

**UNIDAD XOCHIMILCO**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**JUEGOS ONLINE: VIOLENCIA, ESTIGMAS Y ESTEREOTIPOS**

**TRABAJO TERMINAL**

**QUE PARA OBTENER EL**

**GRADO DE: LICENCIADOS**

**EN PSICOLOGÍA**

**PRESENTAN:**

**Lozano Ramirez José Juan**

**Xicoténcatl Cruz Luis Ángel**

**ASESORES:**

**Claudia Monica Salazar Villava**

**LECTORES:**

**Eva Alcántara Zavala**

## Contenido

Introducción.....	3
¿Cómo escogimos el tema? .....	4
¿por qué hablar de jugadores en línea y su violencia? .....	5
Violencia afecta a los usuarios de los juegos en línea .....	6
Normalización de la violencia en los jugadores .....	6
Metodología empleada en el trabajo.....	6
Los videojuegos jugando con el campo .....	9
El misterioso mundo <i>gamer</i> .....	15
Jugadores conocidos como <i>gamer</i> .....	15
Medios de comunicación entre <i>gamers</i> .....	17
Jugadores en un lugar físico.....	18
Juegos populares. ....	18
Diferencias en las expresiones o palabras en los juegos.....	19
Apropiación y transformación del lenguaje .....	20
El primer reto la violencia dentro de los videojuegos .....	22
Violencia.....	22
Violencia de género.....	25
Normalización de la violencia en los/las jugadores.....	31
Estereotipos y estigmas en los jugadores en línea .....	34
Estigma .....	34
Estereotipos .....	36
Conclusiones.....	41
La experiencia .....	43
Bibliografía: .....	44
Anexos: .....	46

## **Introducción**

En el siguiente trabajo nos enfocamos en conocer las experiencias de usuarios y usuarias de los juegos en línea: cómo se adentraron a jugar videojuegos, por qué les llamó la atención, qué suelen jugar, cómo es que se relacionan con otras personas, si han sufrido violencia dentro y fuera de los juegos y, si es así, quién lo causa, si han sido violentos con otras personas, qué perspectiva tienen de cómo son vistos los *gamers* y si ellos han sido afectados por esto.

Las primeras aproximaciones a la investigación estaban planeadas para ver cómo se creaban o reforzaban los vínculos de amistad durante la pandemia del 2020, desde una perspectiva pensada en la comunicación digital. Tras un replanteamiento de ideas, decidimos enfocarnos en los videojuegos pues es un tema que nos causa interés por la cantidad de estereotipos que se le adjudican, los cuales han forjado una mala percepción de los usuarios de los juegos en línea, conocidos como *gamers*.

Asimismo, se tenía el propósito de mostrar una perspectiva social que es aceptada ampliamente, basada en la idea de que los usuarios que juegan videojuegos son reproductores de violencia.

Este trabajo tiene una estructura diferente a la tradicional educativa y fue adaptado para la comprensión del tema, ya que se necesitaba expandir los apartados para lograr explicar el grupo del que formamos parte y queremos observar.

El trabajo está dividido en los siguientes apartados:

**Descripción del problema:** se centra en explicar cómo se eligió el tema, cuál es el objeto de investigación y cuáles son nuestras preguntas de investigación que fueron importantes para centrar el tema.

**Justificación:** se divide en tres subtemas que se concentran en explicar por qué vamos a realizar esta investigación:

**Romper la idea de que los juegos son productores de violencia y plantear que los jugadores tienen una carga violenta:** se centra en cuestionar la idea de que los juegos no son los que producen una violencia, sino que los usuarios mismos ya vienen con una carga violenta a los videojuegos.

**Violencia afecta a los usuarios:** se centra en explicar la presencia de la violencia que se encuentra dentro de los usuarios de los juegos en línea y cómo ésta los afecta.

**Normalización de la violencia:** en este se plantea que la violencia que se presenta en los videojuegos, por parte de los usuarios, tienden a ser normalizada.

Posteriormente pasamos a estrategias metodológicas donde explicamos la metodología que empleamos durante la investigación, seguido de la adaptación en la metodología para el campo,

donde explicamos qué estrategias modificamos para que se pudiera realizar correctamente nuestras herramientas para la recolección de datos en el campo.

Después hay una introspección de nosotros como jugadores en la que narramos nuestra implicación con el tema, y en seguida, una explicación de lo que conforma el mundo *gamer* donde explicamos cómo son conocidos los jugadores de los juegos en línea y la manera en la que se fue formando el grupo social de los *gamers*, hasta la actualidad.

De igual manera, exploramos cómo estos están presentes en un medio digital, de qué herramientas hacen uso para poder comunicarse entre ellos y cómo se pueden encontrar en lugares físicos. Finalizamos el apartado con los juegos populares que fueron mencionando los usuarios de los juegos en línea durante las entrevistas y observaciones participantes.

Igualmente se dedicó un apartado sobre la importancia que hay en el lenguaje en los *gamers* y cómo surgieron las diferencias en las expresiones o palabras en los videojuegos, comentando que existe una apropiación y transformación del lenguaje.

Para finalizar el apartado, presentamos el significado que dieron los entrevistados y observados de los conceptos que se usaron en el campo.

Después se exponen los ejes de análisis de nuestra investigación donde hablamos sobre las experiencias que han tenido los usuarios de los juegos en línea ante la violencia y violencia de género, lo que sirve para resolver una de las preguntas de investigación y la otra se contesta con la explicación de la presencia de estigmas y estereotipos en los *gamers*, cómo este llegan a afectar a los usuarios por parte de las personas que están fuera de este grupo social, y cómo también las empresas refuerzan este tipo de ideas.

### **¿Cómo escogimos el tema?**

Desde el comienzo del trabajo estuvimos de acuerdo en buscar un tema fuera de lo habitual, lo que nos llevó, como equipo, a enfocarnos principalmente en temas relacionados con tendencias tecnológicas actuales, pues ambos integrantes compartimos un gusto por ellas.

Decidimos centrarnos en la virtualidad como un apoyo para la identificación con el otro, trabajando con una perspectiva orientada por los sucesos de la contingencia sanitaria por causa de la enfermedad Covid-19, a inicios del año 2020.

Esta idea que se tenía en un comienzo se tuvo que modificar, debido a que la virtualidad como concepto era demasiado extensa para el tiempo en el que se debía realizar el trabajo; pensando en ello, decidimos enfocarnos en un tema más específico que fue acerca de los videojuegos.

Durante este tiempo observamos que, gracias a las redes sociales, hubo un incremento de usuarios en los juegos en línea. Por ello, tuvimos la idea de que, a raíz del distanciamiento

social que se produjo en todo el mundo, se hacía uso de los videojuegos como un refugio para la formación o el reforzamiento de vínculos de amistad.

El enfoque en los vínculos de amistad cambió al observar que existían prejuicios hacia las personas que juegan videojuegos, por parte de quienes tienen poco o ningún conocimiento sobre estos, lo que ocasiona que estigmaticen a los usuarios. Esto nos llevó a pensar en los estereotipos que existen respecto a los jugadores, por ejemplo, catalogarlos como personas violentas.

Tras las primeras aproximaciones en el campo observamos que sí existía una violencia en los jugadores, esto nos hizo cambiar el enfoque del trabajo hacia las distintas formas de violencia, estigmas y estereotipos que viven los usuarios de los videojuegos.

Una vez que tuvimos más claro el objetivo, era preciso comprender que buscábamos conocer la experiencia de los usuarios sin caer en repetir lo que ya se ha dicho en la superficialidad, por esa razón, tras analizar y sintetizar las ideas, finalmente nos centramos en las siguientes preguntas de investigación:

¿Cómo los usuarios de los juegos en línea viven la violencia dentro de los juegos?

¿Cómo afectan los estereotipos y estigmas a los usuarios de los juegos en línea?

Esta investigación nos hizo reflexionar acerca de la normalización de la violencia que existe en torno a los usuarios, el impacto que tiene sobre ellos y como esta se reproduce, por ello con estas preguntas no buscamos dar una solución a un problema, sino que tenemos el objetivo de escuchar a los propios usuarios relatando su experiencia y así dar paso a más interrogantes que dejen la puerta abierta a nuevas investigaciones.

### **¿por qué hablar de jugadores en línea y su violencia?**

Para nosotros es importante explorar más a fondo el tema de los videojuegos y la interacción que se da entre los usuarios, por lo que la investigación va encaminada a cuestionar las ideas que se tienen comúnmente sobre ellos, principalmente en los medios de comunicación, donde interpretan que existe un aumento en la violencia ocasionada por jugar videojuegos.

En nuestra experiencia como *gamers* hemos escuchado que el tema de la violencia está ligado socialmente con los videojuegos. Las personas reproducen ideas equívocas al respecto, que son poco discutidas ya que no son tema de interés para la sociedad a menos que ocurra un suceso de violencia que se pueda relacionar vagamente con algún sujeto que llegue a cometer algún crimen, como por ejemplo lo que ocurre dentro de los colegios de Estados Unidos y México, en donde después de una catástrofe se refuerza la idea que los videojuegos crean personas violentas por el contenido que manejan, apartando e ignorando todo el contexto o problemas que tenía la persona que cometió el acto violento.

Nos parece pertinente escuchar la voz de los usuarios para mostrar una perspectiva diferente de la que se suele tener, pues han llegado a ser señalados y hasta segregados en la sociedad por la opinión de terceros.

Consideramos que estas opiniones han sido reforzadas por la popularidad que han tenido videojuegos categorizados como *Shooters*, pero la realidad, en nuestra experiencia, es distinta. Como usuarios de videojuegos podemos ver que algunos usuarios ya llevan encima cargas violentas, no negamos que jugar juegos violentos puede llegar ser un factor importante en algunos casos, sin embargo, generalizar es incorrecto.

Se tiene la errónea creencia de que una persona va a reproducir los actos violentos aprendidos en los videojuegos, no obstante, este pensamiento debería ser cuestionado pues existen juegos que no contienen violencia alguna en los que se presentan actos de violencia entre los jugadores y, no sólo eso, sino que no todos quienes cometen actos de violencia son usuarios de juegos en línea.

### **Violencia afecta a los usuarios de los juegos en línea**

La violencia se puede suscitar en cualquier lugar donde exista una interacción entre sujetos. Tal es el caso en los juegos en línea donde existe interacción gracias a las herramientas de comunicación y acciones dentro del juego que otorgan al usuario la libertad de poder expresarse a su gusto.

El jugador ha aprovechado estas comodidades para comunicarse y también para poder agredir fácilmente a otros, estas agresiones pueden ser variadas y cuando suceden, el usuario que las recibe es afectado.

Consideramos que no hay una constante de rasgos determinantes en las personas para ser violentas, como su edad, sexo, estatus social o económico, pues al momento en que se presentan estas acciones tienden a reaccionar de diferentes maneras. Dependiendo del momento, de la fuerza o el impacto personal que se tenga, se genera una respuesta violenta a esta agresión o por el contrario se ignora.

### **Normalización de la violencia en los jugadores**

Nosotros, como jugadores, hemos observado que la mayoría de los usuarios no suelen expresar su inconformidad ante la violencia que se presenta, por lo que parece un tema al que se le da poca importancia o al que no se le menciona, tanto de parte de usuarios como de las personas fuera del ámbito *gamer* con quienes se relacionan.

### **Metodología empleada en el trabajo**

Planear el proceso para realizar un método eficaz que nos ayude a buscar y recabar información es una tarea difícil, pues hacer uso de una metodología ya establecida reduce el potencial para analizar nuestro objeto de estudio, como menciona Margarita Baz (1998).

*“Un proceso de investigación y cuyo carácter es esencialmente analítico en la medida en que depende de la capacidad de desarmar momento a momento los presupuestos, las premisas, los sesgos de nuestras perspectivas y miradas, y de otorgarle un sentido tanto a los movimientos que nos genera el proceso como a las herramientas -conceptuales y técnicas- con que nos auxiliamos en el camino” (p56).*

El proceso metodológico que empleamos durante la investigación, nos enfocamos en preguntarnos ¿De quiénes vamos a escuchar su experiencia? y ¿Qué tipo de metodología emplearemos en el campo?

Para poder responder la primera pregunta decidimos buscar a personas que se interesan por los videojuegos y disfrutan jugarlos, no se le dio interés a la edad o género de los usuarios, tampoco buscamos que fueran de un mismo lugar —algunas eran de distintos estados e incluso de otro país— lo que ayudó a tener una diversidad de relatos. Con el fin de poder realizar un análisis más amplio del tema qué nos interesa. De esta manera, se conformó un grupo de doce a quince integrantes que fueron invitados.

Para responder la segunda pregunta, fue importante tener claro el objetivo principal de la investigación, por ello, la siguiente tarea era identificar las herramientas necesarias para poder escuchar, hablar y observar la experiencia de los jugadores en línea.

Comenzamos con las observaciones participantes, estas están centradas primero en lugares físicos, para este caso decidimos visitar varios *game centers*, con el propósito de ver cómo los jugadores conviven y se relacionan entre ellos.

Posteriormente, decidimos acercarnos a los espacios digitales, para esto fue necesario hacer uso de plataformas como *Twitch*, donde nos enfocamos en platicar, observar y convivir con *streamers* en diferentes días.

Otra herramienta que utilizamos fueron las entrevistas grupales, estas tienen como objetivo poder escuchar las experiencias que los invitados tienen como jugadores, su opinión acerca de la violencia y estigmas que rodean a los videojuegos, así como observar su comportamiento dentro de estas. Para obtener comentarios y opiniones más detalladas se decidió hacer uso de las entrevistas individuales, ya que, por cuestiones como pena, miedo o simplemente para dejar participar a los otros, los jugadores no tenían la confianza para comentarlas en la sesión grupal. Para las entrevistas grupales e individuales nos comunicamos por medio de la plataforma de *Discord*, este fue el medio de comunicación más útil para interactuar con los entrevistados,

debido a que tanto ellos como nosotros estamos familiarizados con esta aplicación, por lo que daba más comodidad a la hora platicar y convivir sin tener problemas para entender el funcionamiento de la plataforma.

A lo largo del proceso realizamos diarios de campo, puesto que al momento de hacer el análisis sobre lo que observamos durante las actividades de observación participante y una entrevista grupal era importante tener material con el que pudiéramos trabajar sin la necesidad de estar recordando lo que observamos.

Por otro lado, decidimos grabar todas las sesiones de entrevistas grupales e individuales, esto con el consentimiento de cada uno de los entrevistados y con el acuerdo de mantener su información personal privada. El objetivo principal de usar material de audio es para tener la información concreta sobre lo dicho en las entrevistas y así poder realizar un mejor análisis de sus opiniones y experiencias. Con esto en mente, todas las sesiones fueron transcritas como fuente de consulta para los lectores.

Finalmente, con estas estrategias y herramientas buscamos recolectar toda la información posible de sus experiencias para poder realizar un análisis más detallado, ayudar a responder nuestras preguntas de investigación, así como reflexionar y comparar nuestra hipótesis inicial; pues, como se mencionó al principio del capítulo, poder adaptar tu método al campo es esencial para realizar una buena investigación como lo menciona Margarita Baz (1998) en *La tarea analítica en la construcción metodológica*:

*“Por su parte, el diseño de las condiciones de observación, los conceptos y usos de los dispositivos técnicos con que nos auxiliamos en la observación, la forma de registro de la misma, así como el tipo de materiales empíricos que resultan de las operaciones anteriores, constituyen (o deberían constituir) un campo estratégico tejido por supuestos y apuestas teóricas que deben ser explicitadas.” (pp.64).*

Como se puede observar, el método que usamos fue el cualitativo, pues este se acomodaba mejor a nuestro propósito, y por las herramientas que nos ofrece nos resultó más fácil adaptarnos a lo que el campo requería sin la necesidad de forzarlo a encajar con nuestros supuestos.

Una de las herramientas que se usa junto con la metodología es la recolección de datos, esta nos ayuda para fundamentar nuestras opiniones o reflexiones acerca de nuestro tema de investigación, el cual realizamos desde una perspectiva etnográfica de carácter digital para esta actividad, que, como hace mención la autora, Sara Pink (2016):



*“Expone un tipo particular de práctica de etnografía digital cuyo punto de partida es la idea de que los medios y las tecnologías digitales forman parte de los mundos cotidianos y más espectaculares que habitan las personas” (p24)*

La etnografía es un apoyo en la percepción de datos, donde los textos —libros, revistas y artículos de divulgación científica— que encontramos y utilizamos, son de carácter interdisciplinar. Gran parte de los textos que seleccionamos se encuentran almacenados en internet, de modo que se tiene una mayor accesibilidad a ellos. Sin embargo, cabe mencionar que todos fueron seleccionados de fuentes confiables, en las que, las universidades y aquellos que se han preparado en distintas áreas, suelen subir los trabajos de sus académicos u otros autores reconocidos con el fin de compartir el conocimiento.

### **Los videojuegos jugando con el campo**

Nuestra primera propuesta de investigación se centraba en conocer cómo se creaban o reforzaban los vínculos de amistad, para ello construimos una metodología basada principalmente en entrevistas grupales e individuales. No obstante, nos quedó la incertidumbre sobre cómo introducirnos al campo, pues temíamos incomodar u ofender a los usuarios con alguna pregunta o comentario. Decidimos tener nuestro primer encuentro con el campo a través de un cuestionario en el que tratábamos de averiguar sobre el tiempo que dedicaban a jugar, qué tipo de juegos les interesaban y en donde solían jugar.

Nuestra perspectiva cambió totalmente con este primer encuentro debido a que la encuesta no arrojó los datos esperados: nuestras preguntas estuvieron mal estructuradas y esto ocasionó que respondieran obviedades. Gracias a ello, como equipo, reflexionamos que el trabajo podría correr el riesgo de estancarse en su totalidad porque caía en la repetición y no lograba abrir nuevos debates, aportaciones o dudas con respecto al tema.

Al replantear el tema, discutimos cuál sería el destino de esta investigación pues cabía la posibilidad de cambiar toda nuestra perspectiva, dejando a un lado el tema de los videojuegos. Sin embargo, decidimos seguir con la misma temática, teniendo en mente que no todas las personas tienen conocimiento del ámbito *gamer* y si lo tienen es mínimo y lleno de prejuicios hacia aquel grupo social; esto nos ayudó para poder observar los estigmas que existen entre la gente que no juega hacia los que sí lo hacen.

Después de reflexionar lo anterior decidimos volver al campo con el objetivo de ayudarnos a replantear la estrategia metodológica, ya que seguía la misma línea temática de los videojuegos, pero esta vez buscando dejar nuestros prejuicios y dudas fuera del campo.

Decidimos comenzar con una observación participante para poder tener una mejor perspectiva del campo. Esta se dividió en seis interacciones que, a su vez, se clasificaron en dos: la

presencial, que se concentró en poder tener un acercamiento directo en los usuarios, en observar las actitudes físicas y verbales, y en buscar la diversidad entre usuarios y usuarias. Mientras que las virtuales se enfocaron en darnos una perspectiva más directa, ya que es el espacio donde suelen estar más activos los usuarios de los juegos en línea. Nos apoyamos de la plataforma de *Twitch* donde observamos e interactuamos con *streamers* para poder ver sus puntos de vista sobre nuestro tema de interés.

Las primeras observaciones participantes se hicieron en un campo presencial, en la zona de Insurgentes de la Ciudad de México. Nuestra primera visita se realizó en tres locales conocidos como *game centers*, los cuales fueron escogidos por la cercanía entre ellos y la cantidad de gente que suele pasar por la zona, tanto personas locales como turistas. Esta visita tenía el objetivo de ver cuál de los *game centers* tenía un mayor número de clientes para elegir el lugar a visitar en la siguiente observación participante.

Después de haber visitado los tres locales el martes, escogimos uno que tenía mayor número de usuarios. Por recomendación del encargado, la siguiente visita se realizó el día sábado por la tarde. Durante nuestra estadía, encontramos un panorama distinto al que habíamos pensado, ya que no había mucha interacción entre ellos, cada uno estaba en su propio asunto y por reglas del local estaba prohibido gritar e insultar.

Esta situación nos llevó a decidir no realizar una tercera visita, pues creímos más conveniente una observación participante en un ámbito virtual, porque es más fácil lograr una interacción con otros mediante plataformas de transmisión en vivo.

Las siguientes observaciones participantes decidimos realizarlas en la plataforma de *Twitch*, este medio fue escogido por la popularidad que tiene en la comunidad *gamer* por su contenido. En esta ocasión decidimos enfocarnos solo en mujeres, debido a los estigmas populares que rodean su imagen como jugadoras y *streamers*. Optamos por buscar mujeres que no tuvieran un gran número de espectadores, pues sería más fácil poder interactuar con ellas, ya que consideramos que si buscábamos a las más populares, la interacción se vería sesgada, ya que seríamos ignorados por la cantidad de gente que intenta llamar la atención de las chicas.

Decidimos entrar como espectadores. Para entablar una conversación primero saludamos y preguntamos cómo se encontraban, posteriormente, ya con más confianza y con base en lo que sucedía en el juego o mencionaban otros espectadores, fuimos preguntando sobre sus experiencias en el juego y con otros usuarios, así como su experiencia como *streamers*.

Durante la observación sucedió que una de las *streamers* nos invitó a jugar con ella, esta oportunidad no pudo ser aprovechada debido a que ninguno de los integrantes había actualizado

el jugar y este tardaba en descargar todos los datos, de modo que se perdió la oportunidad de poder interactuar más con el campo.

En conjunto con las dinámicas anteriores, realizamos las entrevistas grupales que teníamos planeadas y decidimos tener un grupo mixto esperando que pudiera surgir algún debate entre ellos. Después de la experiencia con el cuestionario, acordamos jugar con los entrevistados, mientras ellos nos respondían, con la intención de crear un ambiente más cómodo para que pudieran dar su opinión de manera más sincera.

También acordamos hacer las entrevistas en un horario nocturno, pues a esta hora no interfería con las actividades de la vida cotidiana de los entrevistados, esto favoreció a que la mayoría de los usuarios asistiera.

La primera entrevista tuvo una duración aproximadamente de una hora, en esta se decidió jugar *basta online*, este juego tuvo buena aceptación por parte de los integrantes del grupo, pues ayudó a que tuvieran más confianza entre ellos, notamos que podían responder de forma más tranquila sin que se sintieran interrogados.

No obstante, nosotros nos vimos envueltos en esta confianza, y nos dejamos llevar por los comentarios y bromas que hacían acerca de lo que respondían en el *basta*, esto nos llevó a olvidarnos en momentos de la entrevista, debido a esto no realizamos todas las preguntas que teníamos planeadas, pero no tuvo un resultado negativo pues nos ayudó a ver la interacción que tenían los usuarios sin sentir un ambiente forzado.

La segunda entrevista se manejó con los mismos acuerdos, solo que esta vez se jugó *Among Us*, a petición de los entrevistados, en comparación de la anterior existió una limitación en los comentarios de parte de los chicos, ya que al hablar acerca del tema de la violencia de género o el acoso en donde las chicas tenían mayor participación e interés, ellos se limitaban a responder con comentarios cortos o con bromas intentando desviar la atención para no responder algo con lo que fueran juzgados por las chicas.

Tras observar lo anterior, como equipo, planteamos una estrategia distinta, que fue invitar a jugar solo a hombres con el objetivo de escuchar sus experiencias y punto de vista acerca de los temas que habían evitado responder durante la entrevista, pues pensamos que con integrantes del mismo sexo tendrían mayor libertad para expresarse.

Otro cambio fue no hacer una grabación de esta sesión, pues teníamos la sospecha de que al momento en que recordaban que estaban siendo grabados cambiaban a un lenguaje formal, a pesar de que el resto del tiempo se expresaban como comúnmente lo hacen; esta fue una decisión acertada pues no tuvieron inhibiciones al momento de expresarse.

Asimismo, se planteó a los entrevistados que ellos podían hacernos preguntas o hacérselas entre ellos, esto fue bien aceptado, aunque su atención se centró principalmente en jugar *Brawlhalla*. No obstante, fueron flexibles al dar su opinión acerca de los temas que tienen que ver con las mujeres, por ejemplo, las *streamers* que aprovechan su cuerpo para un beneficio en los juegos. Después de haber escuchado y observado a los entrevistados, notamos que ciertos comentarios y anécdotas de las jugadoras no se habían contado completamente, debido a que tenían un carácter personal y en la grupalidad era difícil de exponer estos casos. Optamos por realizar entrevistas individuales, para tener la oportunidad de que nos explicaran a detalle sus intervenciones sobre temas que ellas mismas habían tocado durante la entrevista grupal, como la violencia que reciben ellas como jugadoras, el poco reconocimiento que tienen y los estigmas y estereotipos que las rodean dentro y fuera de la comunidad *gamer*.

Para elaborar las entrevistas individuales decidimos elegir a tres personas del grupo, que, acorde con su participación, notamos que sus comentarios eran resumidos para no hacer tan compleja la actividad con los demás. Esta reunión tenía como propósito crear un espacio en donde pudieran expresarse mejor, pues el ambiente era más privado.

Para esta parte metodológica decidimos dejar a un lado la dinámica de introducir algún juego a la entrevista, pues pensamos que sería más sencillo para los entrevistados hablar y expresarse sin distracción alguna, es por esta idea que nos enfocamos únicamente en las preguntas que habíamos formulado. Estas se manejaron en un horario distinto, pues cada uno de los entrevistados eligió el día y la hora en la que podían reunirse con nosotros.

En la primera entrevista que realizamos tuvimos la ayuda de un chico que no pertenecía al grupo que habíamos formado en un principio, debido a que uno de los jugadores con los que acordamos nos canceló por cuestiones personales. El nuevo integrante accedió formar parte de la dinámica y confirmó que no tenía inconveniente con que se grabara la entrevista.

La segunda entrevista se realizó con el jugador que ya se había pactado, pues varios de los comentarios que hizo durante las entrevistas grupales fueron de nuestro interés pues solía cambiar su opinión de un momento a otro, de modo que en ocasiones se contradecían o simplemente eran para cambiar el tema. Al comenzar con la entrevista notamos que intentaba ignorar nuestras preguntas y repetía la dinámica de las entrevistas grupales, esto nos llevó a replantear nuestra estrategia. Debido a que las respuestas que nos proporcionaba eran cortas y simples, también perdió el interés rápidamente así que decidimos escucharlo jugar mientras seguía la entrevista. Este cambio dio paso a que nos hiciera más comentarios, aunque estos iban encaminados hacia lo que hacían en el juego en ese momento

En la tercera entrevista no tuvimos el mismo problema, pues en este caso la entrevistada, estuvo interesada en nuestras preguntas a tal grado que tuvimos que formular nuevas. En esta entrevista la chica no tuvo ningún inconveniente a la hora de expresarse ante nosotros pues la duración de la entrevista fue de más de una hora en donde ella habló hasta el último instante; la entrevista terminó cuando ya no tuvo más comentarios.

Posteriormente, teníamos planeada una última entrevista grupal, pensada para recabar detalles de sus últimos comentarios. Al momento de iniciar la llamada, nos percatamos de que a la sesión solo habían ingresado chicos, estos empezaron a bromear y nos pidieron jugar *Roblox*. Se inició la sesión, haciendo válida la petición de los entrevistados, elegimos el juego de *Uno en línea*, en un principio nos vimos envueltos en la dinámica y olvidamos hacer las preguntas, hasta que ellos mismos nos preguntaron por qué no continuábamos con la entrevista. Al escuchar esto retomamos la actividad original, sin embargo, notamos que tanto ellos como nosotros no poníamos la debida atención, por lo que decidimos cambiar nuestra dinámica y realizar observación participante, esta sesión tuvo una duración aproximadamente de tres horas. Por la petición de los muchachos hicimos una última sesión, en esta ocasión sí asistió una de las chicas del grupo. Esta vez se les propuso jugar mientras se hacía una transmisión en directo, ya que ellos suelen jugar así con uno de los participantes, esta idea les agradó e hicieron bromas con esto. Esta última sesión tuvo una duración de dos horas y quedó abierta la invitación a volver a jugar con ellos en algún otro momento.

A lo largo de la investigación, nos encontramos con sucesos que estaban relacionados con nuestro trabajo, pues como usuarios de videojuegos en línea solemos hacer uso de estos, por lo que estamos al día ante las noticias y sucesos que ocurren en este ámbito.

Caímos en cuenta de que uno nunca se aleja de la investigación, pues siempre se encuentra con sucesos, anécdotas y noticias que aportan material para la investigación como las que experimentamos en estos últimos meses.

Uno de los integrantes fue invitado a ver cómo una amiga jugaba *Valorant*, con el propósito de platicar y pasar un buen rato, pues ambos disfrutaban este juego, pero durante esta actividad se presenciaron agresiones contra ella por el hecho de ser mujer. Pronto, pasó de los insultos a el acoso con comentarios sexuales, y, al ver que no existía una respuesta a estas agresiones, decidieron amenazarla con abusar de ella.

Otro suceso del que nos enteramos, por medio de *Twitter* y nuestra cercanía a temas relacionados con el ámbito *gamer*, se hizo público por un video de un chico estadounidense que, al estar jugando *Valorant* mientras hacía una transmisión en vivo, se frustró con su equipo

por lo que los empezó a insultarlos, una chica intentó hablar con él y al escucharla descargó toda su ira sobre ella con comentarios machistas y misóginos.

### **Nosotros como jugadores**

Decidimos abrir este apartado para explicar por qué ambos estamos implicados en este tema, pues desde niños tuvimos una relación cercana a los videojuegos y compartimos el gusto por ellos. Nos pareció pertinente y un acto de solidaridad con nuestros entrevistados dar a conocer un fragmento de nuestra historia como *gamers*.

Luis:

Ser *gamer* para mí ha tenido diferentes etapas porque, primero, el mundo de los videojuegos fue un sueño que tenía desde pequeño, pues me emocionaba y me gustaba ver a mis primos y familiares jugar. Sin embargo, mi situación económica y familiar no me permitía tener una consola propia, por lo que me limitaba a mirar y en raras ocasiones, a jugar momentáneamente con mis primos, pues solían ser muy egoístas con sus cosas. Entre los primeros juegos con los que interactué estuvieron *Crash* y *Mario kart* y. Mi primera consola fue el clásico juego de disparar a los patos, tipo cazador, la cual solo estuvo pocas semanas en mi casa. Más adelante, a los 12 o 13 años, pude acercarme más a los videojuegos en el celular de mi hermana, en donde le dedicaba algunas horas al día a jugar de manera solitaria. Durante la secundaria tuve oportunidad de jugar en las maquinitas, donde solía jugar *The king of fighters* y *Metal slug*, con mis compañeros de clase y amigos del barrio, aunque evitamos ir a jugar cuando había gente de mayor edad por el miedo de que nos fueran a hacer algo. Sin embargo, solíamos hacerlo en ocasiones a escondidas de nuestras madres pues a ellas no les gustaba la idea de que estuviéramos de “vagos”. Posteriormente, a la edad de 15-16 años, al entrar a la preparatoria empecé a conocer a compañeros que estaban más familiarizados con los videojuegos por lo que me invitaban a jugar en horarios extraescolares, en un local muy cercano a la prepa. En este local se prestaban diferentes consolas, como *Xbox* y *PlayStation*, el ambiente del lugar era ameno, pasábamos horas de diversión, no solo jugando, sino también platicando, llevándonos pesado y viendo a otros jugar. En este lugar conocí a mucha gente que me llevó a otro nivel, ya no solo casual, sino que comencé a darle más tiempo e importancia.

Para los siguientes años gracias a que mis amigos comenzaron a jugar *League of legends*, empecé a conocer un poco más acerca de los videojuegos, de las personas y los lugares para jugar, donde el ambiente cambiaba un poco a comparación del local antes mencionado. En ese tiempo conocí otro tipo de locales *gaming* enfocados al uso de computadoras más que de consolas.

En este tiempo he vivido bastantes experiencias gratas y desagradables, pues, así como me he divertido, también he sido partícipe en actos de agresión, ya sea por provocarlos o por recibirlos, entre jugadores y amigos, como de gente externa a los videojuegos. También por mi cercanía y mi situación terminé trabajando en un local *gaming*, he tenido muy buenas amistades y en este lugar he ido aprendiendo más sobre distintos videojuegos y sobre las personas que juegan .

Juan:

Mi proceso de adentrarme en los videojuegos fue limitado, debido a que, en mi infancia, mi familia tenía la creencia de que “los videojuegos te hacen tonto” y nos limitaban la interacción con ellos. Fue hasta mucho después que pude empezar a jugar, gracias a mi hermana, en la consola *PSP (PlayStation Portable)* con juegos de ritmo, deporte y aventura. Más adelante, a los 12 años, tuve con mi familia nuestra primera computadora con acceso a internet y fue donde comencé a explorar los diversos juegos que existían y a jugar los que, en su mayoría, eran juegos de navegador web. En este tiempo mis amigos de la primaria me presentaron juegos de interacción en línea, como *Club Penguin* y *Adventure Quest Worlds*, con los cuales comencé a tener interacciones y amistades con gente de otras partes del mundo. Después de la edad de 15 años comencé a adentrarme al uso de consolas de videojuegos como la *Wii* y *Xbox 360*; con este último salía a jugar en conjunto con amigos en locales de renta de consolas. Durante esos años buscaba a gente en internet, de forma que conocí a jugadores de videojuegos que publicaban en la plataforma de *Youtube*, con los cuales descubrí y jugué gran variedad de juegos.

A los 18 años, con el gran impulso de redes sociales y medios de entretenimiento, comencé a hacer transmisiones en vivo de videojuegos en la plataforma de *Twitch*, gracias a esto, comencé a jugar y convivir con diversas personas de alrededor del mundo. La convivencia constante con ellos me ha mantenido al tanto de los sucesos que se dan alrededor de este mundo respecto a los videojuegos y sus usuarios.

### **El misterioso mundo *gamer***

#### **Jugadores conocidos como *gamer***

Consideramos que al introducir al lector a la palabra *gamer* haciendo alusión a personas por sus actividades puede surgir la duda de ¿qué es? o ¿quiénes son? Por eso intentaremos explicar, sin dar una definición concreta, este concepto relacionado al tema que queremos abordar.

En la vida cotidiana siempre se suele designar a la gente con un término para referirse a conjuntos de personas, ya sea por su manera pensar, creencias, gustos, religión, sexo o preferencias sexuales. Los jugadores de videojuegos no han sido una excepción, al pasar los

años la sociedad los ha ido clasificando como personas que se interesan en la tecnología, a veces fueron vistos como *nerds*, consecutivamente fueron conocidos como *geeks*. Después de ello se hizo una separación de un grupo de personas que están más interesados en jugar y se les designó como *gamers*. Esta distinción sirvió para separar al grupo de los denominados *frikis*, ambas comunidades están muy relacionadas entre sus propios miembros, pero esta designación sirve para identificarse más por sus intereses o sus hobbies, ya que comparten similitudes.

Sabemos que el término *gamer* no es fácil de entender solo sabiendo el origen que tiene, ya que la gente, al no estar familiarizada con él, prefiere una explicación más sencilla de comprender. es por esto que entenderemos como *gamers* a todos los jugadores habituales de videojuegos sin importar edad, sexo, clase social, nacionalidad, o si crean o no contenidos para los videojuegos.

A pesar de que el término puede sonar muy actual y puede creerse que son grupos de moda traídos por las nuevas generaciones y los avances de la tecnología, debemos aclarar que forman un grupo que existe en la sociedad actual, no como una moda —no es algo que haya ocurrido de la noche a la mañana— sino que empezó desde finales del siglo pasado y sigue evolucionando.

Sin embargo, la comunidad *gamer* ha estado en la mira de las críticas desde su aparición, siendo catalogada con comentarios, representaciones e ideas negativas. La sociedad hasta hace poco comenzó a darle importancia, ya que, desde hace algunos años, cada vez más investigadores han tenido el interés por mostrar detalladamente el contexto en el que se desarrolla esta comunidad, sin considerar solamente lo negativo y abriendo más las expectativas que se tiene sobre ella.

Con lo anterior tenemos un panorama más amplio sobre el concepto y el enfoque que hemos decidido tomar, puesto que dentro de este círculo social no es necesaria una posición económica, mucho menos tener un perfil específico de vestimenta o forma de actuar, lo único que es necesario es compartir la emoción, el gusto e interés por jugar juegos en línea. No importa el género, la categoría, el título o la habilidad, tampoco es importante qué dispositivo electrónico se use, pues con disfrutar cualquier tipo de juego en línea, cualquier persona puede considerarse *gamer*.

### **Jugadores en el medio digital**

Los avances tecnológicos ayudaron mucho a la difusión del contenido de los videojuegos, gracias a que se empezaron a crear foros web donde los participantes se dedicaban a recabar toda la información existente ofrecida por la misma comunidad sobre juegos en específico.



Eran espacios donde todo cibernauta interesado en su juego favorito pudiera comentar lo que disfruta, le enoja o interesa.

Al pasar los años, distintas plataformas comenzaron a surgir. Estas ayudaron a múltiples personas a crear contenido *gamer* y a extenderse a millones de personas. Entre ellas está *Youtube*, el cual es hasta hoy un gran difusor que se extiende a miles de millones de usuarios que ven cómo otros usuarios juegan o cuentan cosas sobre videojuegos, donde surgen comunidades y *fandoms* (seguidores) de videojuegos apoyados en otras redes sociales como puede ser *Facebook* o *Twitter*. Gracias a la cantidad de usuarios que pedían una interacción con esos creadores de contenido de sus juegos favoritos, fueron surgiendo plataformas que experimentaban la interacción simultánea. A las personas que realizaban transmisiones en vivo se les denominó *streamers*, comenzaron en la plataforma de *Justin.tv* que terminó convirtiéndose en *Twitch*, una de las mayores plataformas de uso en relación con videojuegos. Hasta el momento, sigue siendo la plataforma con mayor cantidad de usuarios de juegos en línea.

### **Medios de comunicación entre *gamers***

Conforme pasan las generaciones y avanza la tecnología, la popularización de los juegos masivos en línea se ha hecho más frecuente, de forma que los *gamers* tienen la necesidad de buscar distintas maneras de poder comunicarse con el otro. De ahí que las empresas de videojuegos se fueron actualizando y creando distintas herramientas para poder comunicarse, comenzando con lo que fue conocido como el *chat*, este se caracteriza por una manera sencilla de expresarse mediante frases predeterminadas o escribir mensajes con algunas limitantes en cuanto al número de palabras o censurando algunos términos, dependiendo del videojuego y a qué público va destinado.

Tras el aumento de usuarios de juegos en línea, los jugadores fueron fortaleciendo y promocionando la herramienta del *voice chat* como estrategia para que hubiera una mejor comunicación entre las personas que se conecten sin dejar de jugar. Esta idea surge en un inicio en el uso de juegos de computadoras. Con el avance de la tecnología surgieron programas de comunicación diseñados por empresas de terceros como *Windows Messenger*, que, al pasar los años cambió de nombre a *Skype*. Estos programas se volvieron imprescindibles para las comunicaciones entre los jugadores.

Los desarrolladores de videojuegos empezaron a emplear en sus propios juegos la herramienta que permitía comunicarse por voz. Surge una empresa especializada en la necesidad de los jugadores que crea la aplicación *Discord* para que pudieran comunicarse entre ellos sin tener que ser afectados en su rendimiento a la hora de jugar. Dicha herramienta también permite

crear grupos de uno o varios juegos como en los foros en línea, e incluso se puede charlar con otros en canales de voz y video.

Otra herramienta que resultó muy útil en este tipo de plataformas fue poder compartir pantalla en tiempo real, para que se pueda interactuar mejor con los *viewers* al tiempo que se utiliza tanto el *chat* escrito como el de voz, para pasar el rato y divertirse con un grupo de personas en cualquier momento.

### **Jugadores en un lugar físico**

Por otro lado, al hablar de un lugar físico, buscamos referirnos a sitios que ofrecen un servicio para el uso de consolas o computadoras dedicadas a los videojuegos. Estos lugares han ido evolucionando a través de los años junto con los usuarios, que han pasado desde reunirse en casa de un amigo, familiar o conocido, a lugares como las tienditas de la esquina donde podías jugar el famoso juego *The king of fighters* o algunos juegos populares de la época.

Al ir adquiriendo mayor popularidad la gente comenzó a abrir negocios donde rentaban sus consolas y computadoras. Hoy en día encontramos lugares especializados donde se busca ofrecer rapidez y estabilidad de conexión, con un estilo más llamativo para los jugadores y con mayor comodidad para estar largos periodos de tiempo jugando: en estos lugares ya no sólo se ofrece el servicio para jugar, sino que también se puede adquirir bebidas, botanas y alimentos. Otra de las ventajas que ha tenido la evolución de los ahora llamados *game centers*, es que abren la posibilidad de medir tu habilidad por medio de torneos locales en donde los usuarios pueden divertirse y conseguir algún premio o algún reconocimiento para incentivar a que más gente se una al mundo de los juegos.

### **Juegos populares.**

Al hablar de videojuegos populares los usuarios tienden a pensar en sus juegos preferidos, sin embargo, tras la creciente publicidad que hay en el mercado, las personas externas a esta comunidad pueden confundirse ante la abrumadora cantidad de títulos existentes. Por ello, el propósito de este apartado es dar a conocer los juegos más mencionados que han destacado en las entrevistas, para familiarizar a los lectores con estos títulos.

Hoy en día es más sencillo acceder a los videojuegos, ya que no es necesaria una consola, o asistir a un *game center*, debido a que podemos tener acceso a los videojuegos desde nuestros *smartphones*, no solo eso, sino que existen diferentes tipos de categorías en las que los usuarios pueden elegir lo que más se acerque a sus gustos, sus habilidades y sus posibilidades económicas, pues

Hemos mencionado con anterioridad que en la actualidad hay personas que no tienen un conocimiento sobre este tema, pero no podemos negar que, con el aumento en la popularidad

y la facilidad de acceso, también se ha producido el crecimiento de la comunidad *gamer*. Para afirmar lo anterior nos apoyamos en los análisis de mercado de la empresa CIU (The Competitive Intelligence Unit) que realizó un estudio directo, donde habló de cómo fue el sector de la industria de videojuegos durante el año 2020. Arteaga (2021) nos confirma el aumento de consumo en juegos y dispositivos electrónicos:

*“Por su constitución, esta industria creativo-económico-tecnológica permea y al mismo tiempo se alimenta de otras industrias, generando así, una cadena de valor de gran importancia y dinamismo. En 2020, el valor del mercado en el país alcanzó \$32,229 millones de pesos, 4.4% más con respecto al año anterior.*

*Esto se explica por la creciente contabilidad de jugadores casuales como aquellos que emplean sus smartphones y tabletas como consolas para videojuegos, así como por la diversificación del modelo de negocios, ante la creciente oferta y adopción de alternativas de juego por suscripción mensual, compras dentro de los juegos o publicidad, entre otros.”*

Gracias a lo que nos menciona el autor podemos darnos una idea del gran mercado que existe en la actualidad, es por este incremento que las empresas han creado categorías para hacer más sencillo para el usuario elegir algo de su agrado. Entre estas podemos encontrar los juegos de *shooters*, que se basan en temáticas de armas, ya sea en escenarios de combate o enfrentamiento contra todos como lo son *Fornite*, *Valorant* y *Overwatch*, *Bioshock*.

Otra categoría es la de juegos de supervivencia, que tratan de tener que realizar tareas o recolectar objetos y recursos para poder sobrevivir, como lo son *Dead by daylight*, *Minecraft*, *Don't starve together*, *Ark*, *Terraria*, y *Among us*. También podemos encontrar la categoría de juegos de aventura, estas tratan acerca de vivir la historia de algún personaje ficticio, como son *Genshin impact*, *Roblox*, *Legend of zelda*, *Crash*, *God of War*, *Mario 64*, *Resident evil*, *Pokemon*, y *Lego Star Wars*, entre otros.

### **Gamers conquistando el lenguaje**

#### **Diferencias en las expresiones o palabras en los juegos**

Una de las cosas que puede llegar a confundir a las personas que no se relacionan con el mundo *gamer* es su lenguaje, pues a pesar de que podemos hablar el mismo idioma, no todos manejamos el mismo lenguaje ya que cada región, comunidad o grupo social tienen diferentes maneras expresarse en la forma de hablar, escribir, expresiones corporales; como menciona Charaja (2021).

*"Esta extensión comunicativa refleja que el idioma no se rige por un solo lenguaje, sino que varía según el grupo social que lo usa y que puede llegar a ser entendido por otros*

*grupos al tener mucha exposición tanto dentro de las redes sociales como en los propios chats de audio y/o texto de los videojuegos."(P11)*

Es importante rescatar lo que menciona el autor, pues, aunque el lenguaje *gamer* pueda sonar exclusivo de su comunidad, esto no es completamente cierto, ya que otros pueden entenderlo, usarlo, modificarlo y difundirlo como en el caso de los *streamers*.

La comunidad *gamer* no ha sido la excepción, pues a través de los años ha ido cambiando, apropiándose de palabras o expresiones de otras comunidades o grupos, haciendo uso también de acrónimos para comunicarse entre los mismos usuarios, es por esto que comúnmente la gente, al no estar familiarizada, tiende a no entender o a confundir lo que el otro quiere decir. Por esta razón queremos compartir con el lector la diversidad del lenguaje de los usuarios, basándonos principalmente en los términos que se llegaron a comentar en la investigación.

### **Apropiación y transformación del lenguaje**

El lenguaje *gamer* se ha construido a lo largo de su historia, ha ido evolucionado con las modas que surgen en cada época pues ninguna comunidad se crea con un lenguaje ya establecido. Este ha ido tomando palabras de diversos grupos con los que se relacionan, adaptando el significado a sus necesidades, y tomando principalmente palabras que tienen un origen en el idioma inglés.

Los usuarios han buscado tener una forma práctica para comunicarse y el uso de acrónimos ha sido muy útil al momento de agilizar una conversación. Principalmente, en Latinoamérica continuamente hacen uso de estos, la población está acostumbrada a escuchar y usar anglicismos, con diferentes significados según el grupo o comunidad pues cada uno le da un uso y significado distinto.

Principalmente los usuarios de los juegos en línea tienden a darle significados distintos a sus expresiones, pues la interpretación cambia según el contexto en el que se aplique, pues es fácil encontrar palabras que ya tenían un significado, pero al adentrarse a otro juego cambia el concepto

### **Explicación de los conceptos usados en el campo**

En el siguiente apartado hablaremos sobre los acrónimos y anglicismos que se fueron mencionando durante las entrevistas y trabajo de campo que realizamos. Explicaremos el significado que los usuarios dieron a entender y el contexto en el que fueron dichas.

Decidimos centrarnos en estas palabras pues serán las que nos ayudarán a explicar más adelante los ejes de análisis que fueron surgiendo; la siguiente explicación a los conceptos no busca dar una definición pues su significado puede llegar a cambiar.

*ASMR*: acrónimo de la frase en inglés *Autonomous Sensory Meridian Response*. El contexto en que se dio el uso de este fue para la categoría con el mismo nombre en la plataforma en *Twitch* donde realizan ruidos o sonidos reconfortantes para las personas.

*Bots*: es la abreviatura de robot. Los *bots* son programas que realizan tareas repetitivas en internet, explorando la *web* de forma recurrente. El contexto en el que fue usado en las entrevistas es el de un motivo de burla hacia un jugador que no juega bien, refiriéndose como una programación del juego.

*Boxfigth*: juego local de cuatro jugadores, donde usas tu capacidad de construir y editar para superar a tu oponente. este término es proveniente del videojuego de *Fortnite*.

*Doxear*: el acto de revelar de forma intencional la información de algún usuario sin su consentimiento para hacer mal uso de ella, como realizar amenazas.

*Ez*: acrónimo u reducción de la palabra en inglés, *easy*, que se usa con el propósito de insultar al equipo contrario mostrando que la partida fue sencilla de ganar.

*Flamer* o Tóxico: jugador o varios jugadores que abusan y agreden a otros ya sea por escrito, hablado o físico.

*Gg*: acrónimo de las palabras en inglés, *Good Game*. Se hace uso de este al finalizar la partida en un sentido tanto positivo, como de burla o ironía.

*Lol*: acrónimo de la frase en inglés, *Laugh Out Loud*, traducido como reírse muy fuerte o en voz alta, también este mismo llega a ser acrónimo del videojuego *League of Legends*.

*LAN* y *LAS*: servidores de las empresas de videojuegos para alojar aspectos del juego, como el inicio de sesión, partida, chats, tiendas de las tiendas distribuidas globalmente por regiones para separar por mejora de conexión y lenguaje de los usuarios. *LAN* es el servidor de Latinoamérica del Norte, ubicados en Miami Florida en Estados Unidos y en México; y el servidor de *LAS* es el servidor dedicado a Latinoamérica del sur, ubicado en Santiago de Chile.

*Tilteado*: de la palabra *Tilt*. Estar tilteado es el estado del jugador cuando no logra su cometido en un tiempo prolongado debido a un bajo rendimiento en sus jugadas o aliados, también esto se puede ocasionar por las molestias que pueden ocasionar al jugador.

*Nickname*: palabra traducida al español como apodo, es usado para designar nombres en los videojuegos.

*PVP*: acrónimo de la frase del inglés, *Player Vs Player*, el cual se usa al retar a otro jugador para demostrar quién es el mejor en el videojuego.

Raguear: Del inglés rague - rabia; modificado al español como Desquitarse (contra el otro)

*Simp*: persona que está detrás de una mujer ofreciendo su dinero y atención.

*Teabag*: acción del término inglés que significa bolsa de té, que, posteriormente, se hizo alusión a una práctica sexual. Los jugadores lo han usado para realizar un acto de comedia, en señal de dominación ante el contrincante.

## **El primer reto la violencia dentro de los videojuegos**

### **Violencia**

En este capítulo mostraremos los ejes de análisis principales que surgieron a lo largo del trabajo de campo, tomando como punto de partida la violencia, y tratando de no estigmatizar ni estereotipar la imagen del usuario, sino conocer las variantes derivadas de esta.

Para hablar de la violencia entendemos que es un tema que puede variar dependiendo del sexo, estatus socio-económico, ideales, el contexto social y familiar en el que viven las personas, también puede cambiar el significado dependiendo si eres violentador o violentado. Pues como menciona Aróstegui (1994) la violencia no es algo que se pueda definir tan fácil:

*“Si el concepto debe ser restringido en su extensión-qué es violencia es cuestión en cuyo análisis deben hacerse intervenir sólo un número de variables que no impida su manejo operativo, (...) La violencia contiene y responde a factores etológicos (biológicos), psicológicos (mentales), psicosociales, simbólico-culturales, políticos, éticos e históricos, cuando menos.” (P19)*

El tema de la violencia es muy amplio pues como ya menciona el autor, se puede estudiar desde distintos enfoques y disciplinas de las ciencias biológicas y sociales. La violencia es un tema tan extenso que es imposible abarcar toda en un trabajo pues hablando de este mismo tema Arostegui (1994) menciona que, *"Existe hoy una amplia bibliografía general, difícilmente abarcable, en torno al tema genérico de la violencia en las relaciones humanas"*. (P17)

Por estas razones, no buscamos sacar una definición concreta de este trabajo, sino analizar los tipos de violencia más prevalentes que logramos visualizar como lo es la violencia de género, violencia física, verbal, racial y económica, que se presenta hacia la comunidad *gamer*.

Los videojuegos al tener distintas dinámicas para el público y que éstas puedan ser usadas como estrategias apoyadas con el uso de objetos o habilidades que fomentan un ambiente más centrado en la competencia, pero hay casos en que los usuarios se aprovechan para molestar a otros

*“El juego tiene que los personajes tienen poderes, habilidades lo que sea y luego te empiezan a cegar a molestar de que te persiguen y se ponen enfrente o te ponen humos enfrente como para que no veas y es como en los sentidos de uno para ver el juego es muy molesto y te matan y te sientes super impotente (...) es molestia”*

Otra forma de utilizar estas ventajas que ofrece el juego consta de hacer uso de acciones en las que provoca que el otro no juegue, llegando al grado de humillarlo, ya sea por no conocer las dinámicas o tener una habilidad superior, buscando hacer sentir mal al otro como método de burla.

*“Siempre buscan la manera de estar molestando al killer, este... hacerle lo que es el famoso teabag, al estar alumbrando con las linternas, dejarlo ciego todo el tiempo(...) explotar una debilidad del juego y hacerla mmm abusiva”*

Hubo una explicación por parte de un entrevistado que al compartir este tipo de sucesos tenía una cierta naturalidad al hablar de la existencia de estos actos de violencia física, donde nos contó:

*“Cuando me mataban yo no lo pasaba ...porque me enojaba con el morro y lo quería matar en el juego... me tocó una vez que me enojé mucho y le pegué a mi primo”*

Después de que el entrevistado contó su anécdota el grupo, en respuesta comenzaron a realizar chistes acerca de lo que acababa de comentar teniendo el propósito de señalarlo y molestarlo. Nosotros como equipo observamos que la respuesta fue desplazada hacia los sucesos que se presentaron, por esta razón decidimos entrevistarlo individualmente para que nos explicará con más detalle lo sucedido, donde nos dijo:

*“O sea pues como que no nos hablábamos mucho y un día si nos agarramos a golpes muy feo, con decirte que le deje una marca de una mordida en el brazo”*

En el relato que nos compartió dejaba relucir la violencia física que ejercía tras enfadarse y frustrarse al no poder ganar, viéndolo como una forma de resolver sus conflictos.

Las agresiones físicas, no son siempre contra o en presencia de una persona, ya que también este tipo de agresiones se pueden presentar en descargas de furia hacia objetos cercanos. Esto puede suceder a un extremo en el que se cansan de un juego, ya sea por la dificultad o por personas que realizan actos violentos, como nos comentaron:

*“Si pues es como que me causan que me harten, me estresa mucho, que me sienta muy como alejada del juego y hasta me hacen como que o sea una está en el teclado jugando y agarra el mouse para moverte etcétera y es como que avientan las cosas dices ya no puedo más”*

Este tipo de acciones se suele presenciar entre los jugadores en línea, y se difunden por medio de videos en plataformas como *YouTube, TikTok, Facebook y Twitter*; estos son tomados de *streamers* que llegan a estos extremos.

La violencia dentro de los videojuegos se centra en torno a las agresiones verbales ya que es la manera más fácil de poder agredir al otro, aprovechando la facilidad de comunicarse dentro del

juego, también beneficiándose de esconder su identidad detrás de un nombre de usuario para violentar a otros.

La medida de las agresiones verbales llega a variar dentro de los juegos en línea, donde no solo se centra en buscar el insultar al jugador, sino que se buscan distintas formas de lograr ofender, buscando otros aspectos, como lo que nos fue relatado:

*“Estábamos jugando tríos y le baile a un wey, nos mandaron solicitud y nos fuimos a una boxfight y nos dijeron zapotecos”*

Uno de los aspectos en los que se suele concentrar la violencia es en la apariencia física que puede volverse una violencia racial. Hemos observado que se concentra en humillar a las personas al referirse a su color de piel y su procedencia.

Estos insultos sobre la localidad proveniente suelen venir acompañados sobre la economía que rodea el lugar, esto lo pudimos escuchar dentro de las entrevistas donde nos dijeron:

*“Ese día no se había muteado y estaba sonando su teléfono porque nos estábamos hablando nosotros por el WhatsApp y ellos comenzaron diciendo “oye el Nokia, oye el Nokia”*

Los insultos que recibieron estos jugadores pueden entenderse como un acto de violencia económica, pues no solo se llegaron a burlar de su procedencia, sino que también dando a entender una escasez de posibilidades económicas por los dispositivos que cuentan para poder jugar.

Estos insultos que suelen hacer burla del lugar de procedencia, regularmente asociados a localidades de escasos recursos, intentan marcar una superioridad económica y social, como lo llegamos a ver a una de las *streamers* reproduciendo este tipo de acciones, pues comenzó a imitar el acento de uno de los chicos que interactuaba en el directo, donde, en conjunto con su *chat*, comenzaron a burlarse de él debido a que buscaba la atención de la *streamers*. Como respuesta ella comenzó a descalificar al chico de "broma" comentando que "*las personas de Kansas hablan muy chistoso y siempre que hablo con él se me pega su acento feo*"

El ejemplo anterior es una clara referencia del racismo que puede pasarle a cualquiera, sin embargo, lo intentan justificar como una broma. Existen casos en donde los jugadores no piensan en el daño o repercusiones que pueden traer con los comentarios que suelen hacer, un ejemplo es el que nos contaron en una de las entrevistas individuales

*“Unos weyes random y empezaron a decir que los mexicanos y no sé qué, que Texas estaba lleno de mexicanos y que si fuera por ellos estem llenarían de cadáveres bolsas y pendejada y media”*



Las burlas y discriminaciones hacia otros aparte de tener el objetivo de humillar al otro, también buscan provocar a un sentimiento de ira o de miedo, ya sea por temas de racismo o clasismo que puede llegar a los extremos. Buscan formas de molestar, hostigar y hasta intentar conseguir más datos personales ya sea por odio o acoso.

*"Yo entiendo que a lo mejor por ejemplo en Fornite ya llevas varias partidas y como que ya te desesperas y es la tensión y en parte sí es como que te entiendo, pero si ya llega al extremo de salir del juego y ya intentar hasta doxearte y ahí se me hace demasiado psycho"*

Los usuarios igual tienen presente la existencia de personas que llegan a extremos de querer localizarlos para amenazarlos dentro del juego e intimidarlos, lo cual a los entrevistados se les hizo algo extremo porque solo entran a jugar videojuegos.

Los *gamers*, al estar en constante relación con personas consideradas violentas, han adaptado palabras para catalogar a este tipo de agresores. Son conocidas como tóxicas o *flamers*, con el propósito de poder diferenciar a quienes cometen estos actos.

*"Según yo tengo entendido que son personas que te encuentras en juegos o puedes ser tú, bueno que se ponen muy groseros con las personas con las que juegan el juego y se ponen a insultar y decirte eres pésimo en el juego y ese tipo de cosas y eso es lo que tengo entendido hasta eso no estoy muy segura porque siempre dicen que empiezan a flamear cuando empiezan a insultar a muchos en los que juegan".*

Las personas con las que trabajamos llegaron a aceptar haber sido partícipes en conductas violentas ya sea en respuesta, por estrés o por qué los han provocado, pero la mayoría concuerda con que han intentado dejar de reproducir estos actos, afirmando que sólo provocan desinterés en los juegos.

Al escuchar sus experiencias sobre la de violencia, nos hicieron mención que gran parte de la violencia que han sufrido fue ocasionada por algún hombre, pero igual nos comentaron que estos actos pueden suceder por parte de mujeres. Una de las chicas que entrevistamos nos comentó:

*"Una vez me tocó que estaba jugando con mi novio y unas chicas al parecer, porque también no sabíamos si eran mujeres tal cual, pero unas chavas nos empezaron a decirnos "no que jugamos horrible" y que pues nosotros tampoco no hablábamos era lo malo que pues ellas no sabían que era mujer o así pero yo creo que aunque hubieran sabido me hubieran dicho lo mismo supongo, no tal cual lo mismo pero nos empezaron a decir "no malditos machitos opresores"*

## **Violencia de género**

En este apartado queremos centrarnos en uno de los aspectos que más se presentó por parte de nuestras participantes durante las entrevistas grupales e individuales, al igual que con las mujeres que opinaron en la observación participante: la violencia de género existente dentro de las interacciones entre los usuarios de los juegos en línea. Los actos violentos que nos comentaron la gran parte o su totalidad son provenientes de hombres que se concentraron en insultos y acciones que se centran en una violencia de género, como lo que nos explica la autora Marta Plaza (2007) donde nos dice que:

*“La violencia de género es una manifestación de relaciones de poder, por lo tanto, no es sólo una violencia física, sino que es un fenómeno bastante más complejo que tiene que ver con las relaciones de poder desiguales histórica y culturalmente establecidas entre hombres y mujeres” (P133)*

La violencia de género, al menos en el aspecto de los *gamers*, se centra principalmente en que los hombres establecen un orden de poder donde se colocan como superiores ante las mujeres debido a que en un principio jugar videojuegos era visto como una actividad realizada solo por hombres, causando así la dispersión de la idea de que las mujeres son pésimas jugando. En la actualidad, se ha demostrado que estas ideas son erróneas debido a que tanto hombres como mujeres disfrutan de jugar videojuegos y hoy en día las mujeres destacan de manera competitiva en juegos; sin embargo, muchos hombres dentro de la comunidad todavía mantienen este prejuicio.

A pesar de los esfuerzos que se han hecho por parte de distintas asociaciones junto la comunidad feminista, en ámbito laboral y profesional de la industria *gamer* se sigue quitándole mérito a la mujer, notándose en la desigualdad de salarios, burlas hacia las jugadoras profesionales y escándalos sobre acoso a las trabajadoras dentro de las empresas como *Riot games*, *Blizzard*, *PlayStation*, entre otras. Esto nos lo afirma la periodista Cecilia D'Anastasio, escritora de la página *web* o *blog* "*Kotaku*", explica la situación que han vivido muchas empleadas, siendo objeto de acoso, burla y sexismo por parte de los jefes y compañeros. Estos casos se han dado a conocer por diversas demandas.

Este tipo de violencia se presenta de distintas formas dentro de la comunidad, al jugar se presentan distintas agresiones hacia la mujer como que las acosen, sexualicen e insulten. Principalmente observamos que en los servidores en los que se presenta este tipo de agresión hacia las mujeres es en *LAN* y *LAS*, pues fueron con los que interactuamos.

La violencia que generan los hombres hacia la mujer ha forjado una desigualdad que ha provocado que las mujeres pierdan el interés por los juegos dejando así una población relativamente menor en comparación con la de los hombres, lo que provoca que sean vistas

como una minoría, y que prevalezca una idea de que las mujeres deben de aprender a jugar. Como hace mención la autora Rita Segato (2013) que dice:

*“El término minorización hace referencia a la representación y a la posición de las mujeres en el pensamiento social; minorizar alude aquí a tratar a la mujer como «menor» y también a arrinconar sus temas al ámbito de lo íntimo, de lo privado, y, en especial, de lo particular, como «tema de minorías» y, en consecuencia, como tema «minoritario».”(P91)*

Teniendo una idea de lo que creemos que es importante hablar sobre la violencia de género de los videojuegos, vamos a reforzarlo con lo que hemos recabado durante las entrevistas individuales y grupales y observación en el campo.

Partimos desde la perspectiva en la que las usuarias de los juegos en línea afirman que han sido violentadas alguna vez mientras jugaban, donde comentan que no siempre es así ya que suele ser entretenido jugar y convivir con sus amigos.

Al preguntarle a una *gamer* con qué personas prefiere jugar, ella nos comentó que:

*"Bueno a veces es muy chido porque he jugado con personas aleatoriamente y he conseguido buenos amigos que luego vuelvo a jugar con ellos(...)y luego juegas con personas aleatorias que son la mayoría hombres, no sé por qué, no sé por qué los juegos como que no te ponen a lo mejor con otras mujeres la mayor parte del tiempo, ¿no? pero me toca la mayor parte con hombres, y hay muchos hombres que son groseros y se ponen muy pesados".*

Con su respuesta notamos que en las mujeres tienen una preocupación sobre las personas con las que tienen que jugar, pues muchas veces son agredidas sin razón. Un claro ejemplo es el que nos dio otra de nuestras entrevistadas.

*"La última vez que me pasó esto, pues yo quise hablar porque los vatos se escuchaban muy amables y estaba con un amigo y entonces este pues en el juego somos cinco en total, ¿no? Estaba yo y mi amigo ahí vamos dos y tres vatos aparte, ¿no? Empezaron a decir que eran primos y empezaron a decir como cosas graciosas y pues yo quise hablar en el momento que dijeron algo y un vato empezó a hablar al mismo tiempo que yo y entonces ese vato me empezó a decir “Cállate, pendeja”."*

Este tipo de actos de violencia de género pueden presentarse aún sin tener el conocimiento de la otra persona, en este caso, las mujeres entran a jugar y al escuchar a otros quieren formar parte de este grupo, pero existe un rechazo por parte de algunos hombres que se creen con la autoridad de poder rechazarlas por el simple hecho de tener quien respalde esta agresión.

Podemos constatar que este tipo de casos no son aislados pues uno de los integrantes en el equipo presencié un acto de agresión hacia una mujer: una amiga lo invitó a ver cómo jugaba, el agresor le insultó en un principio acusándola de que jugaba mal, hasta el extremo de amenazarla con violarla si no mejoraba en la partida. Otro caso presenciado por otro integrante del grupo fue cuando al entrar a una partida de *Uno en línea*, logró presenciar como a una chica que estaba jugando, dos sujetos la comenzaron a violentar sin ninguna razón poniéndole obstáculos para que no ganará y finalmente insultándola con cada acción que realizaba.

Este tipo de agresiones no quedan solamente en una anécdota pues las usuarias nos comentan que se ven afectadas aún fuera del juego pues este tipo de situaciones no son algo que uno pueda dejar atrás. Nos mencionan el enojo y la frustración que viven las usuarias a pesar de no dar motivos para que reciban un trato así.

Dentro de la partida muchas usuarias evitan mostrar los sentimientos que les causan estos actos. Por la confianza que se había creado, una de las entrevistadas comentó lo siguiente al preguntarle cómo se sentía con estas experiencias:

*"Pues sí es que soy muy emotiva, muy emocional, sentimental no sé y pues es como ese tipo de cosas pues obviamente me afectan y más porque no sé, Valorant es mi juego favorito y yo quiero llegar a algo porque me gusta y porque es algo que yo me propuse a hacer a lo mejor como que le digo de estos vatos que pasaron la otra vez y que por su culpa no pude avanzar y de hecho retrocedí más de lo debido, entonces pues después de eso deje de jugar obviamente y me fui a acostar y me sentí super mal porque dije ya me había esforzado mucho para llegar a ese nivel, ese puntaje para subir al otro y nada más porque soy mujer me hacen esas cosas y me hacen sentir mal y como que no valgo nada y pues me puse muy triste esa vez, de hecho tengo ganas de llorar, porque es como de o sea de verdad uno se esfuerza por hacer algo de un juego que a uno le gusta mucho".*

Podemos rescatar un claro ejemplo del mismo relato, en donde nos contó que un amigo con el que jugó hizo el intento de ayudarla, pero fue ignorado. Nos expresó que no se sentía muy convencida de si realmente había hecho algo por ayudarla. Expresa que existía un acto de complicidad entre los jugadores ya que se integraban o ignoraban los comentarios violentos hacia la entrevistada.

*"A veces me hacen sentir tan mal que empiezo a llorar porque es como de no me gusta, es un horrible trato y como mujer te hacen sentir mucho menos y luego a veces son personas que ni se conocen y se unen para molestarte a ti y es como de no debería ser así, deberían los otros ayudarte como de "Oye no, no, haz eso", pero en todo caso*

*empiezan a molestarme a mí, en todo caso que soy la mujer y se siente horrible, te sientes como de me están molestando nada más”*

En su relato también menciona cómo los jugadores del equipo contrario hacen un mínimo intento por detener esta agresión, limitándose a solo decir que ella jugaba bien y que sigan jugando.

Al analizar este tipo de comportamientos, nos atrevemos a decir que nos recuerda una frase que se ha vuelto muy popular entre los hombres en los últimos años la cual es, *“simio no mata simio”*. La frase puede explicarse de la siguiente manera: el hombre no traiciona al hombre dando una sensación de acuerdo social masculino. Aunque esta frase generalmente se usa como broma, nos muestra un panorama de la realidad en la que vivimos los hombres.

Durante la entrevista, una de las entrevistadas nos comentó acerca de sus inicios como jugadora en compañía de sus familiares, al preguntarle un poco más sobre esto nos relató lo siguiente:

*“Pues me insultaba como jugaba como estaba chiquita cuando estaba chiquita y no sabía cómo jugar correctamente pue me empezaron a decir “No, es que juegas bien feo” y esta del asco casi casi me pegaban, “Juega bien” —zape en la cabeza— y así o sea si se portaban un tanto groseros, o era como de no sé todavía en esos tiempos como que te decían que, porque sea mujer, pero intentaban ser más calmado por el hecho que eran mis familiares, pero nada que ver.”*

Es importante darse cuenta de que dentro del núcleo familiar pueden llegar a presentarse este tipo de situaciones agresivas contra las mujeres. Nos llama la atención que surge un acostumbramiento ante estas acciones, aunque esta idea la retomaremos más importante

Por otro lado, durante las entrevistas y lo observado a lo largo del trabajo, observamos una variante distinta a esta violencia verbal asociada a los insultos, ya que nos mencionaron sobre la presencia del acoso dentro de los juegos.

*“Fue el acoso porque antes en los videojuegos no tomaban en cuenta eso, me acuerdo de que estaba chiquita. Llegué a jugar una vez un juego con personas aleatorias o de en línea y que te escuchaban y empezaban de “Ay, ¿cuántos años tienes?” Te perseguían y te agregan y te mandan mensaje casi casi dame tu pinche número de teléfono”*

Este tipo de actos no son bien vistos, al igual las empresas de videojuegos han intentado implementar herramientas para que ese tipo de situaciones ya no sucedan. Sin embargo, el acoso dentro de los juegos se ha ido adaptando a estas reglas que se están estableciendo y siguen apareciendo estos casos, tuvimos la oportunidad de poder escuchar algunos ejemplos.

*“El clásico de que te persiguen por ser mujer y que ya te quieren andar coqueteando y ahí como que haciéndola de simp, y es como que se me hace muy como de “Ok, eso es mejor”, en el sentido que lo prefiero a que me digan de groserías pero también es “Ok, ya escuchaste a una mujer, ya, juega, a lo que vas, no vienes aquí a buscar a alguien para que sea tu novia” y mucho menos preguntan así como de “Hey, ¿tienes novio?”, solo te empiezan a seguir y según te apoyan y todo y a veces hasta te estorban y es como “Agh”, o sea, supongo que para algunas chavas le sean bonito y ok, qué bueno y qué divertido, pero a veces es como de “Ok, ya, sí, ya vete a tu lado y juega y después a lo mejor después hablas con esa persona, ¿no?” o les dices “Oye, tengo novio”, que es mi caso, y luego a veces inclusive les dices “tengo novio” y empiezan a insultar y es como de “Putá madre, ahí va otra vez el desmadre” pues ya me empezaron a molestar, y ahora te siguen no por buena onda sino que para empezar a molestarte y decirte “No, chinga tu madre” y nada más les dijiste “Tengo novio” porque pues sí lo tienes y se ponen en su plan y es como de o sea es todo un círculo vicioso eso de los hombres contra la mujer en los videojuegos porque es muy bueno o es muy malo o los dos, es muy extraño y muy molesto a veces”*

También sucedió con las *streamers* con las que interactuamos, ya que tuvieron la confianza de contarnos que en sus transmisiones habían sufrido actos de acoso, teniendo que borrar el video cuando sucedió, esto por temor a que fueran sancionadas por la plataforma ya que tiene contenido que no es apto para todo el público y puede llegar a dar un mal ejemplo.

La violencia ha tenido un impacto tan grande, que la comunidad de chicas *gamer* ha empezado a tomar medidas para poder protegerse de este tipo de personas, alguna de las estrategias que nos contaron fueron:

*“Ahora con esto de nuevo fue como de: otra vez me regresó a no a hablar al momento de empezar la partida y esperar a escuchar cómo están los chavos que juegan, porque es como de: si vienen todos emputados o no sé cómo con un carácter horrible o con esa sensación que dirán algo malo, pues mejor ya no digo nada”*

Entre otras medidas mencionadas por las chicas está el uso de *nicknames* neutrales, pues muchas veces con el simple nombre femenino comienza estas agresiones; algunas chicas han optado por jugar solas, con amigos o conocidos, algunas han tomado medidas como que el *viewer* tiene que seguirla primero para así poder bloquearlos o silenciarlos por si incomoda a la chica.

Algunas usuarias nos han sorprendido pues han cuestionado las medidas, la eficacia y la velocidad de respuesta de distintas empresas del medio *gaming*, pues ellas se preguntan ¿por

qué no nos emparejan con sólo chicas? ¿por qué a los hombres con denuncias de acoso o violencia no son restringidos para ser colocados con solo hombres? ¿por qué las empresas tardan tanto en responder a las denuncias? y critican la poca resolución que tienen.

Durante las sesiones pudimos notar que existía una violencia sutil hacia las mujeres de parte de los chicos, pues mientras ellas reflexionaban y comentaban su experiencia, ellos hacían bromas intentando desviar la atención, esto quizá de manera inconsciente, pues uno de los ejemplos más notorios fue el que realizó después de que una de las chicas diera su opinión y un chico dijo, "*sí soy, mana*" esto hizo reír a todos los integrantes mientras que otro de los entrevistados le respondió "*sí eres, mana*".

### **Normalización de la violencia en los/las jugadores**

Dentro de nuestra investigación nos hemos puesto a pensar sobre cómo los jugadores y jugadoras en línea pueden llegar a exponerse a distintos tipos de violencia, hemos notado que los usuarios han convertido la violencia en parte de su vida cotidiana, pues al interactuar con ella todos los días empieza a surgir una relación muy estrecha en la que el sujeto acepta las pequeñas agresiones de manera paulatina. Sin embargo, la situación comienza a empeorar pues cada vez que tiene contacto con esta, va afectando el desempeño, el interés, y la motivación para jugar.

Para hablar de violencia se tiene un contexto histórico muy importante socialmente, pues tenemos un pasado lleno de violencia que compartimos en toda América; esta ha estado llena de guerras, muertes, y levantamientos. La violencia en la actualidad no ha disminuido, por el contrario, va en aumento o por lo menos es lo que podemos notar en los medios de comunicación. En la escuela nos han hecho ver la violencia como un acto heroico (guerras en favor de una sociedad, independencias, etcétera). Para la sociedad es indispensable tener conocimiento de esto, pues marca y explica sus orígenes, esto nos da una perspectiva más amplia de la realidad en la que vivimos, pues la violencia está inscrita en una memoria nacional. La normalización de la violencia no es una cosa que suceda de la noche a la mañana, tampoco es necesario que se relacione con los *gamers*, pues esta tiene su origen en la sociedad en la que se desarrollan los sujetos, siendo la familia un eje importante para poder asimilar situaciones violentas o, en su defecto, para interiorizarla.

En el proceso para normalizar la violencia notamos que las personas dejan de darle importancia a pequeños actos de agresión como pueden ser chistes o burlas de carácter hiriente. Esto lo pudimos observar entre nuestros entrevistados, un claro ejemplo lo encontramos en el comienzo de nuestra segunda entrevista donde dijeron:

*“H: Hoy... (pausa) de hecho, bueno, no me preguntan, pero pues ya soy oro dos en — ora, digo oro, puta madre— bronce dos en Valorant, subí ayer.*

*M: Nadie te preguntó, la neta.*

*H: No, pero es un dato es un dato que quería dar nada más*

*M: Innecesario completamente*

*H: Sí, pero pus nomas por los jajas”*

Al llegar a normalizar la violencia no solo es aceptar las agresiones de los demás, sino que al igual uno puede llegar a presentarlo sin darse cuenta y tomarlo como una actividad cotidiana, a la par que puedes ignorar lo que sucede alrededor como nos lo contó uno de los entrevistados que nos relató:

*"Muchas veces, este, cuando iba a un sitio que se llama Stamina, terminaba, este, raggeando mucho y, este, o gritando, luego había veces que sí estaba gritando y luego me decían ya cállate y que ya cállate y no sé qué muchas cositas así y trataba de controlarlo para no parecer, em, tarado, pero también había mucha gente que sí hacía eso"*

El relato anterior nos muestra una persona que no sólo ha normalizado la violencia a tal grado de sentir mayor frustración por no dejarlo gritar y desquitarse, que por la misma acción de la violencia

Sí uno se pregunta, por qué grita, pega o agrede, muy probablemente no podamos encontrar una razón exacta, sin embargo, sí podemos comentar una de las tantas razones que pudimos observar en distintos momentos. Los usuarios en línea suelen pasar de la diversión a la frustración ya sea porque su habilidad no está al alcance de sus propias expectativas o bien porque su equipo no cumple con estas, pues como nos menciona Crettiez (2009) favorecen a una violencia "justificada"

*“La violencia estructural de la frustración de las expectativas individuales y colectivas es un fenómeno invisible, que favorece, sobre todo cuando está culturalmente legitimada, las manifestaciones de violencias directas, particularmente visibles” (P.16)*

Legitimar o justificar la violencia, es un acto más común de lo que creemos, pues al vivir en una sociedad donde las agresiones son el pan de cada día, las personas están acostumbradas a quitar el sentimiento culpa de su conciencia.

Otro acto similar es legitimar una respuesta violenta a un acto violento, como es el caso que nos comentó una chica:

*“Pues me ha pasado que de hombres a mujeres mientras yo no hablo mientras ellos no saben que soy mujer empiezan como les digo empiezan a ligar con las chavas y es como*



*de las chavas como de no gracias como que intentan evitar el tema como de que la intentan ligar y ellas de "No, ya basta. No, ya dejame de molestar" y los vatos son como de "No, es que eres muy buena, casate conmigo" y las chavas de "Sí, sí, ya callate dejame escuchar el juego y sigue con lo tuyo" "*

Esto pudimos analizarlo a lo largo de toda la investigación pues el uso de insultos es normalmente utilizado no sólo en la comunidad *gamer*, sino en la sociedad americana en general. Dando paso a un lenguaje que tiene como base los insultos, pues hoy en día es común hablar con amigos y conocidos de "wey" "¿qué pedo?" e incluso mentarle la madre a un camarada como una simple expresión.

Esto podría ser una de las razones por las que es común que exista un aumento en la violencia en la sociedad en general, ya que cada vez se vive más intensas estas situaciones, repercutiendo en los grupos sociales y culturales que conforman una sociedad.

Llegamos a presenciar este tipo de eventos en una de las entrevistas en el momento en el que se realizó una de las entrevistas individuales. Nos comentaron acerca de su reacción ante una agresión por parte de otro jugador y agregó que ella no suele decir muchas groserías, ya que no se considera una persona grosera.

Sin embargo, después le preguntamos qué es lo que suele decirle a los que la llegan a violentar y nos respondió *"No sé, pues les escribo que chinguen a su madre, que se vayan a la verga, no sé, que son mancos"*. Esto marcó para nosotros una contradicción que pudimos interpretar como una invisibilización de su propia violencia.

Aquello nos hizo pensar que al momento de realizar una descarga emocional contra una persona que la violenta; las agresiones hacia esta persona los puede considerar correctos, como una manera de justificar legítima defensa.

Otro ejemplo lo encontramos fuera de las entrevistas, pues al estar platicando con las *streamers* sobre las personas tóxicas y sus actos violentos una de las chicas relató que:

*"Con la gente tóxica básicamente tienes que lidiar con la gente o sino es que de repente yo si me tilteto así bien rápido y ya pues o si juego muy mal o a lo mejor me prendo y los mandó a chingar a su madre y empiezo a jugar mejor, entonces eso depende qué tanto molestan"*

Este comentario nos muestra que también existe una adaptabilidad por parte de los usuarios pues al tener que lidiar con la violencia pues intentan hacer un uso positivo de los insultos y las agresiones pues el enojo le da motivos a jugar mejor.

Los chicos por otro lado nos mostraron que no le daban mucha importancia, ya que suelen ignorar el momento en el que fueron ofendidos y prefieren recordarlo como una anécdota

chistosa. Aquí podemos recordar la anécdota que habíamos comentado anteriormente, sobre el tema de que les dijeron zapotecos.

Durante la sesión que se jugó el juego de *Uno*, era normal que cuando se hacía un chiste hacia su persona o hacia algún error que hubieran cometido, inmediatamente ellos sacaban otro chiste en referencia a esto, aparentando no sentirse ofendido por esto.

Sin embargo, al escucharlos por más tiempo nos llegaron a insinuar que no suelen hablar sobre cómo se sienten y aunque los haga sentir mal prefieren ignorarlo ante la idea de verse vulnerable frente al otro, por otro lado, notamos que sí hay una reacción de ellos principalmente agresiva contra otras personas, dejando ver que el único sentimiento aceptable es el enojo y, por ende, la agresividad

La *streamer* en cuestión nos mencionó que los juegos de su agrado en el servidor de *LAS*, de donde es originaria, “*están llenos de gente tóxica (violenta), acosadores, o gente que juega pesimo*”. Por esta razón nos comenta que ha tenido que desplazarse al servidor de *LAN* que, aunque también hay “gente así”, son menos, por lo que ella aprovecha para jugar los juegos de su interés en un ambiente más relajado, tomando los insultos como una forma de desahogarse en el juego.

Hemos intentado mostrar cómo los usuarios sin saberlo demeritan la violencia, pero igualmente tienen el conocimiento de que es algo negativo ya que se puede producir un daño a un tercero sin importar las consecuencias.

Logramos observar que estos actos de violencia fuera de los videojuegos sí les afecta y expresan que se han sentido ofendidos, por lo que otras personas les han dicho o hecho. Uno de los entrevistados nos relató que cuando sus compañeros de clase se enteraron de que a él le gustaban los videojuegos y que también al jugar transmitía sus partidas por *Twitch*, empezaron a burlarse de él, “Ahí viene el *streamer*”, “*Gamer*”, entre otros. Nos menciona que sí se molestó, los confrontó y les mentó la madre, después nos dijo que dejó de tomarle importancia pues se acostumbró a esto.

## **Estereotipos y estigmas en los jugadores en línea**

### **Estigma**

Ya hemos visto la violencia dentro de la comunidad y cómo se desarrolla entre los usuarios a la hora de jugar, ya hemos analizado un poco sobre estas situaciones, y no obstante, esto no cubre totalmente nuestros intereses, pues también teníamos una idea de que los usuarios y las usuarias son estigmatizados y que esto tiene repercusiones en sus actividades diarias.

Por eso en este apartado intentaremos recabar la información de las entrevistas y las observaciones participantes para conocer un poco más a fondo cómo es que afectan a los usuarios en línea y poder analizar sus experiencias.

Uno de los prejuicios que existen en los *gamers* se centran hacia aspectos físicos, diferenciándolos de los demás, esto denominado como estigmas, término queremos usar en relación con lo que marca Hoffman (2006):

*“La sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el complemento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de cada una de esas categorías”.* (P12)

Esta cita refuerza nuestra idea de que tanto la industria de los videojuegos como las personas que no forman parte de este grupo, categorizan a los jugadores de distintas maneras dejando que la sociedad se encargue de implementarlas.

La sociedad sigue remarcando los estigmas que alguna vez se manejaron con respecto a los *nerds*, pero ahora hacia los usuarios de los videojuegos. Hoy en día solo suele preservar algunos aspectos, adaptándolos a la modernidad de la tecnología y enfocados en el ambiente en el que se suele desarrollar el jugador.

La imagen de un *gamer* actual tiene perspectivas distintas, las cuales son separadas por el sexo (hombre y mujer), y también son concebidos por las empresas que se benefician de los videojuegos que insertan una imagen para poder venderla.

Fuimos percatándonos de estas perspectivas durante nuestro proceso de entrevistas, a lo largo del cual nos fueron contando cómo veían a los *gamers*, diferenciando las apariencias físicas del hombre y la mujer.

La descripción del *gamer* hombre suelen ser que *"tienen mucho sobrepeso"*, *"que está todo desgreñado, porque se jala los pelos por el enojo"*, *"una persona que está solo sentado en la computadora o en la consola"*, *"flaquito y que no sé, que le dicen casi casi ñoño o no sé, que usa lentes y le ponen hasta pequitas"*, *"con frenillos"*.

Mientras que a las mujeres *gamer* las describen como *"una mujer super gorda, con lentes y que está sucia, casi casi y que se amarra el cabello super raro"*, *"que está super desalineada, que casi casi tienen comida en la boca y en la cara"*

Esta es la forma en la que son percibidas las personas que son usuarios de los juegos en línea, que han llegado a ver y a ser esos *gamers*. De igual manera, existen estigmas de personas que no forman parte de este grupo y hacen uso de ellos para menospreciar y burlar de las complejidades físicas que tenga un jugador, sean ciertas o no.

Los entrevistados nos relataron que también existe otra percepción sobre el *gamer*, pero esta no fue hecha por los usuarios, ni la gente que no sabe acerca del tema, sino que esta imagen surge por parte de las empresas que trabajan con productos de videojuegos, como puede ser la venta de componentes, computadoras, consolas, aditamento para los usuarios, o creación de contenido como *YouTube* y *Twitch*.

Estas fueron marcando nuevos estereotipos de la apariencia física de estos usuarios con el motivo de poder generar propaganda y mayor difusión en el mercado.

Marcando a los hombres como:

*"Alguien súper musculoso, igual en ropa interior casi casi, jugando videojuegos", con "Un cuerpo muy grande"*

Mientras que a las mujeres las enseñan como:

*"Un super cuerpazo, así —fiuu—, así como reloj de arena, y que mide, no sé... uno setenta y súper flaquísima y que juega en ropa interior"*

Esta imagen suele ser similar a lo que realizan los diseñadores de videojuegos, que, desde el inicio y popularidad del consumo de los videojuegos, se han intentado adaptar en un mercado mayormente productivo como menciona el autor Jose A. M. Vela (2019) explica que:

*"El mundo editorial, del cine o de los videojuegos está formado por industrias de gran impacto económico. El impacto también es social al estar directamente relacionado su éxito con su consumo. Es necesario que se entienda y que guste para que tenga éxito, lo que a su vez deriva en la promoción de gustos y tendencias sociales mayoritarias, fáciles de transmitir. Son un reflejo de la parte de la sociedad que los produce y consume. Este reflejo, sin embargo, está sesgado por las preferencias de las mayorías y la capacidad de comprensión de la industria." (P75)*

Esto ha ocasionado que los videojuegos vendan una imagen sexualizada sobre sus personajes, ya sean hombres o mujeres, donde los dotaban para vender al jugador la ilusión de ser esa persona que pueden considerar atractiva. Colocando y vendiendo la imagen del hombre como un superhumano, donde destaca ser una persona de gran tamaño y musculatura, que siempre está rodeado o rescatando a mujeres, las cuales, a su vez, son presentadas con un cuerpo que denominan "escultural", donde tienen atributos de gran tamaño.

### **Estereotipos**

A menudo se confunde el concepto de estereotipo con el de estigma. Para este trabajo es pertinente hacer una distinción pues se adapta mejor a los objetivos de la investigación, para esto, más que dar una definición de estereotipo o una guía de cómo identificar los estereotipos, nos dimos la tarea de analizar la experiencia social que han tenido.

En este apartado es importante dar a conocer los estereotipos que la sociedad tiene sobre los jugadores de videojuegos, así como los estereotipos que han vivido a lo largo de su vida y cómo los ha afectado social o emocionalmente; esto podría tomarse en cierta medida como uno de los tantos tipos de violencia.

No podemos hablar de estereotipo sin antes brindarle al lector los conceptos en los que nos basamos para nuestro análisis, para esto queremos rescatar a María Lily Maric pues ella menciona:

*“Partimos de la concepción que el estereotipo es una imagen estructurada y aceptada por la mayoría de las personas, simplifica la realidad, agrupa características del medio, genera su ordenamiento y facilita la comprensión de la nueva información.”*

El concepto que nos brinda la autora es adecuado pues da una perspectiva clara que no deja mucho qué especular, pues los estereotipos que pudimos observar están dirigidos a un grupo que a lo largo de la historia han tenido distintos nombres y una evolución de toda clase, incluidos los estigmas que la sociedad les adjudica pues por sus intereses los clasifican y se agrupan según las creencias que tenga la sociedad de ellos.

Nos parece importante rescatar el trabajo de Maric pues ha recolectado varios conceptos sobre los estereotipos que se complementan entre sí, su trabajo "Los estereotipos en la construcción de la integración Latinoamericana", nos ayuda a entender mejor los estereotipos en una comunidad, grupo, o grupalidad.

Decidimos tomar a los *gamers* desde la comunidad pues encontramos que la mayoría de estos estereotipos provienen de otras comunidades y de la sociedad en general la relaciona con los *gamers*—algunas de sus clasificaciones llegan a ser despectivas y otras no—. Estas clasificaciones se vuelven necesarias, pues también brindan una idea con la que se puede identificar a los grupos y separarlos de otros.

Los estereotipos hacia la comunidad *gamer* pueden ser a causa de que no exista una empatía o un acercamiento a esta para conocerla, y por el contrario, buscan regularmente catalogarla como algo desagradable.

Algunos estereotipos que nos hemos encontrado y nos han mencionado sobre los *gamers* son los siguientes: "los niños que juegan videojuegos son agresivos", "las personas que juegan videojuegos lo hacen porque no tienen nada que hacer", "son personas que se la viven todo el día en la pantalla", "los nerds juegan videojuegos", entre otros.

Muchos de estos estereotipos son reproducidos por los padres, ya que, aunque ellos compran regularmente los dispositivos a sus hijos, suelen ser influenciados por las categorías sociales

que se les otorgan, regularmente muchas veces condicionando el uso de dispositivos a los usuarios. Retomando la idea de Maric:

*"Los padres refuerzan los estereotipos y prejuicios a través de recompensas y castigos. Recompensan a sus hijos cuando expresan contenidos mantenidos por ellos y les castigan cuando los niños expresan contenidos inconsistentes con sus creencias."*

Durante la niñez existe una mayor probabilidad de que estos estereotipos sean adquiridos y replicado por los hijos contra sus compañeros por lo que estos suelen crear otro tipo de estereotipos, distintos, por ejemplo, "el que juega videojuegos es feo", "sí juegas videojuegos eres un espanta viejas", etc. Pues, siguiendo el fragmento que retoma Maric, señalada por Blake y Mouton (1964). De la teoría de la comparación social

*"Los seres humanos se encuentran divididos en una serie de colectivos, conjuntos o categorías que comparten cierta homogeneidad (territorio, lengua, cultura etc.) y un sentimiento de pertenencia común a los que puede denominarse "pueblos" o "grupos étnicos". Bastaría la sola existencia de grupos percibidos como diferentes para provocar actitudes y estereotipos negativos entre grupos."*

Sin embargo, no sólo existen este tipo de estereotipos que hacen referencia a algo "malo", también puede referirse a cosas más positivas, algunos ejemplos son los siguientes, "sí juegas videojuegos debes saber mucho de computadoras", " los que juegan videojuegos tienen ropa increíble", "si juegas videojuegos es por qué tienes dinero", "los gamers tienen las novias más bonitas", etc. Existen diferentes formas en las que se difunden los estereotipos como puede ser de la familia, amigos, conocidos, entre otros como lo marca Lily Maric.

*"La información ejerce una gran, sino determinante, influencia en la formación y cambio de los estereotipos de los miembros del grupo. (...), la información que llega de fuentes institucionalizadas puede ser la única información disponible, dado que estas son frecuentemente creídas y se perciben como fiables. En muchos grupos, los canales formales de información, tales como periódicos, libros, o programas de radio o televisión se perciben como autoridades epistémicas."*

El uso y la forma en que se le da para categorizar a los grupos o personas varía dependiendo el sentido, la fuente, o la cultura, puede crear un estigma positivo o negativo. Sin embargo, podemos notar gracias a la autora que hay fuentes que tienen mayor peso social pues, aunque la información que ofrecen no sea la más acertada, la gente les dará un voto de confianza. Esto suele pasar con los noticieros pues reproducen la idea de que los jugadores se vuelven violentos por jugar.

Ahora, pasando a las entrevistas estas perspectivas las percibimos en un principio al preguntar acerca de qué descripción tenían por *gamer*, donde nos dijeron "son personas que no salen de sus casas" y "aquellas que les gusta jugar mucho y tienen un vasto conocimiento y pasión por los juegos", las respuestas de los demás fueron similares a lo anterior.

Durante la entrevista grupal que se designó solo a los hombres, preguntamos acerca de su punto de vista sobre el papel de las mujeres *gamer* y las que realizan stream. Uno de los chicos comenzó afirmando que él ha sido *simp* e incluyó que todos los hombres lo hemos sido alguna vez, todo del grupo asintió ante este comenta.

Nos relataron acerca de cómo son las actitudes de las chicas *gamer* y *streamer* para poder obtener la atención de los hombres ya sea para poder obtener un alcance en la plataforma de transmisión en vivo y buscar algún beneficio económico, haciendo uso de su cuerpo, sus facciones, al punto de tener que fingir la voz y actuar con timidez para poder mostrarse como alguien vulnerable y necesitada.

De igual manera, durante las entrevistas individuales nos comentaron acerca de qué es y lo qué suelen escuchar sobre el hombre *gamer*, donde nos comentaron que:

*“Son muy desesperados, (...)el que se enoja muchísimo (...) muy groseros, quejumbrosos sobre los juegos (...) tratan de exagerar muchísimo”*

*“Es un wey violento y nomas se la pasa gritando y cositas así, emm... son cosas que los diferencian, pero siempre la gente va a estar rechazando algún tipo de esta comunidad”*

Podemos notar que las chicas tienen estereotipos basados en las malas experiencias que han tenido a lo largo de su experiencia como *gamers*, metiéndolos en categorías negativas. También llegamos observar que durante las entrevistas nos mencionaron que el *gamer* y los estereotipos que pueden variar según las edades y juegos que tengan una preferencia, esto nos lo relató uno de los entrevistados:

*“por ejemplo, si juegas este juego eres gay o de Minecraft, si lo juegas eres un niño rata, eso tampoco y pues cosas así, eso es lo único que he escuchado”.*

El comentario anterior nos dejó pensando que hay personas que están dentro de la comunidad que ignoran la situación pues, por falta de conocimiento acerca de estos estigmas, suelen no darle importancia porque no tienen una relación cercana y obsesiva.

Los estereotipos pueden llegar a presentarse dentro de los grupos familiares ya que estos al desconocer sobre el ámbito de los juegos, y por las creencias que se tienen hasta fecha sobre los videojuegos, refuerzan estos pensamientos como nos lo mencionaron los que entrevistamos individualmente:

*“Mi familia empezó a juzgar porque solamente perdía el tiempo jugando, que no hacía nada, que simplemente era un vago, que este no les gustaba eso que, querían que empezara a trabajar para hacer bien mis cosas (...) solamente por muchos malos entendidos que me han llegado a pasar y este siempre terminan con que los gamer siempre han sido vagos y de que siempre han sido personas que no le hacen bien, hasta incluso han llegado a decirle que son drogadictos”*

Los usuarios suelen sentirse desanimados, enojados y hasta frustrados porque estos tipos de comentarios suelen ser de carácter hiriente, teniendo mayor peso los comentarios de terceros que los deseos o metas de los chicos como hijos.

De parte de las chicas hay también malestares con sus familiares, una de ellas nos comentó que:

*“Por parte de mi familia de que mi hermano igual jugaba videojuegos, ¿no? y lo ponen en ese estereotipo de nada más porque juega videojuegos va ser un hombre desempleado, y va ser este super huevon, como dirían, o que se va a salir de la escuela que no trabaja o que no se esas cosas como nini no se algo así, entonces cuando yo jugaba videojuegos mis papas intentaron mucho como que no hacerme jugar videojuegos (...)mi mamá me empieza decir “eres igual a tu hermano, eres super huevona y es que eres muy como que te vale madre todo””*

Un poco de lo que pudimos notar a la hora de que nos relataba esto, es que los estereotipos por parte de la familia suelen repercutir, principalmente si vienen derivados de algún familiar cercano pues demerita el valor de la persona por una idea construida con base a otra persona.

Otra chica dentro de las observaciones de streamers platicando sobre su siguiente directo pudimos observar que comenzó a cantar y gritar y nos comentó lo siguiente:

*" ya no grito porque mis papás se enojan, no les gusta que grite, tampoco que juegue pues dicen que solo pierdo mi tiempo"*

Hemos notado que particularmente los padres son los que suelen estar más influenciados por los estereotipos, dejando a un lado el sentimiento de sus propios hijos, buscando protegerlos de la situación que la sociedad les brinda.

### **Repercusiones emocionales por los estereotipos y estigmas hacia el jugador**

Los estigmas y estereotipos en conjunto han ocasionado que existan críticas en los sujetos que lo conforman, causando así un rechazo en el grupo que escuchamos. Nos relataron cómo se han sentido cuando estos se presentan ya sea al momento de hablarle a alguien, a un grupo de amistades, dentro de la familia o conocidos que se encuentran fuera de su grupo social.

Durante la sesión grupal se les hizo la pregunta ¿Cómo son sus relaciones con las demás personas fuera de la comunidad de jugadores en línea? Nos respondieron que a pesar de que



sí llegan a tener amistades que no son consideradas *gamer* son pocas y que al momento de presentarse no tienen algún inconveniente mencionar que son *gamers*, con la excepción de uno de los integrantes que nos dijo que él no suele hacerlo ya que le produce un "*sentimiento de extrañeza*".

Podemos notar que los usuarios están más acostumbrados a la estigmatización pues evitan o aceptan mejor algunos pensamientos quizá porque están más acostumbrados a normalizar estos actos o ignorarlos, al menos mientras no se meta directamente con su persona.

Las usuarias nos comentaron acerca de las molestias que pueden llegar ocasionar, sobre los estereotipos que existen hacia las *streamers* y *gamers* donde nos relató lo siguiente:

*"pues yo no me he topado con ninguna y pues se me hace muy grosero eso, o sea en el sentido de que pues no es justo que aprovechen el hecho por ser mujeres para poder obtener algo a parte siento que ahí como que nos rebajan a las demás y hacen que piensen que somos todas igual y que ahí se genere un estereotipo también ¿no?"*

También nos comentaron acerca de cómo los estereotipos se dan dentro del vínculo familiar y cómo estas ideas no solo les afecta, sino que también les provoca perder el interés de seguir jugando.

*"Es que te dicen es que eres así y nada más por eso eres tal cosa ¿No? Entonces es como los estereotipos que me ponían mis papás a mi y me decían "eres igualito a ti hermano y vas a dejar la escuela casi casi o sea vas a portarte de esa forma de lo mismo" y pues no".*

*"Me hace sentir mal, porque o sea les he querido mostrar ejemplos de que hay gente que hace esto y n... no lo toman nunca bien, porque dicen luego que este tipo que hace nada más le estoy viendo la cara y nomas está jugando y no me hace gracia (...) he querido ser streamer pero como que mi familia no me ha querido apoyar en ese tema tampoco"*

De igual manera los usuarios de los juegos en línea nos comentaron sobre la molestia de los estigmas que se presentan a los usuarios esto porque les llega ofender porque los catalogan de un aspecto físico rechazado por los demás, al igual que las empresas marcan estándares que llegan a ser "imposibles" de llegar

*"tanto para mujeres como para hombres y es como de no me parece correcto que los pongan así, cualquiera pues es diferente ¿no? no todos vamos a ser como dicen no sé las personas que piensan en eso"*

## **Conclusiones**

Jugar o no jugar videojuegos es una decisión de cada persona, no se puede obligar al otro a encajar en los gustos, hobbies o ideales de uno. Esto sería quitarle la libertad, es por eso que en este trabajo, no buscamos manipular el campo, tampoco una respuesta concreta de lo que nos preguntamos, sino que quisimos escuchar la experiencia real de los usuarios.

Para realizar este apartado queremos comenzar explicando cuál fue de los principales motivos con los que quisimos realizar esta investigación, el primero fue cuestionar la idea de que los jugadores de videojuegos son violentos teniendo la hipótesis de que los videojuegos eran usados como distracción y como una forma de desahogo. Sin embargo, a lo largo del trabajo como autores y *gamers* hemos podido observar distintas perspectivas que no tomábamos en cuenta, como fue el caso de las medidas de algunas chicas para evitar ser violentadas, el acoso que sufren algunos chicos por jugar videojuegos por parte de sus compañeros o la forma en que los padres desmotivan a sus hijos por tener interés en este tema; este y distintos puntos de vista que puede encontrar el autor abre una perspectiva e interés en conocer más de lo que ocultan detrás de los estereotipos que opaca su realidad.

Desde nuestra perspectiva, ahora acompañada las observaciones que realizamos al escucharlos, resalta todo aquello que rodea a los *gamer* ya que este se encuentra catalogado dentro de la sociedad como un grupo de personas violentas, sin oficio, drogadictas y sin ningún futuro dentro de una sociedad moderna.

Para responder nuestra primera pregunta:- ¿Cómo los usuarios de los juegos en línea viven la violencia dentro de los juegos? podemos decir que cada persona vive de distintas maneras dependiendo si eres hombre o mujer, algunos deciden adaptar esta violencia para reproducirla, otras buscan formas de evitar interactuar con los otros para evitar el acoso o la violencia de género, algunos han tenido que soportar resignarse pues la atención a quejas por parte de las empresas suele ser deficiente y en la mayoría de las ocasiones no llegan a solucionar el problema, los hombres llegan a hacer acuerdos no hablados de no intervenir cuando alguien es agredido, principalmente chicas, entre otras cosas

para responder nuestra segunda pregunta:-¿Cómo afectan los estereotipos y estigmas a los usuarios de los juegos en línea? notamos que los estigmas y estereotipos que rodean a la comunidad *gamer* son más de los que pensábamos ya que estas visualizaciones del *gamer* pueden variar dependiendo de la persona que quiera opinar sobre la comunidad ya que podemos ver desde los mismos *gamers*, personas que no forman parte de esta comunidad, llegan a causar frustración al ser designados con una imagen grotesca con actitudes violentas, tachados de acosadores o los nombrados *simps*.

Por otro, las empresas dedicadas a los videojuegos recrean una representación sexualizada tanto de hombres como de mujeres, buscando solo su beneficio económico; es notorio que la mayoría de los personajes femeninos poseen voluminosos pechos, curvas exageradas y un cuerpo de fantasía, mientras que en el caso de los hombres la mayoría de los personajes suelen ser fuertes,

altos, valientes, y de tez blanca. También podemos notar que dentro de las empresas han surgido casos de acoso por parte de los compañeros y que son ocultados por los jefes.

Algo que nos ha dejado reflexionando son los pensamientos que tienen hacia sí mismos algunos usuarios de lo que sería un verdadero *gamer*, pues entre sus comentarios enmarcan al *gamer* como una “persona que sabe jugar”, “un jugador que no insulta o que no es tóxico”; uno de los entrevistados menciona que un verdadero *gamer* es aquel que disfruta de todos los juegos sin importar su categoría, la habilidad que tenga, que esté abierto a experimentar nuevas experiencias en diversos juegos sean o no de su agrado. Aunque, curiosamente, ninguno de los entrevistados se encuentra identificado con sus descripciones, siguen considerándose *gamers*.

### **La experiencia**

Esta investigación nos trajo una agradable experiencia, pues los videojuegos han marcado una parte importante de nuestra vida y al trabajar en este ambiente nos sentimos cómodos ya que no sufrimos ningún rechazo, pudimos divertirnos y hacer algo que nos gusta conviviendo con gente de nuestro agrado. A pesar de ser un tema que parezca fuerte, deja mucho de qué hablar ya que tiene diversos aspectos de los que no se profundiza fácilmente, por lo menos, nosotros no lo logramos encontrar.

Por último, queremos rescatar que, a pesar de lo "feo" que puede sonar, los usuarios y usuarias aún buscan divertirse y pasar el rato después de todo, pues jugando con sus amigos y otras personas que los entienden es donde han encontrado un refugio.

## Bibliografía:

- Baz, Margarita (1998). “La tarea analítica en la construcción metodológica” en el Área de investigación. Subjetividad y procesos sociales, Encrucijadas metodológicas en Ciencias Sociales, UAM-X.
- Pink, Sarah, et al. “La etnografía en un mundo digital” Etnografía digital. Principios y prácticas. Ediciones Morata, 2016. España.
- Arteaga, A. (2021, March 22). Industria de videojuegos en México en 2020. The CIU. Revisado el día 31 de enero del 2022: <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020>
- Segato, Rita. “Patriarcado: Del borde al centro. Disciplinamiento, territorialidad y crueldad en la fase apocalíptica del capital”, en La guerra contra las mujeres. Madrid: Traficantes de sueños, pp. 91-107.2013
- Goffman Erving, Estigma La identidad deteriorada, Amorrortu editores, Buenos Aires - Madrid, 2006
- Crettiez, X. (2009). *Les Formes de la Violence*. La Découverte. Traducido por Silvia Kot.
- Palenque, M. M. L. (2015). Revista de Psicología. [http://scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2223-30322015000200003](http://scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322015000200003). (consultado el 9/09/20022)
- Charaja Saldaña, Y. R. (1970, January 1). *La adaptación del Lenguaje gamer en las Interacciones de Millennials Peruanos en Plataformas Digitales*. La adaptación del lenguaje gamer en las interacciones de millennials peruanos en plataformas digitales. Retrieved September 9, 2022, from <https://repositorio.usil.edu.pe/items/759accf7-a690-4dd6-b24f-3fa473e0799d/full>
- Vela, J. (2018, January 1). *Sexismo y Construcción de la masculinidad en los videojuegos*. Anales del Museo Nacional de Antropología XX (2018) | 14-82. Retrieved September 9, 2022, from [https://www.academia.edu/41131534/Sexismo\\_y\\_construcci%C3%B3n\\_de\\_la\\_masculinidad\\_en\\_los\\_videojuegos](https://www.academia.edu/41131534/Sexismo_y_construcci%C3%B3n_de_la_masculinidad_en_los_videojuegos)

- *Inside the culture of sexism at riot games*. Kotaku. (2018, August 14). Retrieved September 9, 2022, from <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>
- *Sobre el concepto de “violencia de género”*. *Violencia Simbólica ...* (n.d.). Retrieved September 9, 2022, from [https://www.uv.es/extravio/pdf2/m\\_plaza.pdf](https://www.uv.es/extravio/pdf2/m_plaza.pdf)

**Anexos:**

**Transcripción primera entrevista grupal**

**E= entrevistadores**

**M=mujer**

**H= hombre**

Nos presentamos ante el grupo, se les explico la dinámica al grupo, se les pidió entrar al link que mandamos para poder jugar basta en línea como lo teníamos planeado sin embargo hubo un poco de atraso debido a que no se podía entrar al link y comenzar.

E: eeh cuando ya estén todos en el juego me avisan para que le empecemos

H: aguántame, aguántame, aguántame, ya me está ayudando Foxy (Inteligible).

E: jaja vale.

M: ahí si se callan verdad.

(Risa grupal).

E: ahí si no dicen nada jaja, no se preocupen los comprendo. Igual uno de ustedes se quiere presentar ante todos, si no se conocen, no sé la duda alguien quiere

H: olo verga.

E: nop vale.

H: pues ya todos nos conocemos we jejeje digo jeje, digo.

E: también ya se presentó Luis así que ya se conocen todos.

H: hey Sony

H: hey Sony

M: no hubiera sido mejor que se presentará... que se presentará lui... después de que iniciara.

E: Tony jeje, digo Luis te quieres volver a presentar.

E: hola yo soy Luis, soy compañero de Juan de la universidad, mi especialidad es valer verga, no sé. Si sirva de algo

M: jajajajaja

H: licenciado.

H: jajaja

M: se parece a mí.

H: hey eres como yo seamos mejores amigos

(Risa grupal).

E: jaja jalo

(Risa grupal).

E: Na... na jaja espero nos llevemos todos bastante bien he, cualquier duda pregunten pen... sin pena.

M: mejores amigos por siempre click.

(Risa grupal).

E: jeje bueno vale este, bueno también indicaciones si también necesitan apagar el micrófono por alguna urgencia o situación externa no hay ningún problema, este, pero si para hablar que se encienda el micrófono, se habla y si por ejemplo estamos haciendo una pregunta y nos pueden ayudar a responder algunos, si se respeta la palabra del otro para que de él orden de que hable uno, hablé el otro, ¿este para que no haya conflicto vale?

H: Simón profe.

M: es que no.

E: vale muchas gracias

H: ¿va a dar puntitos extra en el canal por esto?

H: ole

E: si gustan, si gustan, ahí veo como se los pago

(Suspiro).

H: una paleta.

(Risa grupal)

M: jaja una paleta.

E: jeje les voy a dar una bendición hijo.

H: que se abra only fans yo digo y si lo pago.

(Risa grupal).

E: está bien, está bien, eeh ¿ya todos entraron al juego?, estamos en basta online, Tony por si no escuchaste o te perdiste de algo, el enlace está en general, en el chat de texto por si quieres entrar para que puedan hacer su perfil, por si gustan.

A a bueno somos 1,2,3,4,5,6.

E: somos 6 se murió 1.

H: siete siete

E: 7 somos 7 vale

M: ¿se salió felits no?

E: ¿se salió felix? a ver 1,2,3,4,5,6,7

M: se dan cuenta que felix pidió que lo llamaramos Juan y le seguimos diciendo felix

E: si perdón, perdóname, Juan.

(Risa grupal).

E: no, no perdón Juan este ahorita no

H: Felix iuu

E: jaja feliz iuu

M: jaja y él se llama Felix que es lo peor en el juego.

E: si jeje no hay ningún problema, este ee.

H: aguanta, aguanta, aguanta

(Risa grupal).

E: vale para que ya lo iniciemos sin ningún problema, este, pusimos algunas categorías que dijimos pues pus órale pus de coto, pusimos uno que es, yo soy personaje famoso, videojuegos, personajes de juego, yo nunca, fruta o verdura o comida y títulos de clickbait, para empezar algo tranquilos pues si quieren alguna esta categoría en la siguiente lo ponemos.

H: capital de Francia.

M: eeh que es lo de clickbait?.

E: título engañoso en un vídeo para llamar la atención a usuarios

M: a ya ya ya xD

H: por ejemplo: fue por vino y ya no vino.

E: exactamente.

Risas grupales fuertes.

M: khe.

M: jajaja.muy buena

(Risa grupal).

E: vale

M: eso sí suena interesante banda.

E: bueno la voy a comenzar para que no haya ningún problema, hay varias palabras al azar así que, vayan haciendo lo que más puedan.

E: ya perdí.

E: tranquilo.

(Silencio largo).

E: vale puse tiempo para que no haya problema de que una persona complete todo y ponga basta para que no, se sientan apresurados. Vale ¿con tiempo está bien o les gustaría de que, si alguna termina? órale.

M: ¿pues con tiempo no?



E: si, si no hay ningún problema.... Hay nos van contando si está bastante bien el tiempo que les di, nomás le piqué el tiempo a lo pendejo, pues ahí me dicen si no les cuadra bien el tiempo o quieren más tiempo pus órale.

H: jaja

M: xD

M: jeje nos dices hasta ahorita.

E: es que lo pensé y dije es que estoy viendo que este todavía falta 56 segundos y no sé si ya todos acabaron.

M: mmm (Sonido negatorio).

M: hay espérame tantito es que creo mi perro agarro algo.

E: je no te preocupes con calma.

H: ¿bueno y como ven ustedes la inflamación de la moneda? Haber tu karma.

(Risa grupal).

E: jeje ese we, bueno pues si quieren pregunta, pues sacamos una pregunta a ver ¿ustedes que suelen jugar?

H: Fornite, gamsy (Inteligible).

M: valorant, fornite.

H: Rayman

M: BioShock

H: parchís

E: jeje parchís.

M: ¿qué?

E: es que estoy preguntando, como que suelen jugar.

M: <sup>a</sup>

E: pues si quieres contestar pues no hay problema jaja.

M: jaja hay perdón.

E: o sea es general para todos

M: <sup>a</sup>

H: a la... no acabe.

(Risas)

E: bueno vamos a ver sus respuestas, vamos a ver, emm este... vamos leyéndolo a ver si les gusta o entre todos vámonos apoyándonos, vamos diciendo si, sí o no. Bueno haber pusieron en yo soy...memo puso Damián, Simplex puso dios de los juegos, ¡Hay cabron!

M: hay mamón.

(Risa grupal).

H: épico, épico.

M: ahí bien sencillito

H: no sabía que tenía que poner en los...

E: humilde, no pus está bien está bien.

M: Humilde jajaja

E: humilde jaja, Tony puso doctor, bueno bien, Denisse, bueno está bien, jaja Daniel Castro, no se.

H: quien sabe quién sea Daniel Castro yo no más lo puse.

E: yo puse dinosaurio, jajaja

M: Awww.

E: jajaja personaje de este eem famoso, eem Da Vinci, este Simplex también puso Da Vinci, eeh bueno.

M: a numa también puso lo mismo.

H: bueno yo no sé cómo lo escriben.

E; naa está bien, eem Luis puso Dewey, bueno está bien, se acepta, Tony puso Dicaprio, felix no contesto, mejor dicho, Juan no contesto, estee

M: jajaja

E: este mm, Denisse puso Dulce María, Foxy puso Daddy Yankee o como se escriba, está bien no hay problema, yo puse Daisy de como se llama.

M: ¿Cuál?

E: pues la de Mickey mouse.

M: aaah

E: la novia del... Donal

M: hubieras puesto mejor Donald, jajajaja

(Risa grupal).

E: no pues no se jajaja no más puse así rápido jeje

(Risa grupal).

H: a no pues si verdad.

(Risa grupal).

E: bueno vamos al apartado de videojuegos, aquí si vi que pusieron, si saben he, ¿felix si está jugando o no está?

(Risa grupal).

H: no se

M: jaja

M: no creo que no porque todas están vacías.

E: yo creo que no está jugando, vale, no hay problema, no hay problema, este bueno este Neko puso Devil may cry, Simplex puso Days gone, eemm Luis puso Dark soul, Tony puso damas chinas online, bueno está bien se les respeta, Denisse puso Dead space, Foxy puso Dragon Ball Xenoverse 2, y yo puse Dead by dethlight, no lo escribí bien, pero pues es eso jeje este

M: es lo que te iba a decir, pero vale

H: se entiende, se entiende

E: si se entiende, la dislexia, vale, luego pasa a personaje de videojuegos, haber este we Neko puso Dante, Simplex puso Damián, Luis puso dragonite, Tony puso dios, ¿por qué dios?

M: ¿cuál de todos?

E: aja

H: pues en varios sale, así como en south park cuando meten a dios, pues así sale no sale (Risa grupal).

E: jeje se respeta, sale, se respeta

E: jaja no encuentro fallas en su lógica.

E: está bien está justificado, Denisse no puso, eem Foxy puso donkey Kong, yo puse Dante.

M: aaaash Jajaja

H: ¿quién chinga es Dante?

E: Dante Devil may cry.

M: queja inteligible.

H: <sup>a</sup> yo creí que Dante de Dante's Inferno.

M: hay ponte chido mijo por favor.

E: a también está ese juego de Dantes Inferno, sí.

M: ah sí también está chido, si

E: si hay muchos Dantes, pero bueno jeje este pasamos al yo nunca, Neko no contesto, Simplex puso di dinero que no es mio a alguien más, a cabron estemm jejeje, Luis, no contestó, Tony puso dormiría con karma, ok...

(Risa grupal).

H: hay wey.

M: yo pensaba que si jajaja

E: jajaja bueno estemm Félix no contesto, Denisse puso di un teléfono mal, vale, Foxy puso daría un beso de lengua con un becerro, está bien jejeje y yo puse dormiría en un puente.

(Risa grupal).

H: es lo único que se me ocurrió jeje

E: no, está bien, está bien, haber fruta comida o verdura, Neko puso durazno Simplex puso durian, Luis puso durazno, tony puso danonino, felix no contesto Denisse puso durazno.

M: es Juan.

E: así perdón Juan no contesto y yo puse durazno también, títulos de clickbaits.

M: puso Duranzo he

(Risa grupal).

M: puso Duranzo.

E: Maldita sea Duranzo, bueno no pasa nada detallitos, estemm títulos clickbaits, danonino me hace crecer dos metros, sale mal, este está bien

M; jajajajaja

E: está, está, está bien, está llamativo, doy ... cantidad de dinero a persona en la calle está bien, demanda millona jejeje bueno está bien incompleto pero bueno, Dios me hablo (acabe muerto) jeje ok

M; jaja a la verga

(Risas)

E: Juan no contesto, Denisse no contesto, Foxy puso doy servicios y se aprovecha (termina en final feliz) a cabron jaja.

M: oloverga jaja

H: no mames creo que era sobre YouTube, no de páginas de, de, de otro tipo jeje.

M: jajajaja

E: supongo que de otras también se puede poner no hay problema jeje y yo puse dando en el blanco en autos de autopista, pues ahí está, ya todos votaron para que no haya problema.

H: ¿ya? Jaja

E: pues es lo que no se jeje, hasta abajo dice confirmar los resultados, no más le dan a confirmar a la palomita, bueno... ahí está.

H: el bicho.

E: el bicho

H: se fue el bicho.

(Silencio largo para responder)

E: ya me contestó Juan que fue a comer, que lo perdonáramos. Vale pues quedan 47 segundos ¿cómo van?

H: ya acabé

E; vale ya acabaste, ¿quién más ha acabado?

M: yo.

E: también Neko vale

E: yo

E: también Luis, si fuiste tu verdad Luis.

E: si.

E: ok el también ya acabó, vale y ¿cómo van los demás?

H: a mira... a mí todavía me falta contestar aguántenme.

(Risa grupal).

E: jeje si ntp, con calma, con calma Juan, no te preocupes, vale no hay prisa, estemm mmm  
¿cómo vas Tony?

H: ya acabé.

E: ¿y tú Denisse?

M: me faltan dos, pero bueno ya.

E: no con calma no, no hay prisa ¿y tú Simplex?

H: mmm ya.

E: a bueno yo dije, ya el Simplex se siente estresado de... No mames no me dijeron que esto era examen jejeje.

(Risa grupal).

H: jeje a se hizo lo que se pudo.

E: na ntp, ¿y si los incitáramos a jugar, a que les gustaría que juagafamls ?

H: ¿cómo?

M: mmmm

H: jugar gartic pone, pero la última vez salió mal.

H: seee

M: Jaja saludos.

H: amongous otra vez.

E: amongous, gartic pone. No, no hay problema, ahora sí que digan sin problema, no va a ser transmitido ni nada, pero ahora que... que, que digan total no va a ser transmitido ni nada.

(Voces mezcladas).

E: ¿Qué, que paso Denisse?

M: que lo único que juego ahora es fortnite.

E: Emm vale fornite.

H: un carabitallo por allí

E: carabitallo, ¿Simplex que paso?

H; yo nada we.

E: pensé que habías dicho algo

(Risa grupal).

H: no dije nada we

E: jejeje está bien jeje ok ok ya salieron las respuestas, vamos a ver qué... Emm los resultados, haber yo soy Neko dijo luz, este Simplex puso latino, Luis puso la mera verga je está bien jeje, Tony puso luna Contreras, bueno Juan ya contesto al principio puso una no sé que el ya pero bueno... Denisse dijo la verga,

H: no será el día

E: jejeje el fua, bueno eeh Foxy dijo Luis Miguel, hola cómo estás, vale jeje

M: pero con la frase bien.

E: no, no, no estemm.

(Risa grupal).

E; jajaja este y yo de puse Luis Ángel jajajaja

M: <sup>a</sup>

(Risa grupal).

E: no nomás puse, me robe la frase de alguien jaja, vale Neko puso loki, vale este eeem Simplex puso la tigresa del oriente, okay esa está bien he, esa está bien.

H: yo no sabía que poner.

(Risa grupal).

E: No está perfecto jeje está bien, este Luis puso Luis Fonsi, Tony puso Leonard Cohen, Juan no contesto, Denisse tampoco contesto, foxy puso Luis Miguel y yo puse lady di jejeje, no hay pedo nomás puse así.

H: jeje pinche vendido.

E: pus plays, lady di ya sabes, historia, cosas así, bueno en videojuegos Neko puso league of Legends, Simplex igual puso lol vale, Luis puso left 4 dead, bueno left 4 dead está bien, la mayoría pusieron lol, ¿quién de ustedes han jugado lol?

M: yoo, perdón no me baño.

(Risa grupal)

H: por dos jeje

H: yo la neta no jejeje

H; yo no porque la neta es muy tóxico.

(Risa grupal).

E: chocalas a los que no se bañan.

M: jaja wui.

H: chocalas.

E: jeje está bien está bien, foxy lost ark y yo puse little Inferno. Este... personajes de juegos, Lucario, por qué no pensé Lucario.. que pedo no se me.. bueno ok

M: baka.

E: bueno Simplex puso Lion, Luis, Luigi, Tony, Lara Croft, Juan no contesto, Denisse tampoco contesto emm foxy puso la doctora slone bueno no lo pensamos, pero está bien.

M: lol

H; no está mal xq su nombre es slone

(Risa grupal).

M: si, si está mal, yo le voy a poner mal jaja

(Risa grupal).

E: está bien.

H: yo igual le voy a poner está mal, Dónde se pone mal weeeey, yo quiero ponerlo mal.

M: dónde está la palomita le pones un tache men y con el Click

E: pero como no contesto mucho Juan no puede dar creo.

(inteligible).

E: a mira si, si puede, a.mira yo puse Lilitn, por qué no se me ocurrió nada

H: pero lo escribió mal.

E: pp.. pero por qué.

M: así no se escribe.

E: perdón, lo escribí mal no pasa nada, no, no me juzguen

M: jajajaja.

E: soy humano. Haber yo nunca, yo nunca lamería la calle vale, yo nunca leo, bueno está bien, yo nunca leo el principito, yo nunca lamería un pie, Juan no contesta, yo nunca llegue tarde, yo nunca le daría un iPhone treinta y dos a karma, bueno, yo nunca leería árabe, bueno.

Vale pasemos a comida, Neko puso limón, Simplex puso lechuga, Luis puso luchi, eeh Tony puso lasaña, Juan no contesto, eem Denisse puso lechuga, foxy puso las gorditas de Xochimilco uuuf, no sé por qué se la pusieron mal si si es comida.

H: pus si.

M: jajaja

E: este y yo puse limón. Haber sus títulos clickbaits, este... loco por.la.comida, se ahoga no veas el final, vale, leo me hace una broma y termina mal.

H: el leo de símbolo, no sé del meme de los signos o esa manda algo así.

E: ta bien, o no se jajaja, está bien Luis puso le di mi corazón y esto paso, Tony puso linda colegiala con el maestro de Conalep.

H: a la verga jajaja.

E: jajaja bueno está bien, no hay problema.

(Risa grupal).

E: llame a mi ex sale mal jajaja está bien, lo que se vive en los pueblos bajos, acabo agujereado, jaja está bien, leer este libro prohibido por cinco minutos te dará telequinesia. Vale está bien, faltas tu Luis nada más que le des, a mira ya.

H: siuu.. no

H: jaja ese we.

E: jejeje bueno contesten con calmita.

Vale ya va a acabar el tiempo a ver si todos pudieron terminar, esperemos que sí, a ver vamos a ver, Neko puso yo soy fantástica, “guiño”, está bien, Simplex puso Fer, Luis puso fabuloso, Tony puso fiel creyente de cristo.

(Risa grupal).

E: jeje etemm Juan puso Felipe, Denisse puso famosa, foxy Fernández Vicente, yo puse Frailejón Ernesto Pérez jajaja.

(Risa grupal).

H: vale

E: vale,, vale vale, a ver personajes famosos, este, mejor no contesto, Simplex no contestó, Luis no contestó, a no no no simplex si contesto que culero Fernando quinto, no está bien está bien (Risa grupal).

E: no, no Luis es el que co contesto perdón,

-Ehh, juan puso fresa. Denis puso frambuesa, Foxy puso flautas y yo puse fetuccini, la verdad fue lo primero que se me ocurrió.

-jajaja, ¿qué es fetuccini?

-es como una pasta, creo.

-es comida italiana (de fondo).

-ah es comida italiana, es comida italiana.

-es el spaghetti we, pero en vez de circular es plano.

-ah, mira, acá.

-No, pero no es plano, es como de esos que tienen la puntita abierta, pero si tienen como volumen, bueno x.



-ah está bien, está bien, a ver títulos clickbait: eh bueno, Neko no contestó, simplex puso five nights at freddy's 8 llega en enero, está bien, es un clickbait que sí se ha visto, eh... fuimos a acampar y encontramos esto, no querrás ver el final, eh..., Tony puso fiesta de gnomos en guadalajara. Jaja okay (Risa grupal), Feo con f de foco, le digo feo a mi amigo, sale mal, vale juan contestó bien. Eh.. Denis no contestó, foxy puso: fue por vino y ya no vino. Está bien jaja (risas de fondo). y yo puse: finalmente saldrá spiderman 4 de andrew. Jaja.

-Hola?

\*risas\*

-la gente se come ese clickbait, la gente se come ese clickbait, ponganle "listo" cuando ya puedan.

-a ver.

-me sale así porque me dice que el bicho está amonestado.

- y jefa?

-quien se salió?

-no sé

- a ver mira, vamos a ver quién se salió, se salió... tony. Vale, ahorita en un momento yo creo que llega a regresar, yo creo que le hablaron o algo... este...

-eh a mí como que se me chingó mi... no me deja poner la B \*risas de fondo\*, ni nada.

-tranqui, si no puedes actualizar, no hay ningún problema.

-ah mira ya.

-ah mira ya ya jaló.

M: Dice tony que se tuvo que ir porque su perrita se puso malita.

E: ah ok si, sin problema, no hay problema, se entiende, se entiende

H: a mí no me deja confirmar resultados

E: no, te tienes que esperar a que se acabe el tiempo

M: no ps a mí ni los juegos me (inteligible).

E: vale a 42 segundos, eh... ¿cómo van?, ¿Todo bien?

M: me falta la comida

E: vale.

(Inteligible).

E: ¿están disfrutando la actividad?

H: obviamente sí, no es cierto, sí.

M: simón.

E: okay okay.

H: jeje sí me cupo.

H: ahh...

E: ah vale ya acabó, a ver, este...

-le di en cambiar página y no sabía.

(Risa grupal).

E: no te preocupes, no te preocupes; a ver. Yo soy, vamos a ver qué dice neko.. Ylona?

-Ylona (ilona).

H: ¿qué... qué es eso?

M: ¡es un nombre!

E: ah caray

M: cómo la de... la de... la cantante de la canción de (inteligible).

E: ah mira no no sabía, okay okay. Simplex puso... "yamisol", luis puso "yo", bueno tony pues se tuvo que ausentar, eh...juan puso Yamcha, Denis puso Yolanda, eh... foxy puso yayo Gutiérrez, está bien, eh y pues yo puse "yo mero pues quien más". a ver "personajes famosos", ¿qué pusieron?: Yuri, eh... ya miguel po favor \*risas\*, okay, yuri también de nuevo, eh yamcha, Denis no puso, foxy puso yayo gutierrez, yo puse yao cabrera la verdad fue lo primero \*risas\* que se me ocurrió. Y dije "órale".

H: no mames...

E: Este bueno videojuegos, eh... yakuza, vale si ya sé cuál juego

M: Ve lo que puso foxy jaja.

\*risas\* este...ehm... simplex puso "ya valí, esto no cuenta, cómo que ya valí, es que hay un juego que se llama así, ya valí.

H: es que es norcoreano, tu no lo conoces

\*risas\*

E: aquí varios no contestaron, foxy puso yandere simulator, yo puse yugi-oh, los juegos de cartas en línea.

M: ah pues sí.

E: a ver, este, personaje de videojuegos: yoshi, yayo, yuki, yamcha xd, bueno yamcha digo que si por los juegos de lucha, ¿no?

H: pues si, de dragon ball.

E: yugi... pues si yo también puse yugi. \*risas\* a ver, yo nunca: luis puso yamete kudasai-diri.

\*risas\*

H: diría

E: vale, “dirías”, está bien, eh... foxy puso “yo daría dinero a un rico”, está bien, yo puse yesterday, esa película que no vi \*risas\*. No sé, fue lo único que... mira este...bueno, fruta comida o fruta, verdura o comida la verdad. Eh... simplex, yo también tenía esa palabra, pero no sabía cómo se escribía, como se escribía we, yahuasca.

H: Ayahuasca

M: ¿qué es eso?

H: ah chingá

(inteligible).

E: ¡es ayahuasca!, es ayahuasca, pero “ayahuasca” se escribe

(Inteligible).

H: ¿qué es eso?

E: a ver explica simplex

H: osea... según google no se escribe así eh wey.

E: ¿qué es ayahuasca wey?

H: pinche tramposo ah.

(Risa grupal).

H: La (inteligible) de ayahuasca (Inteligible).

E: Ta bien, ta bien, ta bien. Ah bueno, foxy puso “yema de huevo con su corte rib eye y su pimienta negra recién molida (Risa grupal).okay, está bien, te la acepto porque está chistoso, no se escribe así yema, pero está bien, este... \*risa\* yo puse yogurt.

H: a huevo

E: ni lo pensé

M: yo tampoco

E: eh okay, títulos clickbait, eh ya merito yo lvl 220 en fort \*risas\*, ya no volvería con mi ex, ve la razón, foxy puso “ya falleció y resurgió a los 3 días, aah... ya basta de engaños peje se postula nuevamente. \*risas\*

H: ¿Hola?

E: ah caray eso no es clickbait

\*risas\*

H: eso si va a pasar, no cuenta

E: bueno aqui estamos inventando chismecitos, según no se vale ser verdadero ps ya, va última ronda.

-y ¿qué es lo que más les molesta de jugar videojuegos? Bueno, en los videojuegos.

M: a mí me molesta que luego me encuentro a vatos que son muy groseros o empiezan como que a portarse muy raro con uno y pues no está chido, o arruinan el juego, cuando tú estás jugando súper divers y por andar portándose como

M: y te echan la culpa de todo

M: anda ajá. Por ser mujer y es como de ps qué luego a veces hasta juego mejor

M: tu ni llevas ninguna.

M: ajá o yo llevo muchas más kills y muchas más asistencias y tu no le haces nada y yo estoy haciendo todo en la partida y se portan súper groseros

H: chale

M: o te persiguen (Risa grupal).

M: sí también

E: ¿y sí pasa muy a menudo?

-M: pus si, al menos en valorant sí porque depende si luego hay mucho vatito intenso

M: ajá

E: ¿y a qué se refieren con intenso? A ver cuéntenme

M: eh... de que bueno, por ejemplo, yo estoy disparando y osea también no es como que pues esté teniendo como un timing perfecto y es como de estoy recargando y es como de sigue disparando y yo de aguanta necesito recargar o... no sé luego cuando, cuando ven mi nick porque osea estoy como dresser piensan que soy vato entonces cuando me escuchan hablar es como de: tu voz es de mujer, ¿por qué te haces pasar por un vato? Y yo de: en ningún momento dije que era vato y ya desde ahí como que se intensean y es como de “ay es que no haces esto bien porque eres mujer” o “no haces esto rápido”, por ejemplo, la construcción a mí me chocaba mucho porque era como de “ay es que no construyes rápido porque eres mujer” y es como de wey es que a mí no me gusta construir.

M: y también en valorant como es de que hablas por chat de voz este, pues luego una por querer ayudar o decir algo pues dices no sé, ve a tal lado y te contestan como de “no, no quiero”, no porque no se qué y te gritan y te dicen como de no ahora haz esto y, y ahora haz aquello y hasta cierto punto es como de pus no, el juego tiene para silenciar a los vatos, ¿no? y a las personas que molesten, pero ps no tendría por qué haber esa necesidad de, sí sólo jugaran y se divirtieran y listo

M: exactamente

H: si soy mana...

(Risa grupal).

M: así es mana...

(Risa grupal).

E: Este...tu juan, ¿qué opinas? o bueno este... igual a la pregunta, ¿qué es lo que más te llega a molestar?

E: o a ti te han llegado a molestar

(inteligible).

(Risa grupal).

H: Pues lo normal, no nada malo

E: Ehh. Foxy?

H: balbuceando, la toxicidad

E: te muteaste

H: si si si, la toxicidad, esa madre o sea es general decir la toxicidad de las demás personas, de todas las comunidades, más bien, sí. Eh si, eso.

E: ¿cómo qué ejemplo podrías dar?, alguno ejemplo que quisieras dar.

-pues eso de que no sé, en un 1v1 acá así sin camiseta en en por ejemplo en fornite y es como de ah simón, nombre re malísimo el compa, es como de no mames les hicieron bm en el clash royale.

H: si si si

H: puse jejejejajaja y me doxearon banda

(Risa grupal).

(Inteligible).

H:la pinche risa del mago electrico

(Risa grupal).

E: ¿tu simplex?

H: Este ya este...

E: sí si tranqui.

H: Así como dice..., es que yo juego solo, o sea, así que digas te comprendo bro, dios te cuide, no. O sea, ponle que yo juego muy... casi siempre solo entonces no tengo tantos pedos de jugar en dúo o y aparte así yo no me meto (Inteligible) solo soy agresivo pues cuando me insultan. Pero... lo que me molesta de los juegos o ¿qué era la pregunta?

E: ajá ¿Qué te molesta?

E: ajá ¿qué era lo que te molesta?

H: no pues a lo mejor puede ser que a veces algunos juegos son muy repetitivos o sea de que los tipos far cry, ven que el 4 es de derrotar a un wey, el 5 es de derrotar a 3 weyes, bueno 4

weyes y así se van, o sea, no cambian mucho las historias, entonces eso es lo que no me gusta a veces.

H: que nos digan zapotecos we ay esa vez fue muy épico (Risa grupal).

H: ¿me puede repetir la pregunta por favor?

E: sí o sea ¿qué te ha molestado? o sea si ¿te ha molestado algo en los juegos?, o sea cuando llegas a jugar tal vez algun juego en línea ¿qué es lo que te ha llegado a molestar? O te ha disgustado, o sea más que nada tal vez no propio del mismo juego si no de los otros con los que llegues a jugar.

(pensando), No nada (Risa grupal), todo bien, too piola

H: sí.

E: okay bueno si quieren seguimos con el juego para que vayamos viendo a ver este... ehm... neko puso yo soy sofisticada, eh simplex puso yo soy sagitario. (Risa grupal), está bien.

H: Cáncer, típico de sagitario

M: típico de géminis

(Risa grupal).

H: yo la neta no sé. \*risas\*, yo namás sé que nací en junio (inteligible).

E: no está bien, está bien. No hay problema.

H: cómo que no eres luna quince menguantes con (inteligible) (Risa grupal),

E: a ver laxc puso sólo soy un hombre más

M: ala

E: está bien, está bien pues ora si como dice (Inteligible).

M: bien intenso (Risa grupal).

E: ehm... juan puso spiderman xd está bien, eh... Denis puso yo soy seria, foxy puso yo soy saori, este yo puse stephen strange ven conmigo si quieres venir (Risa grupal).

M: ven conmigo si quieres venir

H: ven conmigo si quieres venir

E: está mal we, está mal we perdón, me equivoqué (Risa grupal), este a ver, personaje famoso, este Silvia pinal está bien, Sam Raimi, spiderman, Samuel L Jackson, y yo puse Stephen Strange porque pues nomás. Eh... bueno a ver videojuegos, eh saint´s row 3, eh sonic 3,

H: no puse el 3 pero está bien

E: perdón, perdón, es que vi el 3 arriba, perdón una disculpa, eh smash, simpson run and... no sé qué, señor de los anillos las dos torres, y ah no mames yo no contesté se me olvidó

M: puedes ponerte algo si quieres

E: no pues ya se me fue

M: ja o sea no se acuerda de nada

E: en pocas palabras yo creo... que sí, no me acuerdo, a ver personajes de videojuegos, eh bueno no conozco nada, simplex dijo sonics, este luis puso

H: esos son muchos sonics (Risa grupal).

H: clarísimo

E: luis no dijo nada (Inteligible) este, juan puso sarah connor, eh.. foxy puso scarlett johanson como, como qué

H: cómo se escriba, pero ps no me alcanzó el tiempo.

E: ¿en qué juego sale?

H: pues en los de marvel wey, apenas el de marvel el el que sacaron este que no sé como se llama, ese mero

E:¿ avengers no?

H: esa madre

M: justo así

E: pero no sale como scarlett johansson, ella es la pinche actriz

H: tu di que si wey

(Risa grupal).

E: yo puse snake, el de el del wey

H: no me dejar ponerle que está mal al pinche foxy (Risa grupal).

E: el de como se llama el que dijo como dijo simplex el de metal gear, a mira flex me dijo, yo nunca saldría de mi casa, yo nunca saldría con la ex mi compa, yo nunca separaría la salsa de tomate del arroz, yo nunca sería infiel, yo nunca saldría con mi ex y le invitaría un corte rib eye (Risa grupal), yo nunca silbaría el himno, aquí ya se me fue e pedo contestar todo, bueno fruta comida o verdura, eh... neko dice sabritas, simplex dice sal de mesa, luis dice sandía, juan puso sopita de posho, denis no dijo nada, foxy dijo sandía y yo dije sandía, a ver títulos clickbaits simplex puso sacate las cheves compadre, \*risas\*, juan puso sale mal no xd, otra vez salió por vino y ya no vino, sale la verdad la cura del covid nunca existió

M: No

H: si lo lees como clickbait si te sale

M: si la neta

H: sí

H: ah nice

H: ora ¿qué es esa mamada que salió?, ah perdón se me bajó hasta abajo

M: chale que

E: órale, foxy ganó

H: bueno, lo intentamos

E: ta bien, ¿les gustó la dinamica?

H: es que foxy si le sabe al shitpost

E: bueno pues si quieren podemos hablar un poquito más tranquilitos, o sea ya más relajados, vienen las preguntas recias para ustedes, nah no es cierto es broma ehm...

M: ¿qué?

E: no ps quería pregun...

(inteligible).

E: ya a ver aqui viene un pequeño examen. (Risa grupal) no este les queremos preguntar si ¿alguno de ustedes había escuchado el término gamer?

M: sí

H: sí

H: sí

E: va

M: ¿término cuál? Es que se me trabó

E: gamer

M: ah sí

(Inteligible).

E: ¿quién gustaría describirlo con sus propias palabras? lo que pues puede ser un gamer

H: un wey que no sale de su casa

E: okay

H: tal cual

H: fijo

H: si cierto

H: fijo

(Risa grupal).

M: no pues es una persona, quien sea, que le gusta jugar muchos videojuegos no, y que sabe mucho sobre ellos y es muy bueno jugando no sé, algo así

E: vale, ¿alguien más?

M: pues si no, una persona muy buena jugando videojuegos y que le apasiona por decirlo así



E: okay, ya todos contestaron, bueno compañero luis, chavo, ¿algo más que quieras preguntar? o ¿quieres preguntar algo más?

E: si yo quiero preguntarles ¿qué es lo más toxico que han vivido en los videojuegos?

H: que me digan ZAPOTECO (Risa grupal).

M: ay calmate (Risa grupal).

(inteligible). \*risas\*

E: y ¿por qué te dijeron zapoteco?

H: porque estábamos jugando en tríos estaba con el simplex, el Kanna, y el Isaac, y le bailé a un wey y nos mandó solicitud y nos jugamos en boss fight y nos dijeron zapotecos, simplex lo vivó (Risa grupal).

M: y si te consideras zapotec... no no es cierto ya \*risa\* no, cómo era la pregunta, ¿qué era lo más tóxico que hemos pasado en videojuegos?

E: aja que han pasado en videojuegos

M: mmm lo más toxico, que una vez estaba jugando valorant y.... de hecho creo que fue de las primeras veces que empecé a jugarlo y pues yo no sabía que había chat de voz y o sea estábamos jugando y unas chavas empezaron a decirnos como de no, es que son bien malos y son bien groseros y no sé qué tanto, cuando ni habíamos dicho nada ni sabíamos como hablar, ni nada y nos empezaron a decir como de que son bien machistas y malditos opresores y así y pues nada que ver con lo que estaba pasando ni nada que ver con el juego, ni nada de eso y luego también hay vatos que, o sea, creo que es un poco del diario eso pero hay muchas veces en las que vatos se enojan porque te escuchan de que eres mujer y te empiezan a decir como de que eres pésima y juegas horrible y creo que de los hombres con los que he jugado.

M: Pues es que sí, es parecido, que lo más tóxico que me ha pasado es eso, o sea que básicamente me dicen: “Ay, es que tú eres mujer, tú no vas a hacer nada” o “no vas a ayudar” y es como de “vato, yo te acabo de pasar escudo, te acabo de salvar de que te están casi casi acribillando y de no hice nada”. Entonces la neta, o sea, como que se te van las ganas y ya prefiero incluso hasta cerrar el micrófono y a no puedo hablar, no tengo micrófono.

E: ¿Alguno de ustedes chicos, que quiera comentar? ¿O contarnos, o relatarnos?

H: Es que, o sea, yo no hablo, yo juego puro solitario, las veces que he jugado en dúo, me pongo a ver algunas cosas, como alguna serie, o no sé, a la vez juego, me imagino qué, ajá, como dice foxy, la vez que nos dijeron zapotecos, esa vez también me estaban insultando a mí porque tengo el tono de mensaje de Mario Bros y esos weyes dijeron que era de un Nokia.

H: Oye Nokia

M: ¿Era de qué?

H: De un Nokia

H: Es que ese día nos había muteado y estaba sonando su teléfono porque estábamos hablando nosotros por el Whatsapp y ellos: “Oye el Nokia”, “Oye el Nokia”.

M: Alaaa, qué intensos. Sí quisiera un Nokia.

E: Ehhhhhh, tú Félix, ¿nos quieres contar algo?

E: ¿No era Juan?

E: A bueno, perdón, Juan

(Risa grupal).

H: Yo lo edito, no hay pedo

H: Lo más tóxico es que cuando yo tenía 5 años estaba jugando con mi hermano FIFA we, y me metió 10 goles, me fui llorando y mi hermano me dijo: “Ahhhhhh, ese pendejo no sabe jugar”, y ya.

E: Okay. Está bastante bien. Agradecemos sus respuestas de todos eh, o sea, todas son bastante importantes para nosotros y pues les agradecemos. ¿Alguna otra pregunta que quieras decir o algo que quieras comentar Luis?

E: Sí, yo quisiera preguntarles, así ya, aquí, entre amigos, entre compas, aquí sinceramente, ¿ustedes han hecho algo tóxico, o sea, aunque sea en respuesta de algo tóxico que les han hecho?

M: Sí (Risas)

H: ¿Cómo? No entendí

E: Sí, o sea, ¿en algún momento ustedes han llegado a ser tóxicos en algún juego?, o sea como de...

H: Ahhhhhh, sí, lo normal

M: O sea, ¿Qué sea por respuesta?

E: Sí, que sea por respuesta o solo porque...

E: Bueno, ahora sí que váyanos contando para que vayamos soltando un poquito más, bueno, quién guste y sí...

H: Lo normal ¿no?, que te dicen puto malo y tú dices “pues tú eres peor jaja xd”. Pues lo normal.

E: Ehhhh, ¿Alguien más?

M: Sí, yo creo que igual, o sea, en el sentido de que pues si me empiezan a molestar como de “ahhh que pues eres mujer” y pues madres así, pues yo les contesto como “pues tú estás peor y eres hombre y vas perdiendo contra una pinche mujer” y así, ¿no?, o sea, así, si tanto andan fregando pues obviamente les contestas mal porque una no se deja

H: Ummmm, Drezek, ¿Vas a decir algo?

M: Ahhhhh no

H: Ahhhh bueno, okay okay, es que pensé que, como sonó lo del micrófono a lo mejor vas a decir algo, no, no, no, está bien, no hay problema. Ehhhhhhhh, este, Juan,

H: ¿todo en orden, todo bien?

H: Alguna vez que me hayan insultado algún otro juego en línea sí se la devolvía, yo creo que eso es lo peor

E: Okay, ehrrrrr, ¿Juan?

H: Si acaso le toxiqueo me río muy muy callado, no le hago al...

H: A ese wey lo van goleando 7 a 0 y “Ahhhh, ahuevo, sí, simón, si se puede banda”

Todos:(Risas)

M: Vamos ganando

H: Pues es que mi hermano me decía: “Haz un pie wey, es un nudo”

E: Pues bueno, agradecemos la asistencia de todos el día de hoy, fue un ratito y pues oímos igual los comentarios de todos y este...

...esperen, que me estoy acordando de la despedida.

E: Todos cuelgan.

H: No, se van, ¿no?

(Risa grupal).

M: JAJA, saludos, bye

E: A bueno, yo sí tengo otra pregunta

E: A bueno

E: ¿Qué juegos les gustaría que jugáramos la próxima vez, así ya bien, bien, bien?

H: Among Us

M: Amongus x2

E: ¿Algún otro voto?

E: ¿Algún otro voto, algún otro comentario?

M: Pues igual el among us

M: Es que yo digo que también ¿hay muchos no? Qué pues no son para muchas personas.

E: Sí, no hay ningún problema, ora sí que nos vamos poniendo de acuerdo, igual este, les vamos diciendo por mensaje como, si algún otro día si pudieran y ver si pueden asistir igual, igual esperamos con sus asistencias. ¿Creen poder el viernes?

M: Tal vez, ¿A la misma hora?

E: Más o menos, sino para las 8 para que sea un poquito más tranquilito porque ven que luego tarda un poquito en empezar

M: Yo creo que si es más tarde yo creo que sí

E: Ehhhhh, ¿qué pasó Simplex?

H: ¿Qué tenemos que hacer o cómo?

E: No, igual, la misma dinámica como lo que hicimos hoy

H: Bueno

E: El viernes

H: Simón

E: Sale, muchas gracias, igual si no tienen la oportunidad pues me pueden avisar obviamente, pues ahí tienen mi contacto, igual, este, si gustan les puedo proporcionar el contacto de mi compañero Luis por cualquier cosa. ¿Tú si vas a poder Juan?

H: Ah, sí.

E: Vale, como a las 8 nos estaremos viendo acá de nuevo igual en general, y pues vamos jugando. Vale, se les agradece su tiempo y pues pueden irse, pueden cerrar sesión si gustan.

E: Muchas gracias por su tiempo y gracias por sus respuestas, su participación

E: Nos va a ayudar mucho, muchas gracias.

### **Transcripción segunda entrevista grupal**

**E= entrevistadores**

**M=mujer**

**H= hombre**

-Se le explica al grupo en qué consiste la actividad que era el jugar mientras realizamos la entrevista. el juego jugado fue Among Us

E: ¿Qué han jugado en esta semana?

H: nada veda Fortnite ¿por? nel

H: Genshin

M: Valorant y Fortnite

H Hoy... (pausa): De hecho bueno no me preguntan pero pues ya soy oro dos en ora digo oro puta madre bronce dos en Valorant subi ayer

M: Nadie te pregunto la neta

H: No, pero es un dato es un dato que quería dar nada más

M: Innecesario completamente

H: Si, pero pus nomas por los jajás

H: Así como el binomio cuadrado perfecto no te sirve, pero te lo enseñan

H: Exactamente, Es como si te dijera Panchita va a pedir un kilo de azúcar y le dice a la cajera e we me da una el pi al cuadrado este del trinomio perfecto y es como de ay no

E: ¿están todos faltó alguien?

H: Según yo no

E: no se

M: Falto yo, pero wey ya lo estoy descargando ilegalmente porque se trabo y se trabo mi celular y es como de ya

E: tu con calma, este cuando puedas integrarte nos avisas

M: sipi, yo ahorita creo que se termina de descargar lo descomprimo y ya

E: perfecto, a parte de ella alguien falta creo que alguien, eso fue un no o un si

H y M: no

E: vale lo inició \*Comienza el juego\*

H: A huevo soy impostor

H: A huevo no me saco

E: Sustos que dan gusto

E: exactamente

H: A huevo exactamente

H: Siuuu

E: Me espanto una de estas cosas

E: Me dio risa porque no me mute solo me quede calladito

H: Jaja que bien me saco

M: lool

E: lo mataron tan fuerte que lo desinstalaron

H: que paso Yak

H: nono na

H: a

E: Lo encontré, estaba muerto en cocina, no vi nadie creo que la única persona que vi fue a Luis miguel, pero ahí en fuera

H: Sisis ira estábamos tres, era ese wey, era neko y éramos yo así que me fui pal otro lado

M: Hola

H: y entonces neko se fue a otro lado, me regrese y pues ahí estaba el wey ahí todo feliz

M: ay todo feliz

H: haciendo una tarea de lavar trastes y es como buen papá luchón we, pero me fui, pues ya hasta apenas que me topé con usted y con su persona ta bueno

E: yo estaba por los baños  
 E: ¿Está bien los demás?  
 H: ¿yo me quede con el beefbright que es simplex no?  
 H: aja si conmigo simon simon  
 H: aja si con el  
 E: ¿Entonces?  
 E: Por quien quieren votar yo digo no se quien la verdad  
 E: Yo digo que por juan  
 H: yo digo que por neko  
 H: yo digo que por foxy  
 H: A chingan a su madre  
 M: Foxy  
 H: va si no soy yo es neko va  
 H: ¿neko?  
 H: Es neko  
 M: No se vale decir eso  
 H: o sea ¿qué es neko?  
 H: aja  
 M: No  
 H: Estoy un sesenta por ciento seguro, unas sesenta nomas  
 E: está bien está bien  
 H: Dice sesenta y se va  
 E: ahhh matamos a Luis Miguel  
 E: No era el impostor que era lo peor  
 H: Pinche Foxy  
 E: Porque eres tan sospechoso  
 E: Híjole como lo digo vi quién lo mató y todavía se transformó  
 H: ¿cómo?  
 E: vi a quien mataron, quién es este silkycloth  
 H: yo Harmu  
 E: Harmu vi cómo te mataron  
 H: Espero que recuerdes quien fue  
 E: Fue neko se transformó en ti  
 M: maté a uno por lo menos

H: a dos

M: Hasta yo vote por mí porque pues

E: Y neko a mí no me vas a sacar yo me saco sola

H: Les dije jajaja

E: ¿Nino se salió verdad?

H: si

M: ¿Cómo?

E: Nino

M: a ya

E: a la verga donde estoy

H: ¿podemos arriesgar?

E: sí claro

H: Si karma acusó a neko no creo que haya acusado a su compañero yo antes me encontrar a simplex y no me mato, así que confió en simplex así que creo que es el azul

E: ¿Y yo qué?

M: Risas ¿y yo qué?

H: Eso o simplemente simplex me perdonó la vida

E: ¿Y si eras Luis?

E: Negro

M: Noma pinche luis no mataste a nadie wey

H: ojito aparte de ligón de su salón tiene pues nombre detective a full eh

M: Y yak Unidad de víctimas especiales

H: o sea yak va no nombre a la ley el orden

H: Simon

E: Con todo viene simplex digo yak

M: simplex eh uhhh

E: Y simplex simon no hice nada, pero gracias vengo con todo

H: Y lo pero es que no les deje ganar

E: ¿Cómo vas Denisse? Creo que aún no puede

M: Todavía no ya lo descargué, pero todavía sigue descomprimiendo, no sé porque se está tardando mucho porque ya está como completo, sino que ahorita que entre y pues yo

E: Tu con calma, ¿de aquí no falta alguien más? ¿Felix?

H: Nino a no se salió

E: ¿No Felix no?

H: aja

H: ¿puto?

H: -risas- Puto le dice

H: voy wey, ya mero estoy cabron

E: Pregunta apenas

-interrupción de varios que no se puede entender-

H: ves que me dio un infarto hoy cabron

M: Ok

H: Qué preguntas

E: Pregunta

H: No ves que me das un infato y ahorita me dices putito

M: Callate wey

E: está bien no hay problema pregunta: ¿Lo que llegaron a jugar lo jugaron solos o con gente aleatoria o con amigos?

H: pos

M: un poco de ambos

H: solo con amigos

H: con amigos compadres mientras vengo vengo rápido

M: amm pues es cuando no pueden mis amigos juego sola y ya ahí es con gente aleatoria

E: ¿qué les gusta jugar más solos o con los amigos

M: amigos

H: depende el juego también

M: yo siento que con amigos porque como ya los conoces entonces es como un poquito más fácil saber quién está mintiendo igualmente como ya los conoces es como que te eh desde cómo te das cuenta de todo

M: Cómo que no te esfuerzas de más

M: aja

M: Todo tranquilo

H: Ta relajao

M: ándale

E: Me espanto un bote de basura

E: El bote de basura ñenguele

H: ¿cómo funciona la caja fuerte?

M: Que miedo dios



M: Yo yo yo lo vi, bueno quiero creer

H: chingon

M: creo creer que es el verde, ¿quién es el verde?

H: Harmu

M: O también puede ser Felix puede Ser anakin

H: Yo porque we si pase a lado tuyo

M: A ver es que los pasaron a mi lado y no me mataron, pero desaparecieron justamente antes de ver a los muertitos, pero son ellos dos, son alguno de ellos dos

H: Sinceramente no sé qué estoy haciendo, pero se los aseguro que yo no fui

H: yo tampoco

M: Entonces más me voy con Félix él se fue

H: Wey te hubiera matado bien rápido así bien pinche rencoroso

M: si mataste a alguien y subes y no me matas es por el tiempo mmm

E: matemáticas hijo

H: No no es Yak

H: a la

E: Esa suposición

M: Yo voto por felix

H: por descarte

H: chale ya me sacaron ya ni pedo

H: ira

M: siempre lo sacamos y apenas entró pobrecito

H: a pues que culero si es el verde el otro

H: yo no sé si era yo, ah si era

E: No

H: pue si no era el verde

E: Perdón no sabía quién era, nomás me dijeron vota y vote

E: Nomas apuntas y das

H: hola gente que buen día para que se me vaya la luz

E: No te preocupes lo bueno es que volviste

H: ya ando de vuelta

E: oye Nino ahorita que entraste te pregunto unas cositas ¿estuviste jugando en línea esta semana?

H: si

E: ¿Qué estuviste jugando? joven cuéntenos  
H: Castle Crashers, garry's mod, roblox y minecraft y the binding of isaac  
E: ¿los multijugadores los jugaste solo o con amigos?  
H: con amigos  
E: ¿No sueles jugar con gente aleatoria?  
H: No, a veces bedwars  
M: Encontré el verde donde está el elevador  
H: Era mi único objetivo  
E: ¿Cómo que tu objetivo?  
H: O sea para votarlo  
E: Yo solo sé que vi a alguien paso a lado de mi en la escotilla, pero no vi quien era  
H: Yo he hecho lo mismo desde que empezó la partida intentar abrir la caja  
M: Yo digo que es Karma  
H: Yo creo que es Neko no mentira  
E: yo también  
M: ora ora  
H: Neko sacaría a Felix a pesar de que fuera su compañero  
M: Claro que no  
M: sii  
M: Tas bien menso mijo, pinchi yak  
H: No te vote  
M: No pero no sacaste a nadie  
E: Se nos fue anakin  
H: Wey eso porque, mínimo ya estaba muerto  
M: Jesus de Veracruz  
M: Eras tu maldito, lo sabía yak te lo dije para la otra me la vas a creer o no  
H: De nada Karma  
H: ¿la clave es la misma?  
E: si es la misma está en general  
H: Ya ves KARma que la cague  
H: Con la q siendo ángel guardián lo cubres  
E:si  
H: a ok gracias estaba presionando a la de baboso  
H: No, es con la e

H: y estaba siguiendo a neko diciendo y ¿si es ella?

M: We Luis Miguel me fallo

H: ¿Entonces es con la q?

H: no es la con la e

H: es que andaba presionando la e y no la curo

E: y porque no lo juegas con el táctil

H: nah que hueva

H: ¿Estabas encima de ella o siguiéndola?

H: La estaba siguiendo estaba encima encima, literal estaba siguiendo sus pasos, creo que es la q no hay pedo ahorita pruebo con la q

E: ¿Cómo vas Denisse?, igual en lo que nos contesta Como vas Simplex ¿nos escuchas o todavía no?

M: Si es lo que estoy tratando de hacer

E: Tu con calma tómate tu tiempo, quién si no nos escucha es simplex

H: Por algo no debió de haber respondido

M: No se puede, estoy a nada ya de comprarlo alv

M: Los que tienen dinero dicen

E: Cuando sobra

M: ¿cuál dinero?

H: Yo lo compre gratis

M: Si es lo que me dijo juan, pero yo nunca supe

E: Si es que lo dieron gratis

M: ¿Cuándo?

E: Ya ni me acuerdo cuando, fue como en diciembre ¿no?

H: Como cuando salió en epic

M: ¿No fue cuando mencionaron que ya iba a salir uno nuevo, que ya lo iban a arreglar?

E: Fue antes de la actualización del avión ¿no?

H: ¿Cuándo lo compraste karma?

E: Es que creo que yo lo compre en enero, pero del año pasado

H: No lo compraste en epic

E: si lo compraste en epic

H: pero salió en epic en diciembre

E: me acuerdo de que salió en epic y lo compre y luego lo regalaron un mes despuesito

M: Ya pues voy a endeudarme con mi tarjetita de crédito wey me quedan 99 varitos

H: Literalmente me iba a comprar el among us y mi mama me dijo que no acuérdate que luego dan los juegos gratis

E: Mira que sabía, la visión que me pasa que si los compro y los regalan

H: yo le dije de nada

E: también

H: ¿cómo?

H: Con la boca

E: Tú de no jefecita siempre le haré caso

H: si, menos si voy por la coca y la tortilla porque que hueva

E: hójole quedarte con el cambio de las tortillas

H: De hecho, creo que hoy fue el mejor día de mi vida

E: ¿Por qué?

H: cuenta cuenta

H: a ver primero me invitaron a ver full random a ver la película de sonic y luego me compro el número 14 del manga de kimetsu y me comprara también el número 15 también

E: qué suerte tienen algunos

H: y luego le dije a la niña que me gusta que me gusta y me dijo que bonito y no sé que pero no se

H: que epico bro

E: que no sabe

H: cielos señor

M: Usted es muy grande

H:(inentendible debido al cruce de palabras de los integrantes)

H: ¿cómo dijiste?

E: ¿qué dijiste nino no se te entendió lo último?

H: que nomas dije que que bonito

H: ahh

E: A pues está bien

H: pues ya es algo

M: jaja saludos

H: No manches un camarón \*sonido de vomitivo\* fingía que me vomitaba

E: Yo quiero hacerles una pregunta

H: pregunta

H: oigo

E: ¿cómo es que empezaron a jugar videojuegos? ¿por gusto propio o porque alguien los metió o alguien les dijo vamos a jugar?

M: La neta la neta porque no tengo hermanos no tenía con quien jugar no tenía amistades y solo tenía mi computadora

H: Yo me acuerdo de que tenía una computadora viejita y mi hermano me dijo mira ese juego y era un juego de un carro que atropellaba zombies y lo iba mejorando, me levantaba todos los días y lo jugaba y todos los días lo llevaba hasta el trailer porque nunca se guardaba la partida

H: Mecha

E: ¿los sacó verdad?

M: Sí por la inactividad, a mi pues fue de que mi hermano tenía consolas viejitas y pues me gustaba jugar uhm bueno este duck hunt, entonces ya de ahí me metió a muchos juegos, compro más consola, compraron laps y así pues fue de meh

H: Yo desde que tengo memoria literalmente crecí con el xbox el primero y ahí lo tengo todavía, desde que tengo memoria

E: ¿así como bob esponja con sus cordones atados no?

H: si nombre el mejor juego Crash nitrocar el mejor juego de la vida

H: Yo también empecé a jugar con ese

H: Literalmente yo me compre los caballeros del castle crasher no porque me gustara sino por las armas que te dan

E: ese esta bueno, alguien más que nos quiera comentar como empezaron a jugar

M: Dijo simplex que no escuchó la pregunta

E: Simplex te repetimos la pregunta luis para que te escuchen

E: Este ustedes como comenzaron a jugar o quien los invitó a jugar algún hermano o por su cuenta propia, algún amigo o porque se unieron a este mundo gaming

H: que mi hermano me metió porque jugaba xbox así y luego así se pasó a la ps4 y a la switch

H: ya se abrió las sabias palabras del simplex

E: Y nunca les aplicaron la tóxica de que te daban el control desconectado

M: obvio

H: yo lo hacía

M: ¿Eres hermano mayor?

H: no pero aun así lo hacia

H: Yo me acuerdo de que me llevaba la xbox a la casa de mis primos y como éramos un chorro nos turnábamos los controles y cuando me mataban y no lo pasaba

E: Y nino nah es mio

H: no porque me enojaba con el morro y lo quería matar en el juego  
M: pero me mataban de nuevo dice  
H: me toco una vez que me enoje mucho y le pegue a mi prime  
E: a caray  
M: que intenso  
H: ala que rata  
E: ¿y quien gano?  
M: y nino yo desde el suelo  
E: y nino no me acuerdo desde ese día ya no recuerdo cosas  
H: Es lo último que recuerdo  
H: no, que me mató y le pegue o sea el cómo que no se la vio venir  
E: a caray  
H: pero entonces tipo  
M: y su primo como de escucho borroso  
E: me reseteaste el windows, al momento pongo para que no nos saque del servidor, ¿al igual cualquier cosa si alguien falta para entrar nos va diciendo vale?  
H: me muteo  
H: yo igual  
E: ¿este alguien más falto de contestar la pregunta?  
H: No, soy un impostor ya valió  
H: yo yo yo, unos primos me instalaron un emulador de nintendo 64 y me instalaron el ocarina of time y el mario 64, así entré al mundo del gaming  
H: ojito  
E: ay bueno y con juegos buenos de nintendo  
M: bueno  
H: tu primo me cae bien capo, pero tú no neah  
M: Se supone que ya lo compré y ya me endeudé con cuarenta pesitos más en la tarjeta  
E: ay perdónanos denisse  
M: no no te preocupes  
E: si quieres luego te lo pagamos no te preocupes  
M: no no hay pedo  
M: no encuentro un maldito planeta  
E: y se marchó  
H: y por eos gente no pongan 1, 2 ,3 ,4 ,5 ,6 7

E: ¿y ustedes han escuchado el término flamer? de pura casualidad

H: nop

M: uy si

H: ¿qué es eso se come?

E: ese soy yo

M: a la bestia que paso

H: ¿qué hicieron?

H: la partida más rápida

M: ¿ya acabaron?

E: ya ya puedes entrar y denisse ay qué amables se apuraron para acabar la partida

M: muchas gracias muchas gracias

H: disfrutaron la mejor partida en su vida eh

M: ¿la neta, como que siempre le toca a Luis no?

E: no, era yak y harmu

H: era rosa y el verde

H: no era yo y el verde

M: y quién es luis y no digan que es el amigo de juan porque los conozco

E: soy el rosa ya dime el chilango ya

E: el que come todo con torta

M: serás el chilango

E: y los que conocen el término podrían decir en sus propias palabras lo que entienden lo que es un flamer para los que no conocen el término

H: Yo no se explíquenme

H: yo tampoco

M: pues según yo tengo entendido que son personas que te encuentras en juegos o puedes ser tu bueno que se ponen muy groseros con las personas con las que juegan y se ponen a insultar y decirte que eres pésimo en el juego y ese tipo de cosas y eso es lo que tengo entendido hasta eso también no estoy muy segura porque siempre dicen que empiezan a flamear cuando empiezan a insultar a muchos en los que juegan

H: igual yo tengo esa definición de flamer

H: o sea un tóxico pa pronto

H y M: aja una persona tóxica

H: a quien se tronaron

M: me lo encontré en donde subes para ¿el cómo se llama? ay se me fue

H: esa madre

M: al reactor ándale, pero pues no la neta, no vi quien lo mata

H: vi a neko dice Felix

M: Solamente puedo abogar por que fueron a reparar la luz y no vi quienes fueron porque cuando se arregló salí corriendo

H: estaba yo

H: estaba yo y estaban oprimiendo los botones que no eran

H: y lo conseguimos estábamos como 4 cabrones en reparar la luz

E: ¿neta si me van a sacar?

E: yo ya voté por karma

E: es que lit estábamos todos en lo de la luz

M: pray por karma

H: porque por mi qué onda

E; pensé que me habían sacado y yo dije no que mal plan

H: para que no estén ahí

E: ahí les va la definición de flamer en físico

E: quien lo la conocieran

H: y karma un ejemplo

H: no no esta misión otra vez

M: oigan me encontré otro muerto en el inicio

H: nanana ya es mucho

H: ya había durado mucho

E: ya es sospechan mucho

H: es karma o neko

H: ¿A quién van a votar?

H: Yo por kama

E: nana no pasa nada ya me vengare

H: ahi viene el término de flamer

H: ¿quién falta? felix?

H: ay no amigo me falla el tactil

E: ¿Falta felix no?

H: sisi

H: Si pendejo que lo estoy diciendo

M: Flamer ahh



E: ¿y yo de quien se está poniendo agresivo?  
M: putasos o que  
H: A huevo ya, me dejo  
E: neta si me sacaron y yo no era  
H: no mames  
M: na es neko  
M: no neta no soy yo, de seguro es niño  
E: les quedó las caras de payasos al ver que no era  
H: hola  
M: hola  
H: se me trabo el táctil que feo  
M: ya nomas me voy a pasear a lo wey para no encontrarme un muertito puto el que se muera  
H: noma neko  
H: comprensible  
E: hasta félix se salió de la partida  
H: se salió para no morir  
H: ¿pero ya va a cabar no?  
M: cómo entró aquí a no ya vi  
H: este que procede  
E: se tronaron al nino  
M: no no soy yo  
H: nomas digo que no soy puto  
H: es que  
E: yo digo que harmu está silencioso  
H: puedo decir algo para defender a neko  
M: a ver habla  
H: no creo que neko acusara a nino para luego matarlo eso es todo  
H: ¿Entonces qué hacemos?  
E: ¿Pero su compañero quién sabe?  
H: a lo mejor  
M: o fue foxy  
H: yo que  
E: yo digo que harmu porque está muy silencioso  
M: no sé yo voy a votar uno al azar y ya a la verga

H: yo literal con los que me he topado les he dicho hola tan moridos  
E: yo viendo cómo me sacan  
H: hola  
H: hola  
H: ahí está mi plantita neko  
E: reunión de fantasmas en el inicio o que  
H: hola  
E: les dije que era Harmu  
M: ehhh lo sabía lo sabía  
H: lo peor es que no mintió si los saludo a todos los muertitos  
H: gg ez  
M: Se pasan maldito  
H: yo no mentí  
M: \*tono de burla\* Todos los que vi están muertos  
H: no mentí  
E: pero no quita el hecho que todos me incriminan  
H: yo no te vote  
M: yo si  
E: falta alguien  
H: Falta nino  
H: si falta  
H: perdón es que me añadieron en un grupo que hablan en inglés  
H: omaigad esto va a ser épico papus  
M: hay mucha gente la verdad me da mucho miedo  
H: ay porque karma está donde la alcantarilla  
E: porque me gusta ver la pared con su permiso, oye este brinco  
H: ¿A quién brinco?  
M: sospechoso, a la que rápido  
M: Alguien estaba cerca de una alcantarilla ya encontré o sea una persona fue porque acaban de matar  
H: yo también estaba parado en una alcantarilla  
M: Pero no la alcantarilla la cosa esa donde salen  
E: ¿en el hoyito?

M: aja, porque clarito vi que alguien corrió bueno saliendo dónde te diriges a como al laboratorio por el pasillo vi que alguien corrió

E: se tronaron al luis

E: no

H: el único que estaba en lo del científico que yo estaba ahí viendo los planetas era luis , no cierto no era luis era el verde clarito

H: oigan yo estaba vieron que esta abajo el árbol estaba llenando eso los tanques de oxigeno

M: yo estaba en lo del árbol

E: yo estaba parado en una pared y estaba con yak y con félix

H: yo pensé que ese era el asesino que se iba a esconder en la trampilla

H: no no estaba en el científico e iba a decir que ya habían tronado a alguien

H: ¿qué paso?

E: Mucha información que procesar

M: alto ahí señor

E y sacaron a harmu

H: no sé si sea el espero que si porque era el único que estaba ahí

E: ojito

H: si era

M: que pedo

E: calladito, por eso no contesta las preguntas

H: hola y adiós

H: hola nino ya saqué a uno no soy el impostor

H: foxy team donde estas

H: Estoy rellenando los tanques, hola, adiós, ayuda me siguen a ver quién está aquí, mira neko no es, estoy viendo que está disparando, esta piu piu piu

H: ahh yo un acosador we

H: uuy

E: acabo de ver como que yak a cabron

H: soy ingeniero

H: estábamos karma yak y yo

H: Felix yo te vi pasar

E: a ver yo vi a todos al único que vi fue a Civi que es simplex

H: a mi mataron primero wey

E: a pues si te mataron quién es civi

M: Es Luis ¿no?

H: Es luis

E: a pues es luis

H: Igual viste meterme en la alcantarilla ¿cierto?

M: ¿qué?

E: que

E: yo lo vi meter, pero cuando toqué el botón salió que mataron a alguien, pero fue como no pudo haber matado a alguien porque yo lo estuve siguiendo

H: estábamos los tres juntos

E: aja no creo que mate por telepatía yo digo que es luis, el verde oscuro

H: yo digo que es neko peor te hago caso

M: O ya yo que ese pedo, wey ya dejen de creer que soy yo

H: yo creo que es luis y felix

H: chido yo me encontré a simplex

E: y simplex estoy muerto

H: si we

H: el verde oscuro

H: por esas pendejadas creemos que no es Felix

E: falta que votes nino

H: pero quién es el verde oscuro wey

E: soy yo, pero no soy

H: pero yo soy verde oscuro

M: tú eres café we

H: cual ningún café, oigan ustedes son unos daltónicos

H: a mira

E: mira mis suposiciones eran cierta

H: noma si es cierto el daltónico si soy yo soy café, hey me robaron el café no manchen

M: a mí el naranja

H: quien se robó el rosa

M: yo soy morada

H: ey Devuélveme el cafe

H: espérense

E: ahorita quien no entro es simples

H: simon we aguanta ando enviando una tarea

E: si tu tranquilo

H: a si soy rosa

E: luis va a lanzar una pregunta

E: Este solo los han flameado o insultado dentro del juego o fuera del juego, algún familiar por ejemplo algo que les han dicho algún familiar, algo que les han dicho por jugar videojuegos

H: A mi si un día mi primo me exploto la base del minecraft y lo insulte y el me insulto y eso es historia verdadera

E: pero porque

H: es que estábamos jugando una serie que era como naciones y yo había hecho a México e invite a mi primo y o sea invite a otros amigos también pero mis amigos se empezaron a llevar con mis otros amigos y me explotaron mi base y se fueron a vivir lejos

H: a que culeros

H:no, están basados esos amigos

M: qué corazón tan roto

H: mejor un putazo

H: oigan me dijeron unos ingleses me dijeron gay y yo les dije cállate tu mama es un género inmobiliario

H: dios que buen insulto

H: se me trabo el táctil otra vez

M: a mí también me han flameado normalmente las de mi hermano, este y uno que otro primo o amigo es así como que te insultan de vez en cuando porque al parecer juegas feo y así.

H: a la verga pensé que no me iba a reportar

H: se murió alguien blanco iba pasando por ahí, vi que alguien paso rápido pero no vi quien era

M: es que soba decir algo iba a decir que era alguien que tenía el color negro que se había ido para las cámaras y luego cuando yo baje había salido iba por la parte de dónde están las este donde están los disparitos de los meteoros y no creo que haya llegado tan rápido casualmente hay un un este un hoyo

E: a

H: no se

M: solo puedo decir que soy de los que se pueden meter por los hoyitos

E: La cosa es que, si soy, pero o sea lo que dijo denisse no sé cómo realmente paso no me metí en ningún hoyito solamente me fui caminando

H: chinguen a su madre

H: o sea que tú me mataste

E: no solo mate a Luis Miguel

H: ¿Luis miguel está muerto, pero o sea en la vida real?

E: no solo en el juego

M: a la verga en la vida real no mame

E: Neko cómo fue tu experiencia de los flameos con tus primos y con tu hermano

M: Pues me insultaba como jugaba como estaba chiquita cuando estaba chiquita y no sabía cómo jugar correctamente pue me empezaron a decir no es que juegas bien feo y esta del asco casi casi me pegaban, juega bien, zape en la cabeza y así o sea si se portaban un tanto groseros, o era como de no sé todavía en esos tiempos como que te decían que porque sea mujer, pero intentaban ser más calmado por el hecho que eran mis familiares pero nada que ver. jijos de su madre

H: ábrela ábrela, no el otro impostor se murió

M: gracias muy amable

E: solo sé que llegue y ay estaba muerta

H: si era impostora cómo murió

M: bro

E: un bot

H: un bug

H: es hacker

E: tan tranquila que nos estaba contando las cosas gracias por el comentario

M: simon, me morí por dar mi comentario no es cierto

E: no vi a nadie

H: yo estaba con el verde clarito para poder abrir la puerta para llegar al reactor y desactivarlo

E: no vi a nadie no voy a votar

M: no creo que el rojo porque cuando neko dijo cuando se quedó de chingue su madre fue después que lo encontró así que no creo que sea el rojo a parte yo soy científica

H: matemáticas hijo matemáticas

H: yo soy heterosexual

H: ese wey

M: wey yo digo que es, ¿quién es el azul?

E: es simplex

H: yo digo que es el azul, porque puso un dislike no no no con más razón

H: vota harmu

H: ya voté  
H: Es harmu o es luis  
H: es harmu  
H: a ya  
H: puede ser que perdamos, puede ser que ganemos  
H: es el rojo  
M: yo no culpe  
H: el verde no me tato y estábamos los dos juntos  
H: confirmo  
H: a la bestia y esa voz  
E: alguien más quiere compartirnos su experiencia contra alguien que haya sido tóxico o flamer  
H: la mía las de la otra sesión,  
H: un morro que estaba jugando roblox, un juego de kimetsu y yo tenía la respiración de la bestia y lo maté porque me había robado 10 millones de monedas y luego me mato para robrármelas así que lo mate de nuevo y me empezó a insultar por discord  
H: chale  
M: mi vida  
E: cómo que te dijo  
H: muchas malas palabras que no puedo decir  
H: es el rojo y si no es me voy a morí adiós  
M: era el  
H: en mi defensa quería proteger a neko pero le pique mal y defendí al rojo  
M: wey  
E: Vale ya entre, ya no soy el admin ah me volví blanquito  
H: no te robaron el color  
H: ¿Cómo es que pensamos de esa gente?  
M: Así te ves más fantasma  
E: si, Si ustedes que gustan opinar de la gente que se molesta o empieza a insultar a otros  
M: Yo entiendo que a lo mejor por ejemplo en fornite ya llevas varias partidas y como que ya te desesperas y es la tensión y en parte sí es como que te entiendo, pero si ya llega al extremo de salir del juego y ya intentar hasta doxearte y ahí se me hace demasiado psycho  
H: Son niños sin papapa pronto, no, no es cierto

M: \*risa\* Porque es mucho como de y es como que estamos jugando y entiendo que tu enojo sea en el juego o durante en el juego pero cuál es la intención de salir de la pantalla del juego y por ejemplo en el discord o en el chat o algo así como insultar

H: hay un man que siempre me manda gore, mirame mirame

E: Alguien le puede dar iniciar porque ya no puedo

E: Y ¿ustedes que opinan por doxiar?

H: te sacan la IP, tus cuentas bancarias todo nombre

M: Eso si no es que es doxiar

H: Doxiar es donde te sacan la IP, te sacan donde vives

H: Es donde sacan tu ubicación

H: El pan de cada día en 4chan básicamente

H: Te envían Narcos, uy soy un científico que es eso

H: No sé a mí me toco ser tripulante otra vez

H: ¿A quién le hace falta hacer llave?

M: Yo soy ingeniera

H: a mí me sacó de la partida

E: No te preocupes a mí también me saco hace rato

H: Entonces esa mamada para que sirve o que we

H: El científico es para revisar la pantallita esa y si ves una línea recta es que se murió alguien

M: yo tengo escanear

H: Ay wey

H: No mames con razón estaba matando a nino, que mal quedaste

H: No amigo, le iba a decir a nino que me viera que me puedo meter en las alcantarillas

M: oye y porque te puedes meter a las alcantarillas

H: soy ingeniero

M: Pero yo soy ingeniera

H: Más de uno puede ser

M: A bueno

H: Soy ingeniero y me gradué del IPN y pues soy ingeniero pa pronto

H: Que capo

H: En fin, estaba Nino, Denisse y yo en laboratorio pues

M: Entonces a quién sacamos

H: Yo estaba buscando planetas

H: yo buscando planetas



M: Yo vote al azar no vayan a creer

H: yo no te vi ahí estaba yo

H: Pues no se we, yo sigo pendejo

H: Te creeré

H: creo que si la acabe, o no se sígueme

H: simon

H: a bueno

E: ¿Algunas veces les ha afectado esta toxicidad así que digas pues chale que mal plan , o si me hizo enojar o algo por el estilo?

M: No

H: Nah la tomamos de a broma

H: Porque los niños son \*Sonidos de roncar\*

M: Yo sí pero cuando me siento, así como triste porque estoy sola o porque no se me paso algo malo si me pongo muy mal, así como que poca que groseros

H: Desde ese momento nosotros los cuatro nos llamamos zapotecos entonces pues meh

M: Fue parte del meme

E: ¿Ustedes que opinan o si han visto a las personas que juegan y se llegan a enojar y rompen las cosas que tienen cerca?

H: Agustín cuenta

H: Pues dinero mal gastado yo diría no, gastan a lo baboso

H: si son

M: Pues se me hacen muy exagerado porque es un juego o sea es como que no te afecta en nada, no debería de afectar tal cual, entonces es como de, es como si te puede causar a lo mejor emociones, pero no es como para que golpees todo y empieces a enojarte y flamear y cosas así porque solo es un juego y solo vienes a divertirte no a molestarte

H: Que no pase de un Chinga tu madre de ahí que no pase y todo chido

M: Pues ni debería haber grosería en los juegos supongo

H: Mírenme lentes de sol en la noche

E: Alguien más quiere comentar

E: Creo que no está Simplex, Simplex nos escuchas

H: Ya, ya está muerto

H: Tierra llamando a simplex

H: EL vato que me está molestando en inglés le puse “Mira lo que se avecina a la vuelta de la esquina”

H: Hola

H: Le hace cero copy paste

H: Cómo sabes

H: ¿Karma ya le voy dando?

E: Espérame nada más estoy esperando que me contesta en mensaje

H: ¿hola hola hola? ya me escuchan?

M: ya

H: ¿ya están en partida?

E: no entra

H: Ya estoy

H: Yak te vas a marear deja de dar vueltas

H: Si es cierto

H: Listongo

H: mta madre

H: Ala verga

H: Oh ya empezamos

H: We ni tiempo le dejaron

H: No mames apenas entró

H: Creo que fue yak el que lo mato creo

H: Yo solamente puedo defender a karma porque regreso a hacer la misión de la llave

H: No, pero yo dije Yak no karma

M: No pero aun, aun así

E: Yo puedo decir que no fue neko porque estaba detrás de mí

M: Qué milagro que alguien me defiende

H: De hecho, yo me fui a hacer la misión de la llave hasta dije listongo

E: Pero votare por ti

M: a qué grosero

H: Yo estaba en electricidad con yak y con un montón

H: Eras unos cuatro

H: si éramos unos cuatro espérate espérate cabron \*ininteligible debido a la mala conexión\*

M: ¿ay se trabo no? o soy yo

H: ay si se trabo

H: Yo creo que es luis porque yo lo vi parado

H: no estaba parado

H: Se murió, no, te vengare

E: y era o no era

M: No

H: yo no vote por ti y le di skip

H: Yo pensé que eras tu porque te vi moviendo y reportaste y dije sospechoso

H: Culeros los voy a doxiar

H: No me dijo que me va a doxiar, No sé quién fue que le mande el video de la IP de roblox

H: Fue a diego en la noche

H: gente no me vayan a matar no sean \*inserte sonido de whatsapp\*

E: Dice Simplex que ahorita viene que lo llamaron en su casa

M: Inserten sonidos de delfín

H: Ora como que sonidos de delfín es del whatsapp

M: No, no entendiste niño Olvídalo

H: Perdón no le sé al shitposting

H: No le sabe, no le sabe

H: Mátenme

M: Ora ora, yo solo estaba esperando a ver quién matan

H: que que como que no ay wey

M: Encontré a alguien, pero luego me encontré a karma

E: si era yo, pero estaba viendo donde era la misión, pero no sabía si era arriba o abajo y era abajo

M: Sospechoso

H: Verga, yo me encontré a Denisse y no sé a quién mas

M: yo solamente me acuerdo de que estaba con el amarillito y con el negrito de sombrero y nos fuimos a la parte de científico descontaminación bajamos y estábamos todos juntos

H: si, si estábamos todos juntos we

H: No quiero decir nada, pero el negrito está muerto

H: A chinga yo lo veo vivo

E: es color gris

H: yo también me veo vivo

M: Es gris

H: Felix es el gris y yak es el negro

H: No

H: No sin racismo

E: yo estaba con el amarillo

H: Yo estaba en la sala de contaminación

H: Ya no supe por quién votar solo voté por karma por los jaja

H: Chale nadie le acompleteo

H: hasta la muerte

H: Te mataron a ti

E: Si me mataron

H: pero si yo te protegí con el escudo delante

E: pues creo que escogiste al equivocado

H: No porque yo veía un mini angelito adelante

E: a lo mejor se acabó en el momento justo

\*Se concluyó la entrevista y se organizó y se habló con el grupo para ponerse de acuerdo que es lo que se jugará para la siguiente sesión, se agradeció los comentarios y todos nos comentaron que tenían disponibilidad\*

### **Primera entrevista individual**

-se le explicó al entrevistado el motivo de la entrevista, así como su aprobación para grabar esta misma, también se le explicó la dinámica de que era completamente anónima y que podía usar algún Nick name para que nosotros pudiéramos referirnos a él.

M: estoy acostumbrado a que todos me digan storm.

E: ¿Tu cómo empezaste a jugar videojuegos?

M: mmm tiene Ya mucho tiempo, se podría decir que desde los 5-6 años empecé con una nes, mi tío tenía una comprada y pues toda mi familia... bueno casi toda mi familia jugaba Con ella principalmente mi tío y un día los vi y pregunté qué es eso y pues ya Fue como de a, pues es eso una... mm como le decían la maquina de los coches o el juego de los coches o algo así le decían por qué no tenían ni idea, no yo tenía idea de cómo se llamaba pero pues fue así como empecé ya después de ahí poco a poco digamos que empecé a desarrollar un cierto gusto por los videojuegos, desde la nes hayas Playstation 1 me parece la que la 2 cuando empecé a jugar otro tipo de juegos.

E: ok también queríamos preguntarte, ¿qué fue lo que te llamo la atención de los videojuegos?

M: más que nada el tipo de estética que puede tener, la gran variabilidad de sus generos, pero no soy muy fanático de los juegos de terror así que este juego de todo un poco menos de terror.

E: ok, y ¿cómo que juegos te gusta a ti jugar?

H: Me gustan más lo de aventura, los multiplayer, este los tipos puzzle, eemm otros dirían los shooter, los FPS, los tácticos ese tipo de juegos, o musicales rítmicos.

E: ¿actualmente que juegos multiplayer has jugado?

H: Rainbow six sitch, league of Legends, este como se llama dead by daylight, ee uno nuevo que se llama badlanders que otro, el Lion y el black desert.... eemm hola

E: si te escuchamos y ¿cómo ha sido tu experiencia con estos juegos que nos has mencionado que son multijugador?

H: La gran mayoría son buenos, pero este si sus comunidades a veces no fueran tan tóxicas No estaría tan decepcionado de algunos, pero lo que es la jugabilidad este eemm estoy conforme. Más que nada cuando las comunidades son tóxicas o la gran mayoría a veces este Mmmm es desagradable jugar este tipo de juegos ósea incluso muchas veces hay ocasiones hay mucho racismo entre gente, por ejemplo una vez unos weyes estaban jugando conmigo, bueno no unos weyes, unos weyes random y empezaron a decir que los mexicanos y no se que, que Texas estaba lleno de mexicanos y que si fuera por ellos estem llegarían de cadáveres bolsas y pendejada y media que estaban diciendo y a final de cuentas yo no podía hablar más que nada por qué je tengo un bug en el micrófono y ya no me dejó.

E: muy bien, y ¿cuál fue tu reacción a esos comentarios?

H: Pues más que nada nada no les di mucha importancia, pero pues si me molestaron, pero dije mejor no los mato xq en ese juego jeje si se puede matar a tus compañeros, pero dije no, no vale la pena por una tontería que dicen estos weyes han de ser unos pinches weyes mecos de 12-13 años, 14-17 a lo mucho.

E: y ¿en qué juego fue?

H: Rainbow six siage

E: jeje luego si se ponen pesaditos en el Rainbow, ¿para ti como que comunidad tóxica está más presente, como en que juego podría estar?

H: eemm sin duda en el de dead by daylight.

E: ¿Por qué?

H: por qué la gente se queja mucho de los supervivientes y los asesinos, pero el superviviente es el que más de queja, por qué siempre este... siempre se burla de los asesinos Y siempre que este... van en grupo 4 contra 1 siempre buscan la manera de estar molestando al killer, este... hacerle lo que es el famoso tea bag, este estar alumbrado con las linternas, dejarlo ciego todo el tiempo este mm abusar de dinámicas que este... ya a rango abusivo, ya sabes que puedes este... explotar una debilidad del juego y hacerla demasiado este mmm abusiva. Hasta incluso

puedo decir que esté al último de las partidas este... la gente llega a decir este... “a baby killer” este bebé killer, que este... estarse burlando en duos o que GG Easy y cositas así.

E: ¿te ha llegado a pasar?

H: muchísimas veces

E: ¿pero ahora sí tú cómo el que se escapa o como killer?

H: como asesino, más que nada, como killer siempre me ha tocado este tipo de cosas, pero yo ya no les hago caso.

E: ¿a qué te refieres con comunidades tóxicas?

H: más que nada como gente que le gusta estarse burlando o que está reclamándole a la gente por qué eem este tiene errores, son muchas variantes que se diferencian de varios juegos, pero que es casi lo mismo, por ee, Hagan de cuenta que een dead by daylight, si es un superviviente con otro superviviente, por también llega a pasar por qué también entre ellos se llegan a ser tóxicos, pues este muchas de.las veces los supervivientes este o se quedan escondidos en otros lados y no hacen nada y se van muriendo uno por uno y así, al final ya se reclaman entre ellos o uno está corriendo y el otro le bloquea la ventana, lo tiran por eso lo terminan colgando o también se mueren por eso o por lo mismo que había explicado anteriormente, que el killer es novato y no sabe que y le toca con gente que ya se la sabe de todas y empiezan a burlarse, a hacer el tea bag enfrente, este a hacer repetidas veces el click, o en league of Legends, que este solo por qué fallas una skill este terminando este reclamandose o por qué no puedes hacer una kill o pro que te robas mi kill, cositas también pasa en Rainbow, de que estemmm son tantas variantes, hay un personaje que tira como arañas que quitan drones y si tú les disparas ese compañero y te mata y un montón pero un montón de cosas, muchas cosas.

E: bueno, no sé si quisieras compartirnos alguna mala experiencia de lo que te hayan dicho, ¿si gustas podrías contarnos una experiencia mala etc.?

H: pues recuerdo alguien si mal no recuerdo fue de las peores experiencias, más bien fueron 2 una en dead by daylight cuando empezaron a precisamente a hacer lo que les decía, el tea bag empezar a abusar de los Bugs, pero la peor de todas es contra... es con un compañero de Rainbow, empezó a decir que los mexicanos eran basura y pendejada y media, empezó a ser a tan tóxico que no lo aguante, y empezamos jeje a matarnos entre nosotros y al final de cuentas este este equipo empezó a insultarme de una manera tan tóxica que simplemente lo reporté, a la siguiente vez fue como de .... No ese we estaba en el otro equipo, a la siguiente partida me tocó con el y nos empezamos a hacer un chingo de pendejadas nos empezamos a insultar a quitarnos nuestros dispositivos, a decir dónde estaba uno y el otro escondido, este fue una de las peores experiencias que tuve con un este... un wey racista es lo que puedo decir y era un

estadounidense si mal no recuerdo, empezó a decir que los mexicanos eran aliens ilegales y pendejada y media yo nada más lo que le dije fue, nadamás la próxima vez que te vea y todas las partidas que te vea Cabron te voy a estar matando culero, por qué no voy a estar aguantando que estés diciendo pura pendejada que como puede ser que estés en un juego y seas tan racista y no te hayan baneado, y al.. esa vez que lo reportaron entre varios, creo que los 9, los 9 que quedaban, lo terminaron reportando, y este le bloquearon la cuenta y este me llegó la notificación de que había sido baneado, pero de ahí en fuera la peor experiencia que tuve en el juego.

E: ¿Alguna otra experiencia en algún otro juego?

H: emmm no mm de momento no, de league of Legends no recuerdo ninguna, he jugado ese juego tantas veces que ya ni me acuerdo de tanto.

E: ¿Qué opinas de las mujeres saque juegan?

H: bueno no tengo la opinión de la gran mayoría de hombres que puede decir, o sea a mí no me molesta ehm que las mujeres jueguen, siempre y cuando nooo no terminen arruinando la experiencia de cada quien osea si puede haber mujeres buenas si puede haber este gente que... bueno mujeres que pueden ser... llegar a ser muy buenas pero también hay veces que llegan partidas que dices, por qué me tuvo que tocar con esto, la verdad que lo único que puedo decir, que por mí está bien que jueguen mientras no... mientras sepan lo que hacen.

E: ¿Te has encontrado mujeres así?

H: emm si jeje la mayoría de las veces voy a decir, ya muy rara la vez que llegas a encontrar una mujer que sepa lo que hace, pero... y no es que diga que eres racista, bueno no racista si no machista, sino que simplemente no es por que me lo tomen a mal, la gran mayoría de mujeres llega a jugar mal, pero no todas, osea si he visto mujeres que llegan a jugar muy bien, llegan a rangos muy altos ellas solas. Pero no no he... no tan malas tan las experiencias tan malas que me hayan tocado no.

E: ¿Has sido agredido por alguna chica que juegan?

H: No, no que yo recuerde.

E: ¿tú has llegado a agredir a una jugadora o sin saber que es chica?

H: si, si me ha llegado a pasar, más que nada por qué luego utilizan, si utilizan nombres que... si son muy evidentes y hay otras que no utilizan tan tan evidentes y luego si las he terminado insultando, al final de cuentas si las he insultado y ya cuando me enteró ya es como de a rayos.

E: ¿cuándo te enteras les comentas algo?

H: mmm no le digo nada, trato de ya no decir nada, me quedo callado el resto d ella partida casi siempre.

E: bueno, con lo que nos comentas, encuentras alguna diferencia existente en el juego por el hecho de ser mujer, ya que nos comentas que cuando te enteras de que es una chica la dejas de insultar, ¿pero a un hombre no?

H: estoy neutral ante eso, ya que casi siempre nunca trato de insu.. ya casi nunca trato de insultarlos, si ragueo, pero noo.. trato de insultar a la gente a menos que si llegue un momento que me desespera, más que nada en ese momento si es... si considero que hay bastante... ehh como decirlo, en el género, algo así más que nada si hay bastante controversia cuando llega a pasar ese tipo de cosas.

E: ok muy bien gracias, también comentas que intentas ya no raguear mucho.

H: si

E: ¿antes era muy común que ragueras a las personas y el por qué lo hacías?

H: más que nada, no sé es cosa mía pero casi siempre cuando me terminan matando en un juego jeje es este me lo tomo como personal Pero por qué me tomo mi rol como si fuera el personaje a veces simplemente por eso y termino ragueandolos, pero bueno eso también me desespera por qué luego también el tiempo de respawneo o algo así me llega a veces a desesperar más que nada pero eso eeh pero de ahí en fuera noes este mm personal con la persona sino que simplemente es como algo juego, pero pues emm ya trató de hacerlo menos para no verme raro, más que nada eso

E: ¿raro en qué sentido?

H: Más que nada por la gente dirá que este wey está loco o cositas así o que está mal de la cabeza o no sé, está enfermo, es eso.

E: ¿A ti te han comentado o te han dicho algo al verte enojarte con el juego?

M: je si jajaja muchísimas veces.

E: ¿Nos quisieras contar tu experiencia de lo que te han dicho?

M: muchas veces este cuando iba a un sitio llamada el stamina jeje terminaba este ragueando mucho y este o gritando luego si había veces en las que si me estaba gritando... y luego me decían ya cállate y que ya cállate y no sé qué, muchas cositas así, y trataba de controlarlo para no parecer emmm tarado, pero también había mucha gente que si hacía eso, pero lo que hacía que si me molestaba, que a veces ame.. a veces a mí me decían y a otros weyes los dejaban gritar y no les decían nada, eso era lo único que me molestaba, de que... podría decir que es la peor experiencia que me ha pasado ragueando.

E: ¿crees que algunas personas tengan ventaja, para poder raguear y otros no?

H: a veces si, supongo que si pasa eso.

E: ¿por qué?



H: puesto que... yo creo que algunas personas son yo creo les han de caer... bueno más que nada yo creo que por el aura que transmite cierta persona, si le agrada a la persona este pus ha de decir mña este wey no pasa nada, pero pues si es otra persona que les cae mal o simplemente no entra en sus casillas o los desespera y pues esto... estás personas siempre van a irse contra el que le cae mal... bueno al menos eso es lo que yo siento, no sé ustedes.

E: está bien, agradecemos tus comentarios. ¿Quisiera preguntar sobre alguna experiencia dónde te haya tocado ver o escuchar, alguna agresión verbal a una chica o chico en específico por el sexo que tiene?

H: más que nada pasa más con las mujeres que con los hombres, pero si me ha tocado casos de que he visto eso, nunca me ha pasado a mí por lo menos, pero si he visto que pasa ese tipo de cosas y es muy rara la vez que la mujer llega a insultar a un chico con... contra... en contra de ella o al revés, llega a pasar muy rara vez.

E: ¿te gustaría contarnos alguna de esas experiencias?

H: Más que anda en una ocasión, uno uno en un grupo, íbamos 3 en league of Legends si no mal recuerdo y una persona vio a va este... la parejita en bot, la parejita en bot, empezaron a jugar normal, pero de repente de abajo obviamente se empezó a desatar el caos y pus obviamente el este mi amigo comenzó a decirle que este lo más seguro es que la vieja empezó a fedear y que también su wey es un pendejo, pero más la está pendeja, por qué nada más está muriendo muriendo y muriendo, es una pendeja y un montón de groserías, y ya ni me acuerdo bien, pero si terminamos mal esa partida pe que obviamente estos weyes estaban empezando a insultarse entre ellos jeje yo no más estaba como de intermediario por qué los otros dos weyes con los que estaba nada.mas eran unos amigos.. este como unos weyes random por qué este, como me metí en un grupo eh de discord pero ya hace tiempo, y nos tocó la mala suerte de Tener emm a la pareja y empezaron a insultarse entre los 4, pero yo así de... este... yo que entro aquí, ya solo termine silenciando el chat, terminamos la partida y se siguieron insultando al último ya ahí, más que nada a esta chica si no mal recuerdo.

E: muy bien, bueno ahora que comentas lo de discord, ¿tu sueles algún directo en discord?

H: no casi no.

E: ¿y cuando llegas a ver un directo, que prefieres ver a una chica o a un chico jugando?

M: mmm eem, no es por qué no me gusten las mujeres pero... los streams de mujeres se me hacen este ya muy monotonos y ya casi le... emm lo mismo, por lo que siempre es como de a estoy en la pantalla, enseñó mi escote y así como de No, eeh prefiero mil veces no se ver a un streamer cómo menos 13, eemm keryos, mmm cualquier otro tipo de streamer para este entretenerme más que nada por qué los varones llegan a ser más graciosos, las.mujeres, es.muy

rara la vez que llegó a encontrar una mujer graciosa en un stream, así que prefiero ver emm hombres.

E: gracias, y bueno dentro de los streams de nombres y mujeres que has llegado a ver ¿cómo crees que son las comunidades en cada uno de estos?

H: mmm la comunidad de cada quien, más que nada la de las mujeres casi siempre em llegan a ser gente que sigue a esta persona, no sé si tienen la remota idea de que van a estar con ella o simplemente la ven por el escote, pero se me hacen más... la comunidad en mujeres se me hace este un poco más sexista, la de hombre es más como tipo comedia y pues no encuentro mucho hate en la de hombres.

E: ¿encuentras más hate en la de mujeres?

H: este emmm a veces sí

E: ¿ok, y xq crees que se deba eso?

H: depende... independiente este más que nada como ya lo expliqué, siente que es más que por el no se sentir que si están dentro del eeh stream van a convivir o tiene la ilusión de que está mujer los mencioné o de que quieran este ... no sé una relación con esta mujer, pero pues obviamente no van conseguir nada, bueno lo que yo a veces siento de eso y no y a veces Por eso llega a ser aburrido, por qué la, bueno no sé cómo explicarlo, pero bueno la mujer tiene un encanto pero no llama la atención. Como debería de todos, por qué inclusive podría decir que las mujeres que llegarán a ver ese tipo de stream las entretenga mucho, si por eso creo se terminarían aburriendo, por eso también creo ellas. Mismas buscan este como este llamar la atención, pero no sabría cómo especificarlo bien.

E: ¿y a ti alguna vez te ha interesado o haz echo eso?

H: De hecho me llama la atención y he estado pensando hacerlo más que nada por qué estado empezando a hacer mi esto... mm como decirlo mí, mis canales hasta he empezado a hacer mi intro y todo y pues sí... si me ha interesado este entrar a este mund.. al mundo del streaming .

E: recopilando un poco de lo que nos has mencionado de ti como jugador, de que empiezas a hacer streaming y pues como consumidor de este, crees que hay algún tipo de estereotipo para los jugadores/jugadoras, o para quienes los ven?

H: más que nada es como cualquier otra comunidad, yo siempre he, bueno no siempre he tenido... la gente en su gran mayoría Tiene como que ese... esa grande diferencia de que este es. Un gamer y este es un gritón y cositas así o llega pasar este con los Otakus pero que ya es otro tema, pero van casi de la mano, bueno no de la mano, bueno no tanto así de.la mano, pero si tienen opiniones diferentes, por ejemplo, con el estereotipo de los Otakus este podría decirse que este wey no se baña, y que no sé qué. Eeh por ejemplo el gamer de este es un wey violento

y que no más se la pasa gritando y cositas así, emm son cosas que los diferencian pero siempre la gente va a estar rechazando a algún tipo de estas comunidades pro lo mismo que tiene ciertos estereotipos que se remarcan en varias de las ocasiones por ellos mismos pero la verdad es que si la gente diera oportunidad a conocer esto no habría tanta diferencia, bueno casi siempre he tratado de estar dentro de cada comunidad de este sin este, sin excederme de que me hago gran fan, fan fan fanático de estas cosas y así, sino que siempre mantengo el lv bajo

E: muy bien gracias y tú conoces algún estereotipo directamente que tengan los streamers los gamers, etc. ¿Ya sea de amigos o familia?

H: mm Más que nada si, y este cuando he tratado... cuando trate de hacer mis streaming hace un tiempo, mi familia empezó a mal juzgar que por qué solamente perdía el tiempo jugando, que no hacía nada este que simplemente era un vago, que este que no les gustaba eso que, querían que empezará a trabajar para hacer bien mis cosas y pues, si en parte tiene razón pero no, no siempre es así, solamente por muchos malos entendidos que me han llegado a pasar y este siempre terminan con que los gamers demonien han sido que vagos, buenos para nada de que no trabajan,. no estudian y de que siempre han Sido personas que no le hacen bien, hasta incluso le han llegado a decirle que son drogadictos, así me ha pasado en muchas ocasiones de que incluso he discutido con mi familia por ese mismo estereotipo que le quieren dar a la gente cuando no saben que incluso esto ya se pueden hacer un trabajo.

E: ¿y a ti como te hace sentir al respecto los comentarios de tu familia?

M: y pues, me hace sentir bastante mal, por qué o sea les he querido mostrar ejemplos de que hay gente que hace esto y n... no lo toman nunca bien, por qué dicen luego que este tipo que, que hace nada más le estoy viendo la cara y no más está jugando y no me hace gracias, por qué digo, quiero intentarlo, intentar hacerlo y se me.. se me, me baja la autoestima un poco por qué he tratado de que... de querer hacerlo y he querido este ser streamer pero como que mi familia no ha querido apoyar ese tema un poco.

E: siguiendo en este tema, crees que las mujeres tienen mayor apoyo sentir del stream y¿Por qué?

H: Bueno más que nada como ya lo he dicho, como ya he dicho muchas veces este... esto lo puede tomar mucho a mal... a mal la gente, pero siempre este más que nada las mujeres obviamente van a llamar más atención que los hombres haciendo cierto tipo de cosas, aún que jueguen mal o hagan las cosas mal, pero pus van a recibir más apoyo emocional de los hombres por qué obviamente quieren este... llamar la atención de estas personas. Yo digo este... está bien que lo hagan yo no tengo problema con ello, pero Mm digo cuando se trata de un hombre le cuesta más difícil por qué tiene que buscar este el... lo que le dirían la chispa para que llame

la atención, más que nada teniendo su gracia, que le hagas gracia a cierto tipo de público también este con lo de las mujeres llega a pasar eso, porque no a todos les llega a gustar la misma mujer, puede, no se, la verdad no veo streamers, streamers mujer jeje y no tengo ni idea del... del nombre de estas mujeres, Mm si mal no recuerdo podría ser ejemplo, Arigameplays que tiene su público, eee mmm quién más?? Sueeaa, no conozco otro nombre más que se Arigameplays y de otras chicas que ya no me acuerdo, osea que cada quien tiene su público por su cierra gracias, por ejemplo, también sería con los hombres, pero no tanto... ni tanto así.

E: muy gracias, volviendo al tema de los videojuegos, tu como prefieres jugar, ¿solo o con amigos?

H: De echo lo que más me gusta avances es jugar solo o jugar acompañado, un poco de las dos cosas, pero casi siempre termino jugando solo eeh ya que muchas de las veces no encontraron con quien jugar o simplemente, los amigos con los que estoy o con los que estaba jugando luego están ocupados, ee también este preferentemente trato de ya jugar un poco más juegos de un solo jugador por qué me gusta ver historias y cositas así y pues eso sería todo.

E: ok, muy bien, ¿quisiera preguntarte cómo te sientes al ser un jugador?

H: pues Mm es un ... es variado conforme pasa el tiempo, cuando ya tienes tus años este jugando este se vuelve un poco aburrido si, pero también se vuelve muy entretenido como cuando empiezas a jugar cosas nuevas este o como decirlo, te sientes feliz, triste, aburrido, es un sentimiento muy variado, pero, más que nada busca su este algo que llame muchos tu atención, más que nada me sentiría nostálgico.

E: podrías contarnos por qué nostálgica

M: más que nada si jugas demasiado tiempo luego llega a veces no llamarte la atención los juego así poco a poco como quien dice irías madurando, pero en mi caso so siempre hace feliz o triste, dependiendo el tipo de juego, son cosas muy variadas, no podría explicarlo... tanto pero Mm se siente muchas veces este la nostalgia de jugar primer juego, eeh a veces recordar, a pues este... a veces yo mi paso esto y me divertía mucho de que cuando me iba bien las primeros meses, como cuando te hacías Mm no se tu primera penta o de que sientas aquella emoción de que.. que se le ocurriera algo sorprendente en el juego, cualquier tipo de mecánica, ese tipo de cosas de ah me pasó esta cosa y sientes ahí la nostalgia y te da un buen recuerdo, pero es un recuerdo agridulce, podría decirlo así.

E: ¿bueno hablando de experiencias tú has tenido una experiencia que te haya echo dejar de jugar?

H: si, si me ha pasado, de que he dicho esté si voy a prender la computadora, pero Emm que hago que juego. Luego hay veces que tengo el día libre veo el videojuego y digo a veces que

no, digo no, no tengo ganas de jugar esto ni lo otro e incluso me he puesto a ver videos De no sé YouTubers o cositas así pero no, no me han entrado las ganas de jugar muchas de las veces.

E: ¿y algún jugador específicamente te ha hecho dejar de jugar?

M: no, no que yo recuerde.

¿Tú te sientes un gamer y tú como describirías que es un gamer?

M: mmm un gamer, yo siento que el verdadero gamer, es aquel que no crítica los gustos de los demás por qué hay gente que juega, más que nada que respete siempre los gustos, que me guste jugar cada tipo de juego, bueno, malo, este cualquier tipo de juego, experimentar cosas nuevas con los videojuegos, por ejemplo de terror, hasta incluso podría sonar raro, pero yo no más lo hice por curiosidad, juegos eróticos pero pues no, son cosas que no son para mí, pero igual lo juego xq digo que chiste tiene de ser un gamer si no Mm si no te das a probar cada cosa rara que te llegan a crear o cada juego que han llegado a crear, dices quiero probar cada juego que exista, sin juzgar sin estar este.. sin ser tóxico, eso es lo que yo digo que es un verdadero gamer.

E: ¿ok y después de tu definición tú te consideras gamer o conoces a alguien que sea gamer según está definición?

H: podría decir que si hay varias gentes que, si podría considerar gamer y también me consideraría un poco, no tanto, pero yo digo que si hay ra... como este decirlo grrr, si me sentiría gamer y a la vez no y gente que diga si conozco, pero no... no sabría cómo quiera que los describiera. Más que nada está persona que se llama... bueno streamer que se llama menos 13, lo podría considerar un verdadero gamer por qué es una persona tranquila este no se sale de sus cabales este pues es serio y muchas cositas así, podría decirlo que yo también a veces cuando me lo propongo soy así pero no siempre, pero así es como considero un gamer, tranquilo y que disfrute de cada juego que pongan en frente, siempre y cuando no se aún juego extraño o malo. ¿Por último, quisieras darnos una reflexión sobre esto que estuvimos comentando o dar otra oportunidad acerca del tema?

H: pues sobre esto, siempre me he preguntado oromwue la gente debe tener el este... el hate ante todo este tener este odio entre otras personas, siempre es, es una persona igual que tú, que busca disfrutar el juego, pero no lo. No lo juegues competitivamente, si no juegalo como un juego más, si eres bueno está bien, pero pues también no es para que se presuma de que eres una persona de “yo puedo con todo y soy la.mera verga, soy el este, soy el.. este .. faker o por ejemplo en league of legends, soy el nob ninja o algo así se.llamaba en rainbow six o no me acuerdo cómo.. hay otro de dead by dayland o un montón de jugadores que hay en sus repectas comunidades que quieran creese por ser los mejores, pero pues obviamente el querer alzarse el ego, simplemente simplemente te vuelves una persona odiosa que esté quemeque que incluso

puede llegar a ganar el hate de muchos por simplemente creerte algo que no eres, simplemente va a llegar alguien a ponerte en tu lugar, simplemente hay alguien que está más arriba que tú, siempre va haber alguien que diga yo soy bueno y va a haber alguien que me parta mi madre, siempre tienes que tener esa mentalidad, yo soy bueno pero sé que va a llevar alguien mejor por eso siempre tienes que tener en mente, si llega alguien mejor voy a tener que mejorar y no simplemente presumirlo, si no para demostrar que siempre he tenido este Emm este, he querido defender mi posición y si estar presumiendo solamente eso y que las y que los hombres ya dejarán de ser tan tóxicos con las mujeres, osea hay mujeres malas hay mujeres buenas lo que es siempre va haber un lado bueno y uno malo, pero siempre no, es buscar el lado bueno de la cara o el daño positivo, incluso trata de siempre apoyar a los demás, pues vez que algo está mal dices a pues veo que este wey está mal en esto pus yo te agrego, yo te ayudo a mejorar y te ayudo en esto, no y ya no eres malo, o yo podré ser malo y tú me podrás enseñar o no sé al revés, yo soy bueno y tú eres malo, te puedo enseñar o te puedo ayudar a mejorar, eso sería O mejor que podría hacer la gente en vez de tratar de estar presumiendo de algo que pues al final de cuentas muchas personas pueden llevarlo a bien y muchos al mal, simplemente eso.

E: agradecemos mucho su participación y su reflexión cerrando con una última pregunta. ¿Por qué tú crees que la gente llegó a ser hate o un jugador tóxico?

M: esa si es una pregunta que puedo Mm no se, es que se ramificaría en muchísimas cosas, pero

más que nada incluso muchas de las veces creo se debe a las experiencias de cada persona, sobre todo no sé, si llegas a tener malas experiencias en casa tratas de desquitarse en los juegos pero pasan muchas cosas de que dices me molesta mucho esto, porque esto estoy enojado, por esto me quiero desquitar con tal jugador y llegan a pasar este tipo de cosas por ejemplo lo que había dicho de las mujeres o pueden llegar a ser muchísimas cosas que podrían ser amm no se me va mal en la escuela o me va mal en el trabajo eeh abusaron de mí, son cosas de cada quien, yo no voy a juzgar a nadie pero o sea incluso en la manera que juegas se puede reflejar en eso, la mentira en la que jugas se puede reflejar en tus actividades y todo eso, incluso en el cómo hablas

### **Segunda entrevista individual**

-Se le explica al grupo en qué consiste la actividad que era el jugar mientras realizamos la entrevista.

E: ¿qué es lo que te hace a ti jugar videojuegos? ¿Por qué juegas?

M: Me divierto y me entretengo y me gusta cómo obtener cosas de los juegos en el sentido que dan cosas cuando lo juegas o sea obviamente los compras ¿no? pero son cosas que están bonitas

y que me gusta tener para mostrarlas o no se para mí misma, y a parte siento mucha satisfacción logrando lo que se busca en los juegos

E: ¿A qué sueles jugar?

M: *Valorant* estoy muy viciada, *Fortnite*, *Bioshock*, *Plants vs Zombies*, *Minecraft*, *Devil May Cry*, varios juegos, pero esos son los que más y *Alice Madness Returns*, *Valorant* y *Fortnite* son *shooter* y los otros son más como historia en general, aunque también tiene algo de *shooter* o tienes que resolver acertijos

E: En base a esto que nos comentas ¿Cuál es la dinámica que más te gusta jugar?

M: *Shooter*, Soy más de eso porque mi hermano fue el que me puso en los juegos y siempre éramos más de jugar *shooters*

E: ¿Prefieres jugar juegos en solitario o multijugador?

M: No había jugado mucho multijugador porque pues antes no podía mucho porque tenía computadoras un poco chafas y ahorita con la que tengo me gusta más el multijugador y como o sea juego tanto con amigos como con gente aleatoria, pero es como de me gusta como con ambos, pero el que sea personas aleatorias pues luego hay cosas que no, pero me gusta más como multijugador que solitario, aunque a veces no está mal no, solo es como por nada

E: Ok y ¿Sueles jugar con tus amigos cercanos o personas que conociste dentro de internet? ¿Cuál te gusta más?

M: A veces juego con amigos y a veces con personas así, pues actualmente me gusta más con amigos míos, porque cuando es en aleatorio como que me tengo que esperar a hablar para ver si son buenas personas con los que estoy jugando

E: ¿Nos podrías contar tus experiencias con jugadores que no forman parte de tu círculo de amistad?

M: ¿Buenas o malas? o todo

E: Lo que gustes

M: Ok, buenas a veces es muy chido porque he jugado con personas aleatoriamente y he conseguido buenos amigos que luego vuelvo a jugar con ellos y así, amigas de menor edad o mayor y que luego inclusive te hacen sentir mucho mejor en el juego y que te hacen como que te desenvuelvas mejor, te ayudan y te apoyan y así como que te echan porras y malas, hay muchas la onda con las malas es que pues soy mujer y luego juegas con personas aleatorias que son la mayoría hombres, no sé porque, no sé porque los juegos como que no te ponen a lo mejor con otras mujeres la mayor parte del tiempo ¿no? pero me toca la mayor parte con hombres, y hay muchos hombres que son groseros y se ponen muy pesados y es como de, luego por ejemplo ven que existen los servers y todo eso, entonces luego a veces entro a Miami y hay

más colombianos y así, entonces luego una vez llegue a hablar en un juego así como de oigan pues hagan esto para que nos fuera mejor y había un vato que gritaba mucho y casi casi nos quería estar ordenando todo y pues yo dije no pues ahora has esto y se puso super pesado y me decía como de “ay no eres Mexicana una mujer Mexicana” y así como de que te lo dicen en plan de muy racista y es como de los dos somos latinos no se esa onda y empiezan como de “eres mujer y juegas mal” y es como de tú vas super bien y los vatos van del asco y aun te dicen “juegas mal y te voy a reportar, eres pésima” y apenas me paso o sea creo que la mayor de las veces que juego hay alguien que va a insultar obviamente a todos, pero este, luego la última vez que me paso esto, pues yo quise hablar porque los vatos se escuchaban muy amables y estaba con un amigo y entonces este pues en el juego somos cinco en totales ¿no? estaba yo y mi amigo ahí vamos dos y tres vatos aparte ¿no? empezaron a decir que eran primos y empezaron a decir como cosas graciosas y pues yo quise hablar en el momento que dijeron algo y un vato empezó a hablar al mismo tiempo que yo y entonces ese vato me empezó a decir “Cállate pendeja” y no sé qué muy grosero y es como de en juegos así no se permite ese tipo de cosas y pues yo dije bueno o sea ya para llevar la paz me callo y no pasa nada a seguir y era una partida competitiva, pues es ya saben que es más importante que las normales porque te ponen un rango y así, entonces pues yo había avanzado un cierto puntaje para pasar a un rango más alto y tenía creo noventa cuatro de cien algo así y entonces nada más me faltaba esa partida para subir a bronce que es como el que sigue del más bajo y entonces pues por estos chavos que se pusieron groseros ya no pude avanzar en ese nivel se puede decir en ese rango porque los mutee para no escuchar sus groserías o que anduvieran molestando y empezaron a decir que “No es que pinche vieja nos muteo” y le dijo al potro equipo que me reportaran nada más por eso y pues es como de no tiene sentido el reporte porque no les hice nada sopló los mutee porque andaban muy groseros y empezaron “Reporten a Reyna (es el personaje con el que juego) y no que reporte a esta morra , anda de troll” y yo como de mm voy MVP como la mejor jugadora de ese momento ¿no? y andaban muy groseros, por suerte el otro equipo como que les dijo “Yo veo que ella juega bien y ustedes no y todavía piden reportarla como que hay algo raro ahí” y no que “Reyna a troll, pinche Reyna” y lo que más me saca de onda en esas situaciones es que ok ya me están insultando, ya me están diciendo cosas tanto por voz y por chat y llega un momento en el que ya pasó todo eso como que medio se calman un poco y me dicen “Ay no, es que eres muy buena y soy tu fan pero ya juega bien” y es como wey ¿qué? O sea como que uno se saca muy cañón de onda en esas situaciones porque es como de repente te halagan disque y luego te vuelven a insultar y es como un revoltijo ahí como que uno se queda de ¿por qué? y mi amigo me defendía entre comillas pues les decía pues “ya cállense y



dejen de molestar y jueguen porque es competitivo” y los vatos seguían moleste y moleste y a él como hombre no le decían nada y o sea solo se fueron contra mi así muy cañón y pues si fue muy molesto y desde entonces es como de y desde antes lo hacía pero como que otra vez había vuelto a hablar mucho en las partidas pero ahora con esto de nuevo fue como de otra vez me regreso a no a hablar al momento de empezar la partida y esperar a escuchar como están los chavos que juegan porque es como de si vienen todos emputados o no sé como con un carácter horrible o con esa sensación que dirán algo malo pues mejor ya no digo nada y que se ensañen con todos de otra forma y que nos e vayan a poner de ay es mujer y ay eso y pasa con muchos hombres y es como de ah llega un momento que harta mucho y dices como de ya oye es demasiado con que empiecen a hacer esas cosas nada más porque escuchan a una mujer o el clásico de que te persiguen por ser mujer y que ya te quieren andar coqueteando y ahí como que haciendo la de *simp*, y es como que se me hace muy como de ok eso es mejor en el sentido que lo prefiero a que me digan de groserías pero también es ok ya escuchaste a una mujer ya juega a lo que vas, no vienes aquí a buscar a alguien para que sea tu novia y mucho menos preguntan así como de hey tienes novio, solo te empiezan a seguir y según te apoyan y todo y a veces hasta te estorban y es como agh, o sea supongo que para algunas chavas le sean bonito y ok que bueno y que divertido pero a veces es como de ok ya si ya vete a tu lado y juega y después a lo mejor después hablas con esa persona ¿no? o les dices oye tengo novio que es mi caso y luego a veces inclusive les dices tengo novio y empiezan a insultar y es como de puta madre ahí va otra vez el desmadre pues ya me empezaron a molestar, y ahora te siguen no por buena onda sino que para empezar a molestarte y decirte no chinga tu madre y nada más les dijiste tengo novio porque pues si lo tienes y se ponen en su plan y es como de o sea es todo un círculo vicioso eso de los hombres contra la mujer en los videojuegos porque es muy bueno o es muy malo o los dos, es muy extraño y muy molesto a veces

E: Ok, y bueno este yo quisiera preguntarte ¿cuándo empiezan a insultar, agredir, ofender sea el motivo por el que sea o a seguir como nos mencionas como te hace sentir dentro y fuera del juego?

M: Me hace sentir muy en el juego es muy molesto porque no solo te afecta en el sentido como de ya me está diciendo groserías sino que en el sentido que en el los juegos pues por ejemplo en *Valorant* que es donde me pasa la mayor parte de las cosas porque ahí si es con personas aleatorias, pues el juego tiene que los personajes tienen poderes, habilidades lo que sea y luego te empiezan a cegar a molestar de que te persiguen y se ponen enfrente o te ponen humos enfrente como para que no veas y es como en los sentidos de uno para ver el juego es muy molesto y te matan y te sientes super impotente y muy como de pues si es molestia, impotencia

y luego por ejemplo en este juego tienes que gastar dinero se podría decir del juego para comprar cosas y estás gastando para comprar armas mejores y pues no las usas bien porque estos vatos te están molestando o te siguen o te hacen lo que sea y pues ahí hay una molestia en el sentido del juego y pues en mi persona es enojo, frustración, molestia a veces me hacen sentir tan mal que empiezo a llorar porque es como de no me gusta es un horrible trato y como mujer te hacen sentir mucho menos y luego a veces son personas que ni se conocen y se unen para molestarte a ti y es como de no debería ser así, deberían los otros ayudarte como de oye no, no hagas eso pero no en todo caso empiezan a molestarme a mí en todo caso que soy la mujer y se siente horrible te sientes como de me están molestando nada más porque soy mujer y pues no es justo deberían dejar jugar a quien sea de la forma que sea y no andarles persiguiendo y molestando es como de también en el sentido de los hombres también hay vatos que me dan mucho cringe como que me siento muy incómoda porque empiezan a decirle a otros vatos como cosas sexuales, como de ay te amo y muy como si fueran su pareja pero no lo son e inclusive hacen sentir extraño a otras personas no solo mujeres porque la mayoría de las veces piensan que todos son hombres y les dicen cosas como de “ay te amo, ay te voy a dar un beso nada más porque hiciste eso bien” y lo dicen muy como de una forma muy coqueta como que extraña y ok es divertido al principio porque dices lo está haciendo de juego pero luego se ponen muy en serio en ese papel de decirle cosas así y tú te quedas como de ok ya le dijiste según tu ese es tu apoyo para esa persona ya deja de hacerlo, y siguen y siguen y a veces no te dejan escuchar el juego, y es como de ya basta por favor y es así como de mucha impotencia

E: Bueno ya fuera del juego ¿te has sentido mal, te han hecho sentir que has pasado mal tu día por ese hecho de que haya violencia?

M: Pues si es que soy muy emotiva, muy emocional, sentimental no sé y pues es como ese tipo de cosas pues obviamente me afectan y más porque no se *Valorant* es mi juego favorito y yo quiero llegar a algo porque me gusta y porque es algo que yo me propuse a hacer a lo mejor como que le digo de estos vatos que pasaron la otra vez y que por su culpa no pude avanzar y de hecho retrocedí más de lo debido, entonces pues después de eso deje de jugar obviamente y me fui a acostar y me sentí super mal porque dije ya me había esforzado mucho para llegar a ese nivel, ese puntaje para subir al otro y nada más porque soy mujer me hacen esas cosas y me hacen sentir mal y como que no valgo nada y pues me puse muy triste esa vez, de hecho tengo ganas de llorar, porque es como de o sea de verdad uno se esfuerza por hacer algo de un juego que a uno le gusta mucho y es como si no se ya hiciste tu tarea que es algo que tu debes hacer, hablando como de una metáfora, ya hiciste tu tarea par a la escuela y vas super bien y

vas super bien a la escuela y llega alguien y que te diga nada más porque eres mujer te tiro tu tarea a la basura y la aviento y la destrozo y ya no puedes entregar tu tarea y ya no puedes sacar diez o algo por el estilo y tu así de wey pues me esforcé, me tarde un chingo, hice un buen para hacer esta tarea y tu nada más la tiraste a la basura porque soy mujer, es una metáfora tonta, pero pues es algo así lo que uno siente en esos momentos como de oye pues yo estaba haciendo esto por mi propia cuenta por mi esfuerzo y nada más por estos vatos y retrocedí muchísimo y tuve que pasar las mismas cosas otra vez para poder subir el nivel que tenía

E: No te preocupes no fue nada tonto, nada es tonto lo que dices

M: Gracias

E: Si tienes ganas de desahogarte o cualquier cosa adelante, estamos aquí para escucharte, tú no te preocupes

M: Y yo malditos

E: Si no te preocupes y ¿tú por qué crees que por el hecho de ser mujer haya más violencia hacia ustedes?

M: Buena pregunta, es que no sé, no sé como que podría ser exactamente pero es como de no ser realmente que sea si por su virilidad o lo que sea o el hecho que una es mejor que ellos y nada más por eso se enojan y es que realmente no sé porque hacen eso si luego hay obviamente personas que van a ser mejor que cualquiera pero en específico van contra una mujer no se si es por el género o que sea lo que les llega a molestar más o porque a lo mejor piensan que somos más débiles que ellos o algo por el estilo, consideran que deben de molestarnos más a nosotras o nos quieren hacer sentir menos y no es lo que pasa o sea es como de ya me hiciste sentir mal, hiciste que todos los que están jugando perdiéramos la partida solo nomas por ver una mujer en el juego y que sea mejor que tu pues como que no y como que nos quieren llevar hacia abajo siempre y pues no es eso pero es que tal cual una razón explícita para todos los que juegan y que se enojan con mujeres no se cual sea, o sea es como ok unos nada más por el hecho por ser mujer nada más ese hecho o porque a lo mejor no se enojaron antes con una mujer y ahora se enojan con otra, no se no es como que le encuentre una lógica para todos así como esa razón de que se enojan con mujeres pero es como se me hace muy tonto no sé cuál sea su razón para hacer eso

E: Ok muchas gracias tenemos una pregunta ¿Tú como mujer qué es lo más difícil que pueden enfrentar en los juegos?

M: Pues supongo que es que te acosen en el juego y pues es que hoy en día es lo bueno de los juegos que no sientes que como que te van a hacer algo malo porque actualmente ya puedes reportar a las personas que te hagan ese tipo de cosas y pues ya los banearon y así, pero es que si

se siente muy feo y te asustan que te sigan durante el juego o sea te empiezan a decir de cosas, te empiezan a insultar, no te dejan jugar etcétera y de repente te añaden como amigo o te buscan o te empiezan a enviar de cosas o a mí por ejemplo lo que me asustó la vez que me hicieron los vatos fue que le dijeron al otro equipo que me reportan a mí por tonterías y pues quizá el equipo en ese momento no hizo nada pero imagínese que fuera un equipo que dijera ah si pues la reportaron porque dijeron y son varios y yo no hice nada entonces a mí me daría como ese miedo que me quitaran mi cuenta o que me banearan por reportes que no fueron verídicos o eso y pues no quiero empezar desde cero todo ese juego y así, supongo que es lo que más me da miedo y pues es eso que te sigan y es como de o sea tu estas feliz en tu juego y es como de un escapecito para ti y que te sigan en el juego y que te busquen y que te hagan cosas y quizás hasta lo mejor se hacen otra cuenta nada más para agregarte y eso no se me hace justo y pues eso es acoso y actualmente se puede reportar y así pero no sabemos realmente si lo hagan o cual es el castigo que les dan y así, tratan de ser estrictos pero la verdad es que hay muchos y luego como uno no va a saber que se crean otra cuenta y vuelven a entrar o cosas así y pues es eso

E: Muchas gracias, yo quisiera preguntarte ¿Alguna vez has respondido a alguna agresión o acoso?

M: Pues si les he dicho muchas groserías o quizás no groserías porque la verdad en su momento no llegó a ser grosera a menos que realmente me hagan enojar mucho y a veces pues si les digo no pues tu no estas jugando tú no estás haciendo nada, yo estoy haciendo todo entonces a quién estás molestando no era la persona que deberías de, más bien ponte a hacer tus cosas, ponte a jugar y a mí no me andes molestando. Pues de ahí si empiezan como estos chavos otra vez pues yo les dije a los del otro equipo porque ya no quería hacerles caso a estos vatos, les dije no pues oigan la verdad pues si estoy jugando, estoy jugando bien, y estos chicos nada más porque los mutee ya me quieren reportar por favor no lo hagan, y ya los chavos del otro equipo me dijeron “bueno, no nos importa ya su problema nosotros estamos jugando y ya x” y dije bueno quizás y no me reportaron pero pues trato siempre de ser como de si me van a molestar pues que me molesten o lo que sea pero ya que me dejen en paz o trato de que se acabe la partida lo más pronto posible porque esos vatos me hartan y pues eso no trato de ser tan agresiva porque tampoco es como que sea tanto la respuesta en esos momentos porque pues nada mas de repente empiezas a molestar también a los otros chicos que están jugando y pues no se obtiene nada de eso ¿no? y hasta por el hecho de estar de grosera y así te pueden reportar porque estás incitando a que ellos sigan así ellos, normalmente trato de mutearlos, quitarlos del chat, etcétera para que así los ignore y ya siga jugando, intentando jugar porque les digo que en el juego también

pueden molestar, pero pues trato de no ser grosera y solo ignorarlos y después ya reciben su merecido reporte de mi parte y así

E: yo quisiera preguntarte ¿Cuándo te han llegado a molestar y hacerte enojar demasiado, que comentarios les has dicho?

M: No sé, pues les escribo que chinguen a su madre, que se vayan a la verga, no sé qué son mancos, o así no se trató normalmente de no ser grosera, entonces es muy leve lo que les digo o que jueguen bien o así ya no es tanto como grosería solo es como de estás jugando juega bien, no me molestes a mi molestas a los demás lo que sea solo no me molestes a mi

E: Muchas gracias por tus comentarios una pregunta ¿Cuándo recibes comentarios contra tu persona te ha generado el ya no querer jugar o abandonar el juego?

M: Su pues es como que me causan que me harten, me estresa mucho, que me sienta muy como alejada del juego y hasta me hacen como que o sea una está en el teclado jugando y agarra el mouse para moverte etcétera y es como que avientas las cosas y dices ya no puedo más porque ya no están jugando se están portando como tontos como personas ilógicas a parte no se es como de ya no juego y mejor lo dejo y cuando termine la partida ya muevo todo o lo cierro y fin porque no se me hace justo que hagan esas cosas y mejor digo ya me voy, me relajo tantito y ya después si quiero regresar y ya después regreso y si no pues ya que ahí que se quede y listo

E: Yo quería preguntarte conforme lo que nos has estado contando ¿Tú crees que realmente las empresas de los videojuegos tienden a tomar en cuenta las agresiones a la mujer?

M: Pues se supone que toman medidas creo yo que si las toman pero pues uno no sabe tal cual cuantos casos han de haber cuántos han de ser reales y cuántos no, supongo que deben de tener hasta cierto punto estadísticas para eso pero pues si son varios pues obviamente si van a tardar muchísimo en checarlo y quien sabe si realmente ellos digan vamos a concentrar varias personas para checar sobre estos tratos o algo así, se supone que ya tratan de ser más estrictos como de hey ya has hecho esto, ya checamos que varios te han reportado pues la verdad si entonces si está siendo de esa forma qué dicen entonces te vamos a banear o no sé pero es como de no se siento que varía mucho deberían ser varias cosas las que deberían checar pero siento que a veces también no lo hacen o luego nada más banear porque si supongo a veces y pues no se siento que solo porque no solo hay reportes sobre eso sino que hay varios reportes a parte y pues no se si solo como que les importen más los de mujeres y sobre reportes de mujeres hacia otros jugadores que fueran groseros con ellas o así sino que pues deben de checar muchísimos y supongo que eso también los atrasa pero siento que no hay tanto cuidado, que digan a si si voy a hacer esto para las mujeres y voy a checar más los reportes que sean sobre

mujeres porque las insultan y pues no es correcto y menos en esta actualidad entonces siento que en ese sentido no hay pero al menos ya toman en cuenta que los reportes y todo eso deben de checarlos ¿no? pero si nomas hacen como de ay tuvieron un reporte y no fue la gran cosa o así o algo por el estilo supongo entonces pues si debería de haber algo específico para las mujeres así como que vimos esto y vimos que esta mujer pues hizo esto a estas personas o sea los reporto pues deberíamos checar si es verídico y si si lo hicieron un poco más profundo esa onda porque por ejemplo reporte a esos vatos e hice hasta un reporte bien detallado y así y pues no me ha llegado nada y me dijeron que me iba a llegar según un correo donde me dijeron que los reporte y que a ver qué onda, pero no se no me llego nada si se me hizo algo super chafa, mi amigo le reportó, otro amigo que me ayuda también lo reporto, porque de hecho a varios les hable como de oigan la neta si me sentí super mal por esto y me entienden en el sentido de cuánto cuesta llegar a esos niveles y varios me apoyaron y no me han contestado los reportes ni nada pues, es como si es algo que se deberían enfocarse un poco más en eso también

E: Muchas gracias ¿En tu experiencia crees que haya aumentado o disminuido la violencia hacia las mujeres en los videojuegos?

M: supongo que ya bajó en ese sentido, porque o sea más que la violencia siento que lo que bajó fue el acoso porque antes en los videojuegos no tomaban en cuenta eso me acuerdo que estaba chiquita llegue a jugar una vez un juego con personas aleatorias o de en línea y que te escuchaban que eras una niña y empezaban de “ay cuántos años tienes” te perseguían y te agregan y te mandaban mensaje casi casi dame tu pinche dirección y tu número de teléfono casi casi y así entonces este ya actualmente creo que en este sentido si se tomaron medidas como de oye no si es una niña pequeña pues es como de obviamente ella solo va a permitