas, o sea no logró muchos ejemplos donde yo haya jugado un juego y haya visto un personaje y diga “ah sí, ahuevo, si soy, si me siento representada Y en ese sentido pues creo que si influye.

F: Si y bueno de hecho estoy... fue una respuesta interesante, la verdad me agrado, debo de admitirlo. Oye esto que me habías comentado y te había mencionado respecto a la respuesta que me diste, la verdad se me hace bastante interesante como lo llegas a interpretar, y es por eso que quiero mencionarte también lo siguiente. Anteriormente habíamos platicado sobre cómo lidiar con esos comentarios, con ese tipo de, de las representaciones que hay de las mujeres en los videojuegos.

¿Tienes alguna estrategia adicional para sobrellevar las situaciones en las que te puedes llegar a sentir violentada por el hecho de ser mujer? Haciendo en este caso el juego como tal.

C: ¿Haciendo el juego, como que haciendo el juego?

F: Perdón es que la pregunta era haciendo streaming, pero tuve que cambiarla, me refería a jugando jaja.

C: Ahhhh, este, vaya este, pues todo depende de muchas cosas, a ver es una pregunta complicada, porque a ver, yo te podría decir “no pues si se me resbala y no me importa y los muteo y ya” pero no sé hay días que te despiertas y de repente si te pesa lo que te dice la gente, en este caso, no se quiero pensar en las mujeres que hacen streaming y cosas así, por ejemplo a mí me gusta mucho

Arigameplays, o sea me gusto Arigameplays, la neta pese a toda su historia, o sea admiro que la morra siga ahí, al pie del cañón y se ha aventado un chingo de problemas y de cosas que le han dicho como muchas otras mujeres ¿no? Entonces me imagino que un día si se le resbala, un día no pues si puede ser muy divertido regresar el insulto, reírte de la ocasión y lo que sigue, pero a lo mejor otro día despiertas y bestia, ahora si te llegan comentarios muy pesados, muy feos y al final de día te afecta, yo lo que en este caso puedo pensar, y he pensado a veces, cuando me puedo poner en una situación similar, que este jugando con personas que no conozco muy bien, somos varios, y me invita un amigo de un amigo, no me siento cómoda, porque de repente estas personas me empiezan a insultar, y me salgo de ahí, porque a lo mejor tengo de estos días que te digo que te pesan y lo que trato de hacer es rodearme de personas que jueguen el juego, de que estén ahí, que entiendan el contexto de que maso menos estuve expuesta y de que nada, o sea que me apoyen, porque si he llegado a salirme, a quitarme, estoy con un grupo de personas que no me gusta cómo me trato, me voy, porque ese día me siento mal y los amigos con los que estaba pues se vienen conmigo y pues se preocupan por que yo esté bien, y obviamente me llenan de comentarios totalmente los opuestos a los que estaba recibiendo, o sea buenos comentarios y al final del día eso es lo que para mí tiene un buen valor, imagino que la equivalencia, tendrá o será cuando tu estés streameando, y no lo sé, yo lo pienso si yo streameara, que así como que esta avalancha negativa, se convierte en una avalancha positiva en la gente que te apoya, pues a lo mejor lo hace más llevadero y no sé, un día a la vez, hoy no fue tu día, pero quien te quita que pues mañana sea mejor, digo estaría chido que

mejor ya no sucediera, pero pues supongo que esa es la estrategia que yo uso.

F: Oye y de hecho hay algo que me llama bastante la atención, que es justamente lo que has mencionado sobre que hay momentos donde si te afecta y hay momentos en los que realmente no llega a suceder, y también tomando en cuenta, que al principio me mencionas que tu gamertag lo sueles usar en gran parte para diferentes situaciones ¿Este tipo de violencia ha llegado a afectar fuera de la plataforma o en otras redes sociales?

C: Si, si un poco

F: En qué sentido te ha llegado a afectar

C: Pues obviamente te digo que la gente es muy cruel, este o sabes en qué me afecta a veces, no sé cuándo a veces gamers como famosas o por el estilo, me afecta en que las veo jugar, las admiro, quisiera yo estar ahí y luego de repente veo que no la están pasando chido o no esta tan chido el asunto o de repente les viene la avalancha de estas cosas, y digo sabes como que me provoca, como echarme para atrás en las cosas ¿Sabes? He tenido una probadita de eso, porque por ejemplo tengo Tiktok y hago Tiktoks y pues a veces si tengo interacción con la gente y de repente como que los comentarios que aparecen, no son los que esperas y llegan o no se más que nada me afecta en el sentido de que no sé exactamente de qué forma me puede llegar a afectar lo que me digan, o sea porque esta leve interacción que he tenido en esta plataforma de repente lo hago en buena onda y de repente empiezan a llegar estos comentarios como machistas o al contrario como súper sexuales o cosas por el estilo, este y es como cuando te agarran en curva y no sabes cómo tomar estas cosas, pues así, de esa forma

me afectan, la gente es tan random y tiende a ser o muy cruel o muy inoportuna o muy incómoda qué hay comentarios que te pueden llegar y de repente no sabes qué hacer con ellos.

F: De hecho sí, hay muchas situaciones que nos han estado diciendo, de verdad es una problemática muy grande, todo esto lo que ocurre en los videojuegos, que realmente deja mucho que pensar y sobre ello, hay algunas streamers que nos han comentado que pueden llegar a formar una red de ayuda, esto hace que se sientan un poco de más seguras dentro de la comunidad ¿Tu qué piensas a ti te gustaría pertenecer a alguna como video jugadora o como streamer si en algún momento te llegas a animar?

C: Si, claro me encantaría, de hecho yo estoy en grupos así como de solo de mujeres, porque a veces ahí nos desahogamos de cómo toda esta basura que a veces nos avientan, y luego pues también siento, y ese es como otro tema a parte que también me gustaría sacar a colación, porque siento que las plataformas tienden a ser un poco machistas, con las mujeres que streamean, entonces como que me parece que es una lucha doble, porque estás lidiando con los espectadores, lidiando con los jugadores y encima estás lidiando con las plataformas que son igual o peor.

F: Oye quiero recalcar igual en este último punto que mencionas, me llama bastante la atención, no sé si me puedas detallar un poco más esta idea de la plataforma con la que también se tienen que enfrentar.

C: Es que por ejemplo, yo me acuerdo que hace no mucho tiempo, es que hay muchos temas y tengo un mundo de temas en esto, tengo varios temas al

respecto, que se desglosan, pero algo que quisiera mencionar es, hace no mucho tiempo, no sé si tu estés enterado o que se yo, pero por ejemplo, hubo un tiempo en que las mujeres de Twitch fueron baneadas, por usar poca ropa o por usar cosas así, o no sé, o sea restricciones que se me hicieron súper ilógicas, súper innecesarias, por ejemplo, por poner un ejemplo, Arigameplay, cuantas veces le han cerrado el Twitch o esta vez que se tuvo que ir Facebook, porque Twitch se puso muy pesado, eso a mí se me hace pues muy violento también porque siento que hay un alineamiento muy delgado, muy delgado en este tema de que si las mujeres se, o les gusta usar poca ropa o usar escotes o cosas así, y las plataformas como Twitch, en vez de castigar a los usuarios por aventarse comentarios inapropiados, castigan a las streamers por usar ropa provocativa, entonces eso se me hace como que es muy violento por parte de los mundos de los videojuegos y en general, por el que al final del día cualquiera tiene la elección de mostrar o no, y las que lo hace a propósito, chido, porque pues quieren y pueden, tendrían que poder sin ningún problema, y de repente suceden estas reglas ilógicas y es como si en la vida real lo tradujeras a es que en la vida real no te puedes vestir así, y entonces de repente caemos en este sentido de porque le estamos diciendo a la gente como se tiene que vestir y como tiene que hacer su contenido, y yo no he visto que a los hombres les pase eso, o sea, no sé.

F: Eso que mencionas es bastante interesante, había escuchado algo sobre el baneo, no sabía exactamente a muchas mujeres, pero hubo un caso muy sonado, pero justo donde mencionas que inclusive la plataforma, te da esa rectificación de lo que sucede en el mundo real y que hemos visto tanto en comentarios de redes

sociales como en varias situaciones así, ya que una misma plataforma se siga replicando estos estereotipos y más que nada, estas conductas que se presentan en el mundo real, pues ya es algo denso, porque quiere decir que ya no importa si es la plataforma o el hogar, si es la vida real o la digital y donde no debe de haber una diferencia.

C: Exacto, no la hay y no existe, y sabes es muy curioso porque yo la verdad, como si hago contenido, no se me gusta hacer Tiktoks, me gusta hacer contenidos, a lo mejor no es como tal de videojuegos, pero si hago contenido, y este si he notado ese castigo perpetuo de eso, por ponerte un ejemplo, y a lo que yo me refiero es que en algún punto en el internet, en los videojuegos de repente nos sentimos las mujeres muy libres de poder hacerlo, de poder hacer lo que queramos, de poder de poder jugar, de ese tipo y eso era como un lugar donde tu podías y te sentías cómoda y al principio pudo ser así, o tal vez no y otra vez se viene como toda esta replica de conductas como tú dices, que se replican a la hora de jugar que son de la sociedad, porque esto a mí se me hace muy fuerte este hecho y ósea, no sé si nadie se ha puesto a pensar en por que sucede, o luego sucede este caso de violencia de otro que se me ocurre, y esto es muy típico, cuando fingimos que no somos mujeres, en los videojuegos, se me hace algo muy fuerte, todo para evitar un conflicto, para evitar que nos digan algo, para evitar que nos acosen, para evitar muchas situaciones, y el otro día leí un post al respecto y me pareció como que muy intenso, porque antes las mujeres cuando escribían libros y querían que fueran publicados y no querían ser rechazadas solo por ser mujeres, firmaban con un seudónimo de hombre para que su libro sea publicado, y en qué diferencia estamos haciendo,

cuando hacemos gamertags donde intentamos hacerlos de manera que no delate que seamos mujeres, para que no nos molesten.

F: Y a esos extremos ya está muy pesado ¿No lo crees?

C: Si, o sea, por eso es lo que te digo, de repente me empiezan a llegar todos estos temas y a mí se me hace un tema muy duro, porque entonces tienes que ocultarte para pasársela bien, para evitarte este tipo de situaciones, y te digo en que nos diferencia en las mujeres de los siglos pasados, que se ocultaban para evitar este tipo de situaciones.

F: La verdad si está bastante denso y hasta el gamertag te pueda delatar y ya con eso sufrir cualquier tipo de violencia.

C: Si, si a mí me ha pasado y me parece muy curioso que mi gamertag de Camikou suene tan femenino, porque a mí no, porque tengo una amiga, que no voy a decir su gamertag, porque yo no tengo el derecho de decir eso, pero si es muy femenino, es que me pasa que tiro por viaje le coquetean en el juego y a veces no lo hacen en mal plan, o sea está bien, esta chido, pero a veces si se pasan de lanza, entonces es como, solo porque ella así puso su nombre muy femenino, y en ese sentido, yo admiro a las mujeres que streamean, porque dan la cara, porque dan la cara a ese gamertag ¿Sabes?

F: Si, de hecho, es como si fuera, desde mi punto de vista personal más que nada, es como si fueran grupos de resistencia a las condiciones que actualmente están, ya que den la cara y digan “yo estoy aquí presente” eso significa que algo está cambiando.

C: Si, si, si, por eso te digo, no sigo a muchas streamers, bueno, si sigo a varias, pero la que te digo y tengo muy presente es Arigamplays, yo sé que todos los streamer han tenido dramas y cosas así, y no es como que soy fanática de ella y piense que ella es lo mejor, pero yo si lo puedo reconocer que ha tenido una trayectoria complicada pero ahí está, y ahí está, o sea o WindyGirck por ejemplo, que ese es otro tema, en el mundo las mujeres nos han puesto según la historia a pelearnos entre nosotras, siempre escuchamos la frase “ el peor enemigo de una mujer es otra mujer” y luego no se los que conozcan el caso de WindyGirck y de Arigameplay, y de cómo chocaban entre ellas y es como a ver, son poquitas mujeres, eran poquitas mujeres en la plataforma y todo este contexto toxico, las orillo a ser rivales, porque pues eran mujeres, eran de las pocas que hacían eso y terminado siendo rivales porque el contexto así lo quiso y yo lo veo por ejemplo en la sociedad actual y hacíamos lo mismo, ahorita ya no tanto pero antes si estaba muy marcado, entonces, como que te digo o sea, todas estas situaciones se replican a la escala que sea, pero se replican aquí, en todo este contexto de videojuegos.

F: Y de hecho ahora que mencionas como se replican las situaciones, vamos a retomar un poco la idea de las narrativas de los videojuegos, respecto a esto ¿Tú has llegado a notar algunas diferencias respecto a cómo se representa a la mujer en los videojuegos de antes y en los actuales, consideras que esas narrativas han cambiado o se mantienen, y de qué manera lo consideras?

C: Si, si definitivamente han evolucionado y a ver, digo yo no estoy peleada con este contexto de la princesa que tiene que ser rescatada, porque

tampoco está mal, yo no digo que este mal, solamente como que no había variedad vaya, o más bien la variedad que había, no era muy conocida y ahora por ejemplo, hay un poquito más de representación y un poquito más de variedad, no lo sé o sea, los videojuegos evolucionaron con el tiempo y pues si logro recordar a bastantes personajes femeninos que yo diga “ha si ahuevo me encantan” o sea a estas alturas del partido si logro ver a algunos que si son así, o que sean fuertes o que tengan un desarrollo, que no sean nada más la mujer del juego, sino que sea algo más que la mujer y tenga más peso que solo ser mujer, que no solo su rol sea la mujer del juego, sino que ya tienen más desarrollo, que son más que solo el complemento del protagonista del juego o por así decirlo, y en ese sentido pues si lo he visto, ahora sí que he visto que muchas compañías se han fletado le hecho de desarrollar a sus personajes en general.

F: Si de hecho tienes razón en este aspecto, hay varias situaciones que han cambiado a lo largo del tiempo y hay algo que también quiero ver si ha cambiado con el tiempo en aspecto de la plataforma de Twitch ¿Tú has llegado a notar cambios en la plataforma Twitch con respecto del manejo del chat, en el manejo de comentarios ofensivos, en este caso desde que tú fuiste usuaria o consumidora de esta plataforma a actualmente?

C: Pues actualmente ya casi no he entrado a Twitch, la verdad muchos creadores de contenido que seguía se mudaron a otras plataformas, pero más bien, como que no podría darte una opinión completa, ya que no vi, así como que el cambio más reciente hasta ahorita, si, si está plasmado pues que chido y sino pues que mal ¿Verdad?

F: Oye y ahorita, también me habías comentado, bueno hace rato que ya habías formado, que hay personas que se portan chido y hay otras que luego sacan comentarios que ni al caso, pero ¿Has llegado a crear lazos de amistad desde que llegaste al mundo del gaming con algún usuario?

C: Si, hay no, además está muy padre porque los mejores amigos que he tenido han sido así, o sea sí, creo que han sido de las amistades más chidas que he tenido

F: Que padre escuchar eso y que esto también pueda formar lazos, que también está su parte que hemos platicado que está ocurriendo y hay otra parte donde te está conectando con otras personas y nuevas experiencias.

C: Si, definitivamente sí.

F: Oye y en ese caso quiero hacerte una pregunta adicional, sí que, te gustaría hacer streaming ¿Si llegaras a hacer streaming cual sería tu objetivo como tal?

C: Divertirme la verdad, soy muy platicona, como ya lo notaste, es que yo soy muy platicona y soy muy expresiva cuando estoy jugando o cuando estoy haciendo algo, o sea necesito verbalizarlo, entonces si me divierto y la paso bien y de paso hay gente que se divierte o la pasa bien conmigo pues que chido, la neta, o sea de repente por ejemplo he tenido gente que conozco que me acompaña a jugar juegos y que solo está ahí y yo solo los estoy jugando y no están jugando conmigo y solo están ahí, y se la pasan chido y es como no sé, mi objetivo es como ese, como compartir ese sentimiento de disfrutar el juego y pues expresarte, ese tal vez sería mi objetivo como tal.

F: Claro que genial, espero que en algún momento te llegues a animar y logres todo esto que me acabas de comentar, eso estaría perfecto.

C: Si, estaría cool.

F: Y vamos a cerrar con una pregunta muy importante también, todas las preguntas que hemos tenido al o largo de esta entrevista ha sido de las situaciones que hay y yo quiero preguntarte algo muy puntual en ese sentido ¿Tu como video jugadora, que les dirías a las nuevas video jugadoras que quieren entrar al mundo del gaming?

C: Hay, que bonita pregunta, pues yo les diría que no tuvieran miedo, que no están solas, que no tienen que saberlo todo, que solamente se la tienen que pasar bien, disfrutarlo, que no pasa nada si se equivocan o no son las pro players que todos quieren que sean, lo que importa es vivir la experiencia, si te interesa el mundo de los videojuegos y te interesa las historias o te gusta ser algún personaje o te gusta los juegos de rol o los juegos de campaña o los shooters o las historias, pues no te pierdas de esa experiencia solamente por creer que tienes que cumplir ciertos estándares para jugar, nadie tiene que cumplir ningún estándar para jugar, solamente tienes que picarle play y ya, solo disfrútalo, es lo que les diría.

F: La verdad que encantador ha sido esto y que bueno que te hayas prestado para esta entrevista, la verdad nos ayudas bastante

C: No si con mucho gusto lo hago la verdad

F: Y la verdad todo lo que hemos platicado en este día, estos minutos que

hemos tenido, han sido bastante bueno para conocer la situación y nos ayuda para dar información y vamos a trabajar duro para esta investigación para dar un buen resultado, aunque sea el esperado. Así que de momento sería todo, muchas gracias por atender esta entrevista y si necesitas algo te podemos apoyar en lo que necesites no hay problema, si necesitas que te conectemos con otras gamers, lo podemos hacer si tú lo decides, y estamos en contacto más que nada.

C: Ok si claro con mucho gusto y pues si pudiera ver, o bueno no sé qué vayan a hacer con el video o si va a haber un resultado final, pues me gustaría verlo si se pudiera.

F: Hee si, vamos a hacer un mini documental, la idea justamente, ahorita la parte inicial, es top secret, pero te lo cuento porque me has agradado, la idea principal de inicio es presentar a todas las gamers, que nos están ayudando, conocer sus experiencias y que es lo que ha sucedido, y ya en el cuerpo de todas las preguntas vamos a poner a todas aquellas que han impactado o tienen mayor contundencia en las personas, ya que en algunas respuestas suelen ser muy seguidas, si llegamos a tener un estándar y de esa forma ya lo tienen identificado todas las videojugadoras y vamos a tratar de que todas participen en el mismo comentario, así que es un documental, lo vamos a estrenar en la universidad. Me comentaba que estas en playa del Carmen, no sé si vayas a volver a la ciudad de México, pero el veintitrés de septiembre lo vamos a presentar ahí en la UAM Xochimilco, si la ubicas, pues ahí te esperamos, y también te paso la ubicación y andas por aquí por la ciudad

y lo puedes llegar a ir a ver. Así que si la invitación está abierta.

C: Gracias

F: Y ahorita también hay otra opción, ahorita te voy a mandar una imagen de un como promocional para que conozcan a las personas que están participando en el proyecto y únicamente las estamos dirigiendo a una red social a la que gustes, no sé si también te interesa que de esa forma sea igual y si es así, que nos digas qué red social para que se puedan enlazar contigo personas si es que tienen alguna duda o quieren compartir experiencias, es un proyecto que va dirigido a todo público, pero nuestro enfoque principal es a la mujeres en el gaming y a aquellas que streamean y de sus procesos.

C: Ok, si estaría cool.

F: Entonces reitero te agradecemos bastante que hayas participado, nos ayuda y realmente tu participación tiene un valor que no te imaginas, cualquier cosa que tengas duda o que quieras ver tu parte me dices y seguimos en contacto, y ya te mostraremos el documental terminado.

ENTREVISTA WENDY

F: Muchas gracias por aceptar esta entrevista.

W: Gracias a ustedes por invitarme, este es un tema del que se tiene que hablar.

F: Bueno, vamos a empezar con unas preguntas súper sencillas, en este caso eh no sé si nos podrías presentar ya sea con tu nombre o gamertag, eh cuántos años tienes y si quieres de dónde eres.

W: Bueno, soy Wendy Aponte, también conocida como la cosplayer WendyMiaus este... Vengo de la Ciudad de México y tengo 21 años.

F: Perfecto Wendy, ahora que nos comentas esta situación, anteriormente te había visto en transmisiones de Twitch eh jugando algunos videojuegos, también compartiendo otros momentos y me gustaría hacer, bueno me gustaría recalcar la situación de los videojuegos. Me gustaría saber ¿desde cuándo empezaste a jugar videojuegos?

W: Uy, yo creo que desde que tengo como 5 años, 6 porque siempre tuve... Afortunadamente mi familia siempre tuvo una computadora cerca, entonces pues en cuanto conocí la computadora y que se podían mover así ahí dije "a ver qué es esto". Mi mamá siempre jugó sims y siempre me dejaba o sea ella no me dejaba jugar porque es un juego de 15 años o más pero me dejaba verla jugar y así entonces siempre quise jugar y ya cuando tuve como este... 12 años o 10 ya fue cuando ya me dejó jugar entonces se podría decir desde casi toda mi vida.

F: Oye y esto que me comentas es que tu familia te involucra en los videojuegos ¿verdad? así como dices.

W: Sí, yo creo que sí porque mi papá jugaba mucho Halo en la computadora, luego mi mamá jugaba mucho simcity, mi tío jugaba mucho con el nintendo, tenía para mario bros, le encantaba y él me enseñó y de ahí este en cuanto tuve mi primera consola que fue un nintendo ds y ya tampoco deje el Mario, yo soy fan de Mario y si jaja, desde ahí empecé.

F: Perfecto, la verdad está muy bien lo que me dices, prácticamente son los juegos con los que la mayoría iniciamos. Oye y ¿cómo fue, como fue que te acercaste a la plataforma Twitch como usuario?

W: Ah bueno, pues más que nada fue inspiración de otras streamers que veo eh normalmente son cosplayers y las vi que tenían como que era una gran forma para darse a conocer con sus trajes y este aparte divertirse y haciendo lo que más les gusta y dije "está bien, debería de intentarlo y ver que procede". Y la verdad es que en cuanto conocí la plataforma de twitch yo sabía que iba a ser difícil pero no tan difícil de usar porque si hay demasiadas cosas que puedes hacer solo que este o sea puedes hacer como un stream simple o un stream muy bien hecho, con un buen de cosas, meterle un buen de cosas y que quede como espectacular y como no sé cómo un gran streamer, no sé y ya después de eso eh... después de aprender muchas cosas todavía sigue siendo mi stream súper básico pero me gustó mucho como el poder tener contacto con mis seguidores porque ya no es como de nada más un mensaje de texto que siempre respondo en mis redes este un mensaje de texto "ah muchas gracias" y así si no que ya podemos tener una conversación más fluida de otras cosas, de otros temas y no necesariamente tiene que ver con lo que

estoy jugando si no puedo explayarme y contarles de cómo fue mi día y no como a cada uno “a esto paso y esto paso” sabes? entonces creo que eso es como lo que más me gusta, tener el contacto en Twitch.

F: Oye y habías comentado hace un momento que se te complico un poco la situación de la plataforma no sé si nos quisieras detallar qué fue lo que se te complicó al entrar en la plataforma.

W: Creo que más que nada, el uso del OBS y este las alertas, los widgets, todo eso tiene como o sea yo al inicio dije los overlays y todo eso, ya luego cuando aprendí como toda el arte que es un overlay y que se necesita como ciertas cosas, eh tengo amigos que trabajaban como en la parte de e-sports entonces ellos hacían la parte de los overlays entonces literal programaban los overlays para que por ejemplo, cuando baneaban a un campeón, saliera el campeón, entonces eso era como es como todo lo que puede hacer. Yo por ejemplo no sé programar pero pues sé que programando también se puede hacer un buen de cosas y también este o sea en la plataforma de OBS, una vez que ya la aprendes a usar ya dices “a bueno era demasiado obvio”, pero al inicio es como de “escena 1 de qué?” Y ya dices a bueno escena uno de así y así le voy moviendo y a con este botón puedo hacer que no tenga que andar en el OBS si no nada más presiono el 3 y ya estoy en la escena 3, entonces si como que tiene demasiadas cosas y no es como tan sencillo, tan simple descifrarlo pero hay como muchos tutoriales, muchos streamers hacen muchos tutoriales ahí en tiktok, en YouTube y todo entonces lo hacen, hacen la vida mucho más fácil y la neta lo agradezco.

F: Si la verdad te entendemos bastante también nos tocó usar OBS cuando

hicimos TV y fue complicado, pasamos prácticamente por una misma situación como la que mencionas, la verdad. Oye ahorita, bueno ya que mencionas que te has acercado a la plataforma, cómo te gusta la interacción con las personas que te ven y todo eso lo que conlleva prácticamente Twitch, no sé si nos podrías describir ¿cómo es el ambiente que predomina en los usuarios de la plataforma?

W: Ah bueno me ha tocado a mí en lo personal me ha tocado bastante gente muy linda, lo malo es que luego llegan como bots y te empiezan a poner links este cuando estas empezando te llegan muchos bots de links pero los puedes bloquear fácilmente, en Twitch le pones “ah cuando envíen un link bloquealo” o sea no pueden enviar links y ya, entonces eso lo hace muchísimo mas facil, este, pero me ha tocado ver en otros streamings de compañeras o de este compañeros que legan y les lega... hubo como esta ola de este de hate, no sé si se enteraron de alguna vez que en Twitch estaba pues no sé si era como mucho hackeo o mucho bot pero era gente que nada más lanzaba sus bots para tirar hate y este y pues obviamente si los baneabas no iba a pasar absolutamente nada porque eran bots este y pues sí, eso sí me tocó verlo y presenciario pero de ahí en fuera creo que toda la gente que he conocido en la plataforma es bastante linda y es bastante accesible pero si me ha tocado ver que este de chicas que suben tiktoks como poniendo su alcance como fueron creciendo durante los años y llegan varios, pues legan varios hombres diciendo “a es que es porque es mujer, ah ya, otra mujer que no sabe jugar pero pues anda enseñando” y yo: “¿perdón?” y pues si es como muy triste, afortunadamente a mí en lo personal no me ha pasado, creo que siento que la

comunidad que he traído a mis streams ha sido más bien de lo que he conseguido fuera, en Instagram y este y aparte de mis amigos, entonces la neta creo que por eso mismo no he atraído esa gente pero si le ha pasado a muchos streamers grandes ya ese tipo de cosas.

F: De hecho, bueno anteriormente habíamos tenido eh vario contacto con otras gamers y justamente nos comentaba de esta ola de hate eh... obviamente bueno ella como lo comentaba era una situación donde era prácticamente que un streamer mandaba a otro streamer a agredirlo prácticamente al chat y aquí bueno nos comentas que hay una situación de bots, lo cual nos parece bastante interesante , porque realmente hay que saber... bueno para que lancen un bot me imagino que alguien lo tiene que crear así que hay que ver cuál es el motivo principal por el cual se crea esta situación y retomando también esta situación me gustaría saber si a ti te llegó a suceder esta parte del hate de manera masiva que mencionabas.

W: No, a mí no, soy muy chiquita todavía entonces... creo que tienes que tener al menos más de 100 viewers viéndote como para que algo así te esté pasando este y pues yo la neta me conservo muy chiquita todavía no, también por qué no le sé mucho a la plataforma entonces siento que hay varias cosas que me faltan como para poder crecer más pero por el momento es como de las veces que he hecho streams es porque quiero, porque quiero platicar algo, quiero hacer algo; por ejemplo, un día no hice streams de videojuegos, hice streams de más que nada un stream de donde este quería hacer como un especial navideño entonces aprendí un buen de canciones en violín e hice mi stream navideño ahí con trajecito, peluca, ya saben un cosplay de

este... de Padoru eh y ya de ahí este, pues si osea solo me vieron pues la gente que invite y aparte la gente que me sigue entonces por eso estoy conservándome muy chiquita, también.

F: No te preocupes, la verdad tarde o temprano vas a alzar el vuelo en la plataforma y oye que bueno que tocas un violín, yo también tengo un violín, la verdad no lo utilizo para nada, ahí está. Oye, pero hay algo que me llamó bastante la atención y me gustaría saber ¿qué es lo que consideras, crees o sientes que te hace falta para crecer en la plataforma?

W: Creo que más que nada usar bien la plataforma para que tu público diga “guau, esta mujer es interesante de tal forma que nos incluye”, porque eso les gusta mucho al público, que el público se sienta como parte de entonces normalmente funciona, por ejemplo, hay gente que usa como eh bots que cada vez que dicen “hola” en el chat ehh no se una tortuguita sale y dice “hola tal y bienvenido al stream y así” y ya para cuando la persona pueda leer el mensaje, ya pueda leer pero ya de una vez desde automáticamente ya está diciéndole a una persona que “bienvenido al stream”. Y otra cosa siento que o sea a mí me falla mucho como el no tengo dos pantallas entonces solo tengo una, entonces cuando tengo el juego prendido normalmente uso mi celular para ver en los comentarios entonces hay veces que esta mi celular pero se le acaba la batería y yo fue como de “no, los comentarios, adiós” y ya les estoy diciendo como de “Espérenme, ahorita los veo” y así y pues tengo que andar cambiando de pantalla para ver y entonces si se me ha ido gente que por ejemplo ya no he podido hablar con ellos por qué estoy en una partida muy concentrada y de repente veo que ya me escribieron como 5 personas y ya se

fueron 3, entonces por ejemplo ese tipo de cosas. También que este... pues las alertas yo todavía, o sea sé que se necesita como tu puedes crear como tu alerta, literal programarla y así y dibujarla y todo o puedes comprarla este entonces yo por ejemplo me descargué unos este, unas alertas que estaban dando en gratis en “nerd or die” y de ahí este pues eh son como alertas pero son alertas muy básicas entonces no son como algo que la gente visualmente le guste eh como así de “ah no ma, está bien padre, que original” porque todavía no sé cómo hacer ese tipo de cosas, como por ejemplo hay streamers que tienen como su temática ¿no? O sea por ejemplo Jessica Wings tiene este su temática es pues su mascotita que es su periquito entonces sus emoticonos tienen periquitos, algo que yo no tengo, no tengo emoticonos como míos, también sus alertas tienen que ver con su periquito y ese periquito como abriendo las alitas y cosas así, entonces pues la verdad siento que eso ayuda muchísimo a la calidad de tu stream y a que la gente diga “ay yo quiero darle dinero para tener los stickers” o “ay este la neta e la se esfuerza mucho en sus streams entonces si se merece que la apoyemos” y así siento que eso falta, para mí porque la neta no le meto tanto como mucha gente.

F: Ok, esto ya que me comentas son como las recompensas al suscribirse de manera mensual ¿no?

W: Ajá, sí, sí, sí.

F: Oye, vamos a regresar un poquito a una parte que realmente también me deja mucha duda y es justamente cuando mencionabas sobre la parte de que llegaban y le comentaban varias cosas a varias de las compañeras que has llegado a conocer dentro de la plataforma, ¿tú qué opinas sobre lo que le dicen a tus

compañeras en este caso sobre los diferentes comentarios que les suelen arrojar?

W: Pues la verdad se me hace super innecesario, es como “si no te gusta el contenido, pues no lo veas y vete a otro lado a ver otras cosas”, y pues la verdad es que los números nunca significan realmente mucho o sea bueno ahorita que soy chiquita lo puedo decir pero o sea quiero mantenerme con esa mentalidad aunque crezca porque si te puede estar viendo mucha gente pero cuando te empieza a ver mucha gente lo difícil es mantener una buena comunidad ¿sabes? o sea que toda esa gente sea pues que sea linda, respetuosa y todo pero pues es muy difícil, hacer eso es muy difícil conseguir gente que nada más es de cierto tipo y así ya cuando es muy grande no por ejemplo, entonces a mí se me hace súper innecesario de esa gente llegar y decir: “ay tienes muchos views nada más porque eres mujer”, “ay otra vez otra mujer enseñando cosas” y así y “ay eres malísima, vete a jugar otro juego, no deberías estar haciendo streams” y cosas así y es como de ok bueno, o sea puedes ver a un hombre si tú quieres, no tienes por qué estar aquí en el stream, no tienes por qué poner cosas.

F: Si de hecho, es algo entendible y lo hemos detectado, créeme que en varias situaciones, aquí yo tengo como tal una duda adicional en este sentido de que le dicen algo. Como tal ¿les dicen algo por que van caracterizadas con algún tipo de cosplay o porque realmente nada más es por qué están jugando, como lo identificas tú?

W: Mmm la mayoría solo por ser mujer, no, no tiene que llevar Cosplay ni nada, solo tiene que ser mujer. Y ya, hay veces que si me ha tocado ver de “ay que

horrible cosplay, que haces aquí” o hacen burla por el físico que tiene, si está pasada de peso y es como de “así no es el personaje” y así pero eso pasa incluso en cuando subes una foto en insta, eso ya no es como literal en Twitch nada más.

F: Y oye, en esta situación me comentas que ya también de esta situación que ha ocurrido con tus compañeras, también el acercamiento que has tenido con la plataforma, aquí quiero saber también y me gustaría... y nos gustaría saber ¿por qué decidiste empezar a hacer stream y por qué elegiste twitch?

W: Bueno, en primera elegí Twitch porque siento que es como el espacio más este... pues libre, no es como Facebook por ejemplo tiene muchas muchas restricciones y te pueden bajar el vídeo nada más por una cosita así rapidísima y Twitch por ejemplo o sea puedes estar hablando de cualquier cosa, nada más específica “mi stream es para mayores de 18” no lo puede ver como gente así... y puedes hablar libremente, puedes insultar, puedes estar ahí este... no sé, emocionarte libremente y aparte poner la música que tú quieras, este porque puedes poner música pero sabes que o sea las repeticiones del audio se va a morir, pero este mientras estás tú en el stream puedes escuchar la música que tú quieras, puedes ponerla y en Facebook ya no es tan fácil, es más difícil hacer ese tipo de cosas y siento que también Facebook no te da tanta accesibilidad o YouTube como para poner para poner las alertas y así y Twitch es como “a te ayudo, ten aquí está la plataforma, para que aquí pongas nada más el link y ya este el link de tu alerta y ya esa es la alerta que va a pasar cada que vez que pase esto. Y en Facebook no es tan fácil como eso o en YouTube también es muy diferente y ya lo he intentado en Facebook, en youtube como que empecé

a ver como se hacía pero la verdad dije “no, mejor nada más me quedo en una plataforma” porque ya intentar en varias plataformas es dividir tu este tu audiencia y entonces lo que podrías estar consiguiendo en una plataforma lo estás perdiendo en otras, entonces por eso también me quedé nada más en una, ya no quiero hacer como streams en varias o al mismo tiempo entonces pues sí, es más que nada por eso.

F: La verdad es que está genial como lo llegas a practicar, eso de dividir audiencias y mejor acumularlas en una sola, es bastante eh... ideal para esta situación. Oye y ya sé que nos habías comentado que te llevas muy bien con tu comunidad, te gusta, vas creciendo en ello, pero quiero saber ¿cómo describirías a tu comunidad?

W: Mmm creo que mi comunidad es muy como muy abierta y muy éste...o sea tienen confianza en decirme varias cosas, o sea no es como de nada más de “hola, te admiro, gracias” y ya, o sea siempre trato de como tener una conexión más personal con cada uno de ellos, por eso me gusta y siempre les digo “puedes mandarme mensaje en instagram cuando quieras, siempre respondo”, no respondo enseguida pero sí respondo y este si como que es gente que me tiene confianza, no un nivel de cómo fan sino como de a este acercamiento ya para ser un amigo, y eso también me gusta porque es como de “ahh en cualquier momento puedo encontrarlos, saludarlos y emocionarme” y entonces ya se hasta como se llaman este y entonces este ya sé cómo todo lo que me han dicho así como de “ah me encanta ese cosplay, me gustaría que lo volvieras a hacer y así”, entonces creo que esa parte de la confianza y más que nada hasta ahorita siento que he sido muy respetuosa y muy inclusiva, porque no es

como que lleguen y digan algo sobre este cuando comento cosas sobre este el este la libertad de género y ese tipo de cosas, es gente que está muy abierta a ese tipo de temas, entonces eso también me encanta, que no es como muy cerrada, o racista o discriminadora, no, o sea es muy inclusiva, entonces está bien, me agrada.

F: Oye la verdad es que está genial lo que nos cuentas en verdad es un gusto escuchar esto porque hay otros casos que nos han hecho hasta decir “pues que está pasando, no”, así que la verdad que genial que tu comunidad sea así la verdad es encantador.

W: Ay sí, los quiero mucho, a mis seguidores jaja.

F: Oye, vamos a profundizar un poquito más en esta situación que me comentas, justamente con la comunidades, de todo el desarrollo que está en Twitch y me has comentado un poco de ello, de que llegan con comentarios, tanto a compañeras tan solo por el hecho de ser mujeres que se encuentran en la plataforma y es por eso que quiero hacerte la pregunta como tal de... bueno una recalación más que nada. Se dice que las gamers se enfrentan a varias dificultades al jugar en la plataforma, ¿Tu qué opinas sobre esta situación?

W: La plataforma yo creo que si como te digo, ya varias streamers grandes, si tienen como estas grandes dificultades pero más que nada aparece dentro pero de los juegos, sabes, ya no es tanto como en la plataforma de Twitch, sino más bien es como en League of legends, en Valorant, en Call of Duty no, entonces hay veces que a mí por ejemplo me da ya, no me... no me agrada andar hablando con el micrófono abierto, o sea prefiero a veces

si veo que la gente no está como diciendo comentarios y así, no esta rageando este si abro el micrófono, pero este normalmente prefiero no hablar y que nadie sepa que genero soy ni nada, entonces sí, mejor anónimo y así y ya para los streams ya saben, mis seguidores ya saben que yo soy y todo pero mientras estoy jugando no me gusta y tampoco... en el LOL me tocó una situación muy así de ni siquiera sabían y lo supusieron y el resto de la partida fue una cosa horrible, o sea todo empezó desde la selección de campeones, si ubican LOL pues este básicamente seleccionas tu campeón en específico y ya de ahí te pones a jugar a destruir torres y así, entonces yo quería ser AD Carry que es uno de los roles y me pusieron como suport y dije “bueno, vamos a intentarlo” y ya, estaba eligiendo mi este... mi campeón para suportear y escojo a este campeón que se llama Lux, es mujer la chica o sea el personaje es mujer y este... y pues yo dije “ah pues es fácil de usar” no, es una línea que solo puedo hacer así que voy a escoger algo que sea fácil de usar. Entonces ya, escojo Lux y todo bien y de repente, en cuanto fijó el personaje me empiezan a salir mensajes en el chat de LOL de “a seguramente es mujer, porque acabo de oír Lux Suport” y yo como de “¿perdón?” y entonces me empezaron a decir “jajaja si, ay si, mejor debería irse a la cocina” y yo así de “espera que” y ya después de un rato pues ya me cansé y ya les... o sea porque primero dije “no pues si los ignoro van a dejar y parar sus comentarios” pero no, no pararon entonces ya, hubo un momento donde me cansé y les dije “mira si fuera mujer o no, que tiene de malo que vaya este personaje, creo que todos lo usan y aparte el mismo respeto que le das a tu mamá dáselo a cualquier mujer, porque tu mamá es mujer y entonces yo dije “con eso ya se van a tranquilizar” pero el vato llega y me

dice “mi mamá siempre está en la cocina así que no sé” y yo: “es neta que...ni respeto a su mamá le tienen” guau, me sorprendí, dije “este vato me ca lo”.

Me dieron muchas ganas de llorar, la impotencia me ganó y me dieron ganas, muchas ganas de llorar, al terminar esa partida por que no podía decirles nada, por más que yo quisiera decirles y darles a entender, sabía que no iban a entender y que me iban a seguir insultando y que seguramente al final de la partida me iban a reportar y todo eso, los reporte pero no hicieron nada, entonces pues, si, ese tipo de cosas si me han pasado en varias partidas.

F: Oye, la verdad esto bueno ya con ese comentario realmente es denso el asunto, es como algo pues ya más arraigado todo lo que vivimos hoy en día ya para que ese vato te diga todo lo que...

W: Eran dos, eran dos y yo así de “ya por favor cá lense” y no creo que se hayan conocido entre esos dos o sea uno empezó y el otro le siguió y este hasta el punto que ya eran ambos y este creo que un tercero también dijo nada más un comentario y ya no volvió a hablar, pero sí o sea porque yo iba con mi dúo y mi dúo tampoco supo que decir porque ya la verdad nada más era como de “nada más ignóralo, no les hagas caso” y yo de “es que no puedo, o sea es horrible” y tampoco quiero verme obligada yo a quitar el chat porque hay veces que me ha tocado ver gente muy amable y que neta tiene ganas de jugar “amistosamente” entonces o el otro equipo o tu equipo te dicen “ah muy bien hecho” pero hay veces que no, entonces si tampoco me quiero ver obligarla a hacerlo entonces por eso si, no quito el chat nunca y también como para en cualquier momento reportarlos y que ahí este como la prueba de que sí sucedió, entonces si

también ese tipo de casos, como dices, es muy denso y muy frustrante.

F: Si y la verdad escuchar... una cosa es escuchar el comentario y otra cosa es vivirlo y sobre esto quiero hacer un hincapié porque la verdad me gustaría saber ¿qué sentiste exactamente en este comentario, te hizo sentir, incómoda, triste eh prácticamente un poco de todo?

W: Todo lo que acabas de decir y aparte impotencia porque no es como que yo tenga más razón que ellos ni nada, simplemente es su forma de pensar y ya muy retrograda forma de pensar pero si o sea es que no puedes hacer nada no puedes cómo legar... o sea la única forma que puedes es como reportarlos y a ver si se encargan, pero pues tampoco es como para este, por ejemplo si los publicas en un foro seguramente te banean la cuenta por que no puedes publicar las cuentas de los otros, entonces si no puedes hacer nada, entonces si literal me frustra, como dices, si ira, enojo, tristeza, decepción este, impotencia y frustración, si, demasiada.

F: La verdad eh te entiendo, escuchar el comentario...ahorita que te estamos entrevistando y escuchar el comentario si es bastante impactante, no te lo voy a negar, si esta densa la situación así que si esta densa la situación. Y me comentabas que había un acompañante contigo en esta situación, eh... bueno no sé si ya sea él o algún otra persona también salió como a la defensa de esta situación o bueno, no sé si... espero que no haya sido el único caso, digo... quiero creer que ha sido el único caso pero si no es así ¿te han llegado a defender de esas situaciones?

W: Si y creo que más que nada en este una vez me empezaron a decir un buen de cosas en mi equipo de LOL y les puse en

el chat global “oigan porfa reporten a este vato que es un misógino que me anda insultando desde hace rato”, de hecho no me estaba insultando a mí, estaba insultando a mi dúo que creyó que era mujer y no, jaja, no era mujer era un amigo entonces fue como de “ok” y yo fui y lo defendí y en ese momento en el chat global empezó a poner el otro equipo “¿en serio es un misógino?” y así y ya les comentamos “si está diciendo estas cosas y así” y entonces ya todo el team empezó a decir “no sí, lo vamos a reportar y así” que horrible jugar con esta gente ahorita y de hecho se agarraban contra él y todo perdimos esa partida obviamente pero o sea sabes, sabes que no toda la gente va a ser así y que no toda la comunidad es así, o sea si hay mucha gente que es como muy diversa y ya, pues este abierta a varios temas y que no, no todos piensan igual y es también lo que tiene que ver con la diversidad y también me paso que en Valorant.

También varias veces este, que antes cuando dejaba este cuando hablaba en Valorant, ya no lo hago porque ya no tampoco, si me ha tocado más hate de gente más grosera, entonces este cuando lo hacía si había gente que nada mas veía como me empezaban a insultar y este y decía: “ya déjame en paz, no tiene nada que ver” y este y varias chicas, como varias chicas también juegan eso entonces también como las chicas también empiezan a decir “ya déjala en paz tú no sabes nada” y así y este entonces como que se juntan y te dicen “tú no te preocupes”, incluso te mandan hasta solicitud de “¿quieres jugar con nosotros para evitar ese tipo de gente?” y así entonces también hay gente muy muy linda.

F: Que padre eh créeme eso está genial que aquellos que no busquen replicar situaciones pues se unen como para

contrarrestarlas de alguna forma y es por eso si no se ¿cómo sientes el apoyo que te dan estas chicas gamers también que están dentro de la plataforma, como sientes ese apoyo dentro de la plataforma?

W: Pues la verdad es muy lindo pero también me ha tocado la otra versión de las chicas no tan lindas jaja, eh sí me ha tocado como gente... esté chicas que nada más sabes, hasta incluso modifican su voz porque se nota que no es la voz que realmente tienen y pues ven que hay otra mujer en el equipo y es como de “agh otra mujer, ay mira no sabe hacer nada soy la única que sabe hacer cosas de aquí”. Sí, es horrible, pero del otro lado las mujeres que he conocido por ejemplo: he conocido a muchas cosplayers que también juegan y así y este y por ejemplo siempre están como de “ay ya vas a hacer streaming, ahorita me uno” “ah vas a jugar, vamos” y este no sé, son como muy lindas y muy de “yo te apoyo, yo te estés, yo te quiero apoyar como streamer, también como amiga y también como tal” entonces sí, es muy lindo la verdad el apoyo que dan y así que puedas conocer mucha gente, eso también está muy lindo.

F: Ay que genial, la verdad eso es un poco más esperanzador y eso está genial, eh que se estén apoyando, que están surgiendo diferentes situaciones para enfrentar esa situación créeme que es bastante interesante, cosa que también vamos a detallar un poco más adelante de la entrevista así que vamos a ver que hay una situación que también me comentabas y justamente fue la inicial que comentabas que ya no existía como tal una agresión como tal en la plataforma si no dentro del mismo juego y es por eso que me gustaría saber ¿por qué consideras que en la plataforma ya no suceden ese tipo de acciones?

W: Yo digo que si suceden pero no a la gente que es este bueno o no usualmente a los pequeños streamers si no a los grandes streamers porque si normalmente como me mencionaste hace rato hay gente que manda a sus seguidores a tirarle hate en otro stream, muy innecesario también jaja, este pero siento que como te digo, si pasa pero no es tan común y ya en los juegos no es como que te puedan dar la cara entonces pues o sea ahí es como, cualquier persona puede estar haciendo cualquier cosa, incluso o sea ya ni este... o sea ni siquiera sabes si la persona esta streameando está grabando o algo y ya están diciéndote de cosas y ya quedaron ahí grabadisimos por ejemplo, este entonces pues sí creo que el hecho de que sean como más anónimo el asunto dentro de los juegos hace que haya más este más fácil y también como por la competitividad que hay de “ay me toco un equipo súper malo, que horrible juega, o hay me toco el troll, ya empezó”. Ya empezó a tirarse a matar y ya no está aportando nada al equipo y eso también los hace enojar, por ejemplo, entonces pues sí yo creo que también el hecho de saber que estás jugando con la otra persona es lo que también hace que sea más el nivel de flameo que en otras este, que por ejemplo en Twitch por que no estás jugando con la persona, nada más la estás viendo y como te digo, tan fácil como quitar el stream, pero ya cuando estas no sé por ejemplo en una partida no es que digas “pues ya nada más le pasó, next, no, tienes que a fuerzas jugar y ni modo, te aguantas e igual las mujeres ni modo te aguantas con esa persona que te está rageando por qué pues eso es parte del equipo y pues puedes sacar esto adelante o puede que ya no lo saques adelante porque el vato está tirando la partida o la chica, entonces pues sí, eso también pasa.

F: Oye y de hecho eh esa situación, bueno no sé si has llegado a ver una chica que se llama Nissaxter algo así...

W: Ah sí, Nissaxter, si

F: Pues justo juega mucho LOL y tiene situaciones bastante densas dentro de sus streamings de hecho, no sé si lo has llegado a visualizar.

W: La he visto la verdad es que no me agrada su contenido, creo que es un personaje que ella creo porque a la gente pues la verdad es que la gente le gusta ver como a la gente se esté pues mmm no sé cómo decirlo de les gusta como ver el drama entonces yo siento no sé si sea realmente un personaje, espero que lo sea por que si es así en la vida real, dios mío mujer por favor pero si no es así y nada más es un personaje nada más es como de mmm sabes que estás fomentando lo que no debería de ser y que a la gente le gusta y eso no debería de ser jaja. O sea no debería de ser divertido ver a alguien insultando a otra persona entonces por eso yo no sea no la veo y cada vez que me dicen como mis amigos “ay otro video de Nissaxter” y se empiezan a burlar de e la y yo “no me da risa, tampoco quiero verlo porque pues aparte de que no me da risa, no es como de que yo también vaya a fomentar el burlarme de e la... este si es un personaje e la decidí verse mal enfrente de la cámara, su problema, su asunto por eso yo no consumo su contenido, yo no la sigo ni nada pero de ahí en fuera sé que antes hacía streams y que no era así entonces por eso quiero creer que es un personaje, más que nada pero si no lo es por dios no sé qué está haciendo esa woman como con su vida porque te digo o sea no es que lo esté fomentando directamente pero indirectamente lo está fomentando y está fomentando que el ser agresivo es

gracioso por lo consiguiente ser agresivo está bien, no no está bien entonces por eso no me gusta esa mujer jaja.

F: Oye eh eso que nos comentas créeme que es importante tomarlo en cuenta sobre esta situación de que a veces posiblemente esperemos también en esa situación que sea un personaje si no hay una situación muy muy densa que hasta para tener views prácticamente tengas que cambiar un poco la forma que streamas, para tener hate y aparte visitas que ocurren, que no ocurrían en ciertos tiempos así que eso si está bastante interesante y denso si, si no te lo voy a negar y hay algo que también tomando en cuenta esta situación tanto de los juegos que anteriormente comentabas que tienen cierto tipo de chat de voz donde empiezan a agredir a diestra y siniestra sin importar que principalmente si eres mujer ¿crees que la naturaleza de los videojuegos, es decir su narración de los videojuegos influye bastante en la interacción de la partida?

W: No, definitivamente no o sea creo que o sea la naturaleza de los juegos como cualquier otro deporte es este la competitividad, esa es la naturaleza y pues obviamente dentro de los e-sports existe la competitividad sana y la que no es sana eh, normalmente por ejemplo, cuando estas no se con en un equipo y en persona jugando futbol, lo que sea, cualquier deporte, no les dices nada porque no es lo mismo, pero ya en los juegos o sea lo piensas pero no es muy fácil hablar en persona, pero ya en los juegos como nadie ver tu cara es muy fácil es como o sea ponerse la máscara y empezar a decir de cosas es muy fácil hacerlo este si puedes como... no sé, estás dentro de no sé, de tu equipo y así y con tus amigos y luego alguien este no se está jugando mal y dices “ay no, ya estoy

hasta la shit de esta persona” y así pero sabes no vas y se lo dices, te lo puedes quedar a ti y tal vez tu equipo diga “ah sisi, ya” y ahí se queda, ya la siguiente partida no es como que andes toda tu vida arrepintiéndote de “a por que me toco con esta persona y así”, no jaja, tampoco es como que vayas o sea que dependa tu entrada a un equipo profesional por una partida, no tampoco eso pasa entonces pues sí, normalmente los que ya están en equipos profesionales este o sea también por eso no hay tanta mujeres en equipos profesionales creo que apenas cloud gaming tiene su primer equipo de jugadoras profesionales entonces ya como que apenas las están incluyendo de una manera buena y no estética como lo hicieron una vez, creo que eran, no me acuerdo de que país eran pero eran de un país europeo si no estoy mal y ahí dijeron “vamos a conseguir unas chicas que tengan buenos genes y que se vean estéticamente guapísimas” y en ese momento el equipo pues obviamente valió porque eran puras personas que este jugaban support no jugaban mal el rol de support, pero no sabían los otros roles y la aventaron así de “aquí está el equipo que tanto pedían, ya ven no juegan bien y solo juega support” y es como de “ay qué estás haciendo” hay mucha gente que si sabe y que si tiene los altos y todo para poder competir pero lo malo es que si también están tratando de meter la parte estética eh y cuando no debería de ser así pero por ejemplo te digo, cloud nine ya por fin está metiendo equipo de jugadoras, no me gusto el hecho de que fueran puras jugadoras, porque pueden hacer un equipo mixto eh y pues no habría tanto problema porque justamente los videojuegos son el único que físicamente eh no tiene por qué haber una diferencia entre uno y otro, simplemente es, pues es más que nada mental al igual que por ejemplo el ajedrez no tiene por qué ser

femenil y varoniles, femenino varonil y así dividir, no. En esto si se puede tener como una conexión entre ambos y no tener que dividirlos a fuerza pero lo están tratando de hacer y eso no me agrada, no, no es bonito.

F: ¿Sientes como que es algo más forzado está idea de incluir a más jugadoras o algo así?

W: En algunos casos sí, siento que la parte de los e-sports sí, e-sports profesionalmente sí está siendo muy forzado por que no esté por ejemplo en corea creo que si eres mujer ya es como de un rotundo no, porque los entrenan desde chiquitos entonces este pues ya es como de “ah eres mujer, no vas a pasar” o simplemente no tienen esos ideales de que una mujer juegue videojuegos, este no. Y ehm y pues por ejemplo en México también es difícil, que incluso que mexicanos sean del equipo de México pero cuando sí lo son es muy difícil que sean mujeres por que tampoco las mujeres están como queriendo arriesgar a entrar a un equipo o no saben cómo hacerlo, eso también pasa que no saben cómo... no tienen como la accesibilidad de “ay quiero meterme a este equipo pero no sé por dónde audicionar” No tienen la misma accesibilidad y pues sí, eso también pasa.

F: Bueno, eso está la verdad de es bastante interesante todo esto que nos comentas sobre cómo a veces empresas tratan de involucrarse un poco más a manera forzada sobre ese entorno y sobre lo de los equipos pues es algo diferente. Hace unos días acudí justamente a un evento que se hizo aquí en el Citi Banamex eh donde de plano ya esa idea de los equipos lo hacen ver como un trabajo y esta no sé, esta medio raro porque vi que tenían más solicitudes...

bueno, aceptaban más solicitudes de hombres que de mujeres, así que la verdad si está muy... muy de que pensar esta situación tanto de manera profesional como de manera pues de hobby para pasar el rato.

W- Si, es que ya cuando quieres entrar de forma profesional, pues ya le dedicas todo tu tiempo y todo tu día. De lo que sé es que básicamente son 10 horas de estar entrenando, y pues ya sabes es como de entrar a la gaming house, y vivir juntos y eso también, por eso también no contratan mujeres, por que viven en la gaming house y no quieren que anden así diciendo que sus relaciones no sean profesionales, pero digo bastante feo. O sea creo que con un contrato puedes decir en cuanto pierdas como la relación profesional, ya te vas de aquí, es tan fácil decir eso y ponerlo en un contrato que esté, nada más podría pasar y podría, él podría no se sabe, entonces si en los equipos profesionales es muy diferente, ya en la manera que funciona el asunto, ya no es tanto como de que te vayan a flamear, porque ahora si es como del equipo y el equipo tiene que funcionar de cierta o tal forma y tienes que ver sea cual sea tu error cómo hacer que funcione tu equipo, y por eso también los equipos profesionales, tienen como sus clases y los coaches les dan como sus clases, literal ponen su pizarrón y ahí dicen este item es para tal, se puede usar en tales casos y así, y empiezan a literalmente a dar una clase profesional ya para que sea dedicado a eso, pero si son muchas horas de entrenamiento. También en algunos casos los ponen a entrenar físicamente a parte de este en el juego, entonces es algo completamente diferente y ya no profesionalmente es cuando por eso digo que es demasiado innecesario por que como ya, te digo cómo no te conocen no tienes como este una máscara así y

seguramente nunca te los vas a topar en otra partida o si, pero a lo largo de los meses, entonces es muy fácil raidear y es fácil decir de cosas es una partida, pero estoy consciente de que al día siguiente ya se olvidaron de las personas que les estuvieron diciendo de cosas, o sea ni siquiera saben el gamertag ni nada, o sea nada más así (jajajaja) y viceversa también la gente que fue insultada dice “recuerdo a este vato”, pasan una semana y ya ni me acuerdo como se llama, pero por favor que no me lo vuelva a encontrar. Entonces pues si es muy fácil llegar e insultar y no como en un equipo profesional, como te digo ya es una cosa totalmente diferente, pero es muy difícil que una mujer sea incluida en un equipo profesional, espero que ya en algún, o ya pronto y no quiero decir en algunos años sino ya en al menos en este año o en el siguiente ya haya más equipos incluyendo a varias mujeres, pero por ejemplo en las ligas pequeñas si me he encontrado muchos equipos que tienen a una o dos mujeres en el equipo, este bueno tampoco muchos pero son como tres equipos por liga, no por ejemplo, entonces si hay varios chicos que están incluyendo a las mujeres en sus equipos y para empezar a formar su carrera como equipo profesional, pero ya como para firmar contratos ya no, ya no los he visto o como así incluirlas o algo así, pero si cuando van como “ A vamos a entrar a una competencia y nada más por divertirnos y así y o tenemos quince años y nos dan una oportunidad para jugar en esta liga, vamos” y ya nada más se requiere el helo y ya normalmente no hay restricciones de la de las ligas de tienen que ser mujeres, no nada de eso, o sea siempre es como de tienen que ser tal helo, me vale el gamertag que tengan, algunos no porque palabras no educativas y es como que el gamertag tiene que ser respetuoso y así, pero hay otros que

dicen me vale el gamertag que tengas con que el helo suficiente ya puedes entrar a esta liga y es tu este tu asunto si llegas y ganas o si ya si pierdes en la primer partida, así que entonces es más inclusivo en ese aspecto porque a nadie le interesa quién eres al inscribirte, ya cuando estás jugando es como de ha hay una chica, ya felicidades eres el mvp y cae una entrevista y todo está muy padre y así y ahí si ya les dices quién eres pero mientras no te inscribas es como de me vale quien seas solo te inscribes y ya vas a estar dentro y vamos a ver qué haces y que tan bueno eres.(jajajaja)

F- Fíjate que la verdad esto que comentas es bastante cierto, justamente heee bueno aquí sí desconozco si hay una liga profesional o solo era un liga pero justamente fuimos a ver un evento sobre donde estaba participando un clan llamado “cinta negra”, no sé si hayas escuchado hablar de él, y eran e los contra “Altar” y todos e los, y evidentemente no hay tantas mujeres en esas ligas que están participando, yo quiero saber, tu ¿A qué crees que se deba que no hay tanta entrada por parte de las mujeres en estas ligas profesionales? Ya que me imagino que se manejan por algún tipo de agencias para entrar a estos equipos profesionales.

W- Creo que más que nada porque, como mujer es muy difícil plantearse la idea de jugadora profesional como carrera, porque, por ejemplo conocí al que es este el mejor jugador de México de smash y el o sea en cuando dijeron, ha es el mejor jugador de México vamos a contratarlo, entonces se tuvo que ir de donde yo lo conocí, para irse a este, creo que están en Estados Unidos se fue, entonces como que ahí lo vieron y lo contrataron y gracias ya tienes contrato con un equipo

profesional, pero de ahí o sea fuera siento que muchas mujeres, como no la ven fácil o se desmotivan por el hecho de que este, pues de la discriminación, no es como que lleguen a plantearse la idea de ha voy a entrenar para ser profesional.

Hay gente que dice, quiero llegar lejos, y se entrena y las mujeres o sea también dicen si, si voy, pero ya hablando profesionalmente, no he visto mujeres que digan, quiero entrar a un equipo competitivo como tal y voy a entrenar todos los días y voy a este voy a dejar la escuela por entrar a un equipo profesional, eso nunca me ha tocado verlo lamentablemente, este pero también entiendo por qué no, porque no es tan fácil he y pues como te digo, no es como que los contratos te lo vayan a dar nada más por ser buena, simplemente a veces son contratos por imagen, lo cual se me hace muy raro, porque incluso como faltan más mujeres podrían, hay muchas marcas de muchísimas cosa que podrían entrar a patrocinar, a un equipo, porque los equipos este literal ganan dinero de lo que les patrocinan, entonces no entiendo porque no incluir mujeres, si pueden inclusive llegar a muchas más marcas, ya fuera del maquillaje y eso pueden llegar a marcas este de productos de gaming para mujeres y crear como su propia marca dentro de la liga y del equipo, eso es lo que se me hace raro, como de hay tanta posibilidad de marketing para poder hacerlo, pero lo prefieren hacer con las streamers, este que en realidad con los profesionales y eso es lo que no me cuadra, que tienes tanta probabilidad de hacer esto y no lo haces ¿Por qué? Eso si ya no lo entiendo.

F- Ok oye y en esta situación que nos comentas tanto, bueno en recapitulación de todo lo que nos has comentado ¿Crees que existe la violencia de género en la plataforma por parte de los usuarios o

creadores de contenido? Ya sea en la plataforma por parte de twitch o ya sea por el chat de voz del juego, tu ¿Cómo te sientes al participar en un ambiente donde mayoritariamente he están personas del sexo masculino?

W- Este sí creo que, si hay una gran esta discriminación de género en las plataformas, he más que nada por ser videojuegos y he si no es como videojuegos “para mujeres” y recalco entre comillas como Animal Crossing, porque pues no tiene que ser exclusivamente para mujer, pero mucha gente lo ve como ha es un juego de “niñas” entre comillas otra vez, este, pero este, si existe mucho y cual era tu otra pregunta perdón.

F- ¿Cómo te sientes al participar en un ambiente donde mayoritariamente están personas del sexo masculino?

W- La verdad es que a mí, o sea me encanta jajajaajaja en ese aspecto como ya no tanto como el asunto del racismo y de la discriminación de género y así, sino más que nada porque siento que los hombres tienen otro tipo de humor y la verdad es que me divierte mucho ese humor jajaajajaja, entonces a mí me divierte mucho cuando juego todos los días y no juego, normalmente casi no juego con mujeres sino con hombres, con mis amigos y así, este y cuando trato de invitar a mujeres es como de” a no quiero intentar, gracias no me agrada”, así y hay mujeres que sí que he tenido un poco de contacto y de que hemos jugado varias partidas, pero mayormente juego con hombres y como dices, las plataformas la mayoría es puro hombre, y la verdad es que no me siento incomoda, hasta que me dicen algo, si o sea o hasta que le dicen algo a alguien más, ahí es cuando ya me siento incomoda, pero mientras no, este la

verdad es que me siento bastante bien y me gusta, y me gusta andar bromeando también, he por ejemplo en LOL donde no hay voz, pero si por ejemplo en Valorant o en COD y este ya en plataformas con las que tienes que usar la voz, ahí si ya no me siento tan cómoda hablando o jugando sí, pero hablando no porque me da miedo como perder esa o ese juego que se trae desde un inicio y perderlo nada más porque yo hablo, o hable y se dieron cuenta que soy mujer y empiezan a decir que ya está perdida y que ya mejor ni jugar bien y así. Si me toco una vez ver también en otro video donde sale una chica y este, están escogiendo en Valorat por ejemplo están escogiendo personaje o agente, y entonces empiezan a decir “hola, que tal, ¿Cómo están? “y entonces la chica lego hablo y dijo “hola, que tal”, entonces este el chico pregunta “oye ¿Eres mujer?” y la chica le dice “Si soy mujer” y él dice “ha perdón voy a dodgegear” y o sea los otros dos se quedaron como de ¿Por? Y la chica así de ok, y este, y el chavo así de que es que ya es partida perdida, perdonen voy a dodgegear, y dodgea y ya se fue la partida y ya ni jugo con ella, ni nada, nada mas dijo la partida está perdida, lo cual también dije ¿Qué? Qué onda, y me puse a ver los comentarios y yo pensé que la gente iba a estar como diciendo, así tipo de qué mala onda, que horrible y no, la mayoría de los comentarios, y te juro no estoy mintiendo, la mayoría de los comentarios era de hombres diciendo “ que tiene de malo el dodgeo, pues que tiene de malo, pues tiene razón” y así y yo de no, no lo puedo creer, no tiene razón, o sea no sé, eso sí me sorprendió demasiado, que la plataforma en la que vi el video era tiktok pero inicialmente de twitch, y de verdad demasiada gente, demasiada gente diciendo que el chavo tenía razón y que la chica era la que estaba mal, que no tenía

nada de malo el video, y que al menos se disculpó y yo como de no, no, eso no está bien, ya quería yo decirle a la chica borra por favor, banea a estos comentarios, no sé, porque si era demasiada gente de verdad, demasiados comentarios y muy poca gente diciendo “ que mala onda, eso no debe de hacer” y todos los comentarios que decían “ que el chavo tenía razón y que esa partida estaba perdidísima” mucha gente les comentaba diciéndoles de como de “si tienes razón, estuvo bien del chavo hacerlo, veo que es el primero que tiene huevos para decirlo ” así en frente de todo y yo, no que horrible, no, ese tipo de cosas.

F- Si la verdad es que está bastante feo, esta situación y tengo una duda ¿has ayudado a alguna chica cuando la han ofendido, compartiendo una partida con ella?

W-Si, si o sea lamentablemente solo creo que uno o dos veces me ha tocado, este entonces no he podido defender a todas mis compañeras, pero si, solo dos veces me ha o bueno, lamentablemente y afortunadamente este, pero esas veces que se burla de su gamertag, ni siquiera la chica hablo, solo su gamertag decía princesa no sé qué y pues ya empezaron, ni siquiera era mi team el que la estaba molestando, era el otro team, y yo así de por favor ya, y si me ha tocado que decirles “oigan ya basta “ y normalmente me pongo como a su nivel, como de este ya, por ejemplo de ese día que se estaban burlando de su nombre, y yo por más que les decía “oigan que tiene de gracioso” y a si y seguían y de repente se empezaron a burlar de los nombre del resto de mi team, y yo así de pues bueno tal vez es algo que a ellos les cause risa, pero ya una vez que me puse a su nivel, y me empecé a reír de sus nombres, que ni me causaban risa pero nada más como para

callarlos, se callaron afortunadamente y ya como eso no les gusto, se llevan pero no se aguantan.

En otro caso de una chica que también este, o sea estaba creo igual fue en Valorant, y estábamos así, ella abrió el micrófono y un chico empezó a decirle de cosas, pero era como imitando su voz, y yo así de jajajajajaja, entonces la neta me super concentre en esa partida, me fui de mvp y ahí cuando ya estaba de mvp, le empecé a decir de cosas al chavo, le dije “mejor ya cállate que tú no estás haciendo nada por el team” cosas así, entonces era para que ya se callara y ya en un punto, le dije que o también era mujer y que ya, que no puede ser que siga diciendo de cosas a otra mujer, y ya como que ya no pasó nada, pero si solo ha sido en dos ocasiones que me ha pasado, de ahí en fuera, siempre ha sido o a mí, o a mi dúo que ni siquiera es mujer, entonces pues si

F-Y en estas situaciones que me comentas, como tal tanto en el chat de twitch como en el chat del juego ¿Has establecido límites entre tú y el chat, prácticamente, a la hora de jugar y al momento de estar streameando?

W- Mmm, creo que el único límite que tengo a los streams he. O sea yo siempre dejo que vean todo lo que estoy viendo y también siempre dejo que se expresen, o sea te digo mi comunidad no es mala, entonces si van a insultar o algo, o sea sé que existen insultos pero no con afán de insultar, sino como para expresarse, como de “ a que cabron está eso”, por ejemplo, cabron es insulto y ya, pero no lo hace con afán de insultar o de agredir, sino es como de expresión y me gusta eso que tengan es libertad de poder decir lo que quieran y no vaya twitch a decirles, primer strike, cálmate jajajaja, pero los links si como que ya, como son bots que dicen “para que tengas más follower

sigue esta página” y yo por favor no, ya estoy hasta aquí de ese tipo de cosas, pero de ahí en fuera no tengo como ninguna otra restricción, no sé si ya cuando tenga más seguidores tenga tener alguna restricción, quiero creer que no, no la vaya a necesitar, que voy a tratar o al menos quiero tratar de tener una comunidad bastante respetuosa, pero si en algún momento se requiere y pues por ejemplo pues ya, no que me estén diciendo cosas a mí porque a mí me vale, pero si ya empiezan a insultar a mis seguidores, ahí si digo espérate jajajaja, ahí si ya no y directamente baneado o sea no te vuelvo a ver en mi vida, pero mientras se quieran expresar y todo, cualquiera puede decir su opinión, cualquiera puede decir sino le está gustando cualquier cosa, están libres de hacerlo.

F- Oye que genial que defiendas también a tu comunidad, eso realmente ha de sentir bastante cómodo y en compañía, y hay algo que también me gustaría saber, sobre las situaciones tanto de twitch como de los videojuegos ¿Te has llegado a sentir violentada por el hecho de ser mujer en estas situaciones? Y también ¿Qué videojuegos sientes que son más violentos para las mujeres o contra las mujeres?

W- Si me he sentido violentada, por ser mujer, incluso ni saben que soy mujer y ya me están insultando y cuando ya saben que soy mujer aún es peor, y pues si como te he dicho ya me han pasado varias situaciones así, y juegos que donde creo que la gente es más violenta hacia las mujeres, creo que todo lo que tenga que ser en línea o competitivo, LOL o Valorant, son el top y de ahí en fuera creo que, en otros sería COD, Warzone, después de ahí creo que. Por ejemplo, en Halo nunca me ha tocado nada de eso, entonces creo que por ahí no, pero los que mencione son mi top.

F- Oye y ¿Cómo lidias con esta violencia de género, cuando es presentada en twitch?

W- En twitch pues te digo, afortunadamente no me ha pasado, pero en caso de que me llegara a suceder, creo que sería como lo más respetuosa que pueda, como por ejemplo, llegan y me empiezan a decir de cosas, les diría como de “gracias por decir tu opinión , sino te gusta mi contenido, puedes adelante pasar a otra plataforma o a otro stream” pero si puedes por favor retirarte muchísimas gracias por dejar tu comentario y gracias por darme una view” “solo te aviso que no voy a estar leyendo tus comentarios, voy a leer los que si me importan, como los de mis seguidores, así que gracias” y ya creo que eso es lo único que diría, pero te digo, si ya se meten con mi comunidad, ya baneo, ya adiós, pero si solo se está metiendo conmigo, pues él me está dando view gratis, entonces pues eso me ayuda y ya este, yo creo que mi comunidad tampoco lo dejaría y también le diría a mi comunidad que lo dejen, si él quiere estar insultando que lo haga, por mi esta mejor, me da más comentarios y este si me reporta twitch va a saber que yo no hice nada, entonces pero si pasa que de repente te reportan varios bots y así y todo, sería de mi tener que tomar medidas como de banear y aparte de decirle a twitch que me están llegando bots, por favor mejora tu plataforma caray jajaajajaja y así pero de ahí en fuera creo que nunca debes de responder en este tipo de casos agresión con agresión, porque no vas a llegar a ningún lado, simplemente ignorar el comentario, que sepas que no es personal, creo que es algo que a mí como estudiante de actuación, tienes que saber que lo importante que nada que te digan

va a ser personal, ya sea bueno o malo, entonces sí, que no te lo tomes personal, decirle que se puede quedar si quiere y sino que se vaya, que puede seguir pero no le vas a hacer caso, y que se quede te está ayudando más que no ayudarte, por ejemplo eso.

F- Oye y eso lo considerarías como una estrategia o no sé si tengas algo adicional, para sobrellevar estas situaciones en las que puedes llegarte a sentirte violentada por hacer streaming

W- Siento que más que nada es como una estrategia, así como dices como de psicología inversa, así de no me afecta tu comentario, pero sabes, gracias por tu comentario, porque realmente me estas ayudando con tu comentario, aunque no sea bueno ni constructivo, entonces si es como de estrategia de también como para no reaccionar como nisaxxter o windyGirk

F- Si, si la ubico jajajaja

W- Esa chica, yo digo, compañera que haces con tu vida, pero si o sea por ejemplo, te digo, nunca reaccionar como agresivamente, no siento que sea la solución, esté en la plataforma de twitch, pero ya por ejemplo, ya en los juegos, no es como que puedas decir eso, porque realmente no te están aportando y no es como que están jugando contigo, te digo, no es como una view, que eso te ayuda a que te vea más gente, y mientras más gente te ve más llega tu alcance y así, pero mientras no, esté pues, si es muy diferente como tienes que tratar a la gente en twitch, que ya dentro del juego donde ni siquiera te ven la cara y así, pero si es muy diferente como debes llevar las cosas.

F: Y esta violencia que has llegado a presenciar, tanto para otras compañeras, como hacia ti, ¿Ha llegado a afectar en tu vida fuera de la plataforma o en otras redes sociales?

W- A mí no, pero tengo una amiga, que era cosplayer y lo dejó de ser porque dijo que la comunidad era muy tóxica, siento que la gente que hace cosplay no es tóxica, o no la mayoría, porque ya recordé algunos casos, pero si la gente que consume cosplay, si llega a ser muy tóxica, porque lo que estas vendiendo es tu imagen y siento que lo mismo pasa cuando haces stream, estás vendiendo tu imagen, si es que muestras tu cara, sino es como la Vtuber y la imagen de la Vtuber la que estás vendiendo, este, entonces si por esa parte, creo que funciona así.

F- Ok y esto que me comentas, es bastante interesante, para toda esta parte de la investigación que estamos haciendo, sin duda alguna, tus respuestas créeme que van a seguir ayudándonos, y hay algo que también quiero recalcar en lo siguiente. ¿Hay algunas streamers que nos han comentado que tienen una red de ayuda, esto hace que se sientan más seguras dentro de la comunidad, nos has comentado que hay mujeres que ya se apoyan durante el mismo juego? ¿Tú qué piensas sobre esto o si crees que sea una red de apoyo, o están formando algún tipo de red de apoyo o medidas para contrarrestar esta situación?

W- Creo que como dices que son medidas, para contrarrestar la situación, creo que o sea es como los, o como ya el movimiento feminista, contra los feminicidios, que es vamos a apoyarnos entre mujeres, y en cuanto, o sea, tú tienes tu plataforma y en cuanto algo te suceda, subes la conversación o subes las imágenes, o subes tu historia aunque no

tengas pruebas, y ya la gente va a decir yo confío en ti, yo sé que estás diciendo la verdad, por ejemplo, creo que pasa lo mismo en este tipo de comunidades, donde las mujeres dicen “juega con nosotras y te apoyamos y vamos a tratar de reportarlos” y así y todo, y siento que está bastante bien, pero se me hace triste que tengamos que recurrir a ese tipo de acciones, porque en primera no deberían de estar pasando, he, en primera deberían ellas de poder ser libre, independientemente de tu género, de poder jugar lo que tú quieras, y ya luego, este, pues ya, igual los hombre se raidean entre hombres sin importar el género, y pues sí, eso siempre va a pasar, pero ya como la restricción de a mujeres, como de por ser mujer te voy a insultar más y por ser mujer ya yo voy a trollear y voy a tirar la partida y ese tipo de cosas, eso ya no esta tan padre, también igual que la misma forma de twitch que nada más por comentarios de “tú por ser mujer por eso creces, yo que llevo tantos años y soy hombre no crezco” y así y yo digo “la gente consume lo que quiere ver, si realmente las personas están consumiendo el contenido de una mujer, no creo que nada más sea por ser mujer, sino tiene otra razón, porque son muchas mujeres en twitch, muchísimas, pero también hay muchos hombres, entonces sino ven tu contenido es porque no tienes lo que la chica si tiene o el chavo si tiene, entonces por ejemplo, Ibai que es de los streamers más grandes y más conocidos y todo el mundo, este, entonces él tiene algo que los demás no tienen y es característico de él y así , pues él es muy carismático y pues cada que ves un stream de él es como ver un stand up, y es muy gracioso y te divierte y así, y pues por ejemplo de mujeres hay una este, hay una chida que se llama FardynDulittle, y ella literal no puedes ver su cara, pero sabes que es mujer por su voz y este, se pone un filtro de patata como cara jajaja,

no sale ella nunca y es súper gracioso verla, por lo que dice y por lo que comenta y por todo, y también a ella le han tocado situaciones de discriminación dentro del juego, e incluso ella lo sube a sus plataformas, diciendo “miren lo que paso en otro stream y lo que le conteste” y así, entonces por ejemplo no, pero te digo se me hace como triste que tengamos que recurrir, porque en primer lugar no debería de pasar, este tipo de situaciones, pero a la vez se me hace como una buena forma de empezar, para evitar ese tipo de situaciones, pues si se me hace muy buena idea.

A: Ya ok, bueno yo soy Álvaro, es que Francisco tuvo un inconveniente rápido, pero continuaremos, vale,

W: Si

A-Bueno aquí he estado presente y he escuchado lo que tienes para comentarnos, por lo que veo te mueves mucho por el mundo de los Esports y que puede ser tu tirada, lo que es súper padre e increíble, y tengo yo una pregunta en particular. ¿Tú has notado alguna diferencia respecto a cómo se representa a la mujer en los videojuegos, antes a los de ahora, considerando que las narrativas han cambiado y se han modificado, tú de qué manera crees que se ha cambiado, de cómo se representaba antes y como se representa ahora el papel de la mujer en los videojuegos?

W: Creo que antes, como era muy marcada esta situación de videojuegos para hombre y muñecas para mujeres y así, entonces creo que antes como asombro de que una mujer juegue videojuegos, que padre, no como los hombres, y pues conozco a mucha gente que dice “yo quiero una chica gamer que juegue conmigo” y hay otros que ven a

una mujer en su team y están insultando, como de que no hay coherencia, entonces, siento que antes estaba visto como de otra forma, pero no es como ya la parte competitiva, por que antes no existían los Esports de manera de equipo, por así decirlo de ese ámbito y no eran tan grandes como ahora, bueno grandes entre comillas porque tampoco son tan grandes, pero pues si LOL ya hizo una cosa bastante enorme, gracias a Raiot, entonces, ya que no eran tan conocidos como así competitivamente, pero siento que desde que se volvió algo más conocido, la competencia, como la visión ya cambio, este, también el hecho de los streams es como de “está jugando nada más por views y ni siquiera le interesa el juego realmente” es como cuando eres fan de una cosa desde hace muchos años y alguien la conoció hace un mes y te dice “soy súper fan” y tu así de existía desde hace años y no sabes, que me stream y es como de todos lo pueden conocer a diferente tiempo, no por algo tiene que ser así de pouser o algo, o lo que sea, nada más porque de repente se hace famoso el asunto, no tiene nada de malo que te empiece a gustar algo y que te emociones por algo y que quieras saber, este, todo de ese algo, porque te gusto mucho, no tiene nada de malo, siento que algo así paso con los videojuegos, donde los hombres decían “antes nadie jugaba o ninguna mujer y ahora todas las mujeres que juegan, juegan mal” y es como de que no es verdad, pero tú tienes esa credibilidad de que eso pasa pero no, realmente no, siento que eso es o pasa ahora.

F- Oye y ahorita que ya regresé en este caso. Y ¿Has notado cambios en la plataforma twitch, respecto al manejo del chat, para evitar los comentarios ofensivos?

W- Espera se cayó mi gato

F- jajajaja si es cierto ya lo vi

W- Jajajajaja ya, es que quería ver si estaba bien, y como se atoro en la camita y ahí. Pero ahora sí perdóname, que paso.

F- No te preocupes también tengo gatos así que sé que causan jajajaja. Pero si retomando un poco esta situación ¿Has notado cambios en la plataforma twitch, respecto al manejo del chat para evitar comentarios ofensivos, desde que iniciaste hasta la actualidad?

W- Si, bastantes, o sea siento que era, o sea tu puedes poner ciertas palabras que no quieres y no salgan, entonces tu puedes como decidir en la plataforma, estas palabras son baneadas, ya no salen o la gente que diga tal cosa va a llevar un strike o tantos strikes o perma ban en cuanto lo digan, entonces siento que es una de las tantas cosas que twitch puede hacer y que la gente casi no sabe, porque hay demasiadas cosas que puedes hacer, pero no sabes ni por donde verle y ni cómo hacerle, ni como configurarle, que es lo que te mencionaba al principio, pero de ahí en fuera, o sea, es muy, o sea si tiene mucha accesibilidad que antes no tenía como eso, antes nada mas era twitch y cualquiera puede comentar cualquier cosa y de repente fue como de "la gente es mala jajajajaaj" entonces hay que poner medidas y poner límites, y son varias las cosas que tú puedes poner, siento que está bastante bien ahorita, o sea, todo lo que puedes hacer, siento que también hay muchas como el jaqueo y el stream sniping, que hay que como, no sé cómo se pueda solucionar, pero debe de haber alguna forma, pero si, ese tipo de cosas que pasan, ahora ya como por la evolución del asunto que ya es más

grande, pero si ha cambiado bastantes cosas desde antes, desde hace mucho.

F- Ok muy bien, oye y ya pues en este caso como tal para ir cerrando un poco la entrevista, ¿Me podrías platicar hasta donde te gustaría llegar, ya sea con la plataforma o con el streaming en twitch?

W- Oh bueno, o sea por el momento quiero conservarme como streamer chiquita, porque quiero hacer mi carrera como actriz profesional y así y que la gente me conozca más que nada por mi ámbito de actriz que por mi ámbito de videojuegos ¿Por qué? Porque quiero que conozcan profesionalmente mi trabajo y que sepan que es importante, porque también la actuación es como "ha estudias actuación, te vas a morir de hambre" entonces quiero cambiar la visualización. Y ya con los streamings ya pueda trabajar profesionalmente y debutar de todo esto, entonces ese es mi plan de twitch, seguir haciendo streams, pero ya con una comunidad no de comunidad de streaming, sino como las celebridades que intentan hacer streaming, como Heydan Galager, creo que se llama así el chico, es el que actúa en Umbrella Academy que es uno de los protagonistas y el empezó a hacer streaming en twitch, y hacía antes pero no era conocido y antes no hacía muchos y ahora hace más seguido, donde nada más agarra su guitarra o a veces juega y es como muy padre ese tipo de cosas, ya que estás abriéndole otro mundo a personas que están en este mundo y ya como más de gente abierta entra en la plataforma, donde eso también es divertido y dicen "quiero probarlo" quiero ver qué más hay y puedes abrirles otro panorama y otro mundo a mucha gente y entonces es como mi mentalidad por ahora, como te digo por ahora quiero conservarme de streamer chiquito y ya la gente me conozca por mi trabajo

profesional, que también como cosplayer de ese lado he conseguido seguidores, entonces sí.

F-Está bastante bien y ya como tal qué crees que le dirías a las nuevas o los nuevos streamers y streamers mujeres que quieren llegar a participar dentro del medio ¿Qué consejo tienes para ellas?

W-Ahh que no se desanimen, si ven números bajos o si o si ven cero views, que sigan haciéndolo, o sea que si tienen cero views aun así hablen como si tuvieran diez mil personas viéndolos con la misma energía que tendrían, porque eso les va a ayudar mucho a conservar gente, porque tal vez una persona está pasando y ven como traes esta energía y obviamente pues hay gente que necesita ser contagiada con esa energía positiva, también que le investiguen mucho para tener un buen stream, porque hay streamers que pueden hacerlo a la simple o pueden hacerlo con muy buena calidad y ser apenas principiante y la gente va a decir “ah que padre se ve el stream y oye nada más tiene dos views pero mira cómo tiene el overleit y que pares las alertas que salga todo y así “, entonces si investigar mucho de eso porque- es muy, o son demasiadas cosas lo que puedes hacer con OBS o twitch y todo esto y pues justamente que cada comentario no se lo tomen personal sea negativo o sea positivo, nunca se lo tomen personal, o sea ustedes son como pueden ser ustedes mismos en la plataforma, pero cada quien tiene su opinión, pero tú eres quien le da la importancia que realmente tiene, o sea el comentario no tiene importancia hasta que tú se lo das, entonces si ese tipo de consejos son los que daría.

F-Oye pues muchísimas gracias, por estar participando para el proyecto de la tesis, tus preguntas, digo, tus respuestas son

bastantes valiosas y las vamos a estar comentando próximamente en el salón de clases, la verdad es un gusto que nos pudieras haber apoyado y no sé si tengas algunos comentarios para decir o algo adicional.

W- Pues muchísimas gracias por invitarme, pues como les dije que padre que estén haciendo este tema, que es algo que se tiene que hablar, creo que no es un tema que se hable en un salón de clases, entonces creo que está muy padre, como el llevarlo pues a su profesión y que lo puedan y que sea un granito de arena a esta comunidad que protege a que, protege, está en contra de la discriminación y que quiere informar a la gente más que nada, entonces está muy padre.

F-Que genial la verdad te haremos llegar todo, bueno no todo el material, pero si el material que se va a lanzar una vez que se estrene el documental, así que espéralo y también si gustas que otras personas quieran participar en el proyecto de tus conocidas, créeme que es bienvenido, podemos escuchas a otras gamers también y que nos cuenten su experiencia, así que nos ayudarías bastante también si nos recomiendas con algunas otras chicas y nos pones en contacto con ellas de alguna forma y ya les platicamos de la situación del proyecto.

W- Si, si claro, tengo unas cuantas amigas que si se unirían a esta tesis

F-Muy bien la verdad es un gusto y lo reitero pues de momento seria todo, espero te la hayas pasado bien, igual cualquier comentario o sugerencia es bienvenido y seguimos en contacto en el chat de whats app, para diferentes situaciones y seguimos en contacto.

W- Sí muchísimas gracias.

F-Seguimos en contacto en verdad, cualquier cosa yo te estaría mensajeando, y si invitas a otra persona en verdad nos ayudaría bastante para el proyecto.

W-Si, si cualquier cosa me pongo en contacto contigo.

F-Así que sería todo de momento, Daniela no puede hablar y a Álvaro ya se le traba, de momento sería todo y que pases una muy buena noche y seguimos ahí dándole al proyecto como tal.

W-Igual que tengan linda noche todos ustedes, descansen, bye.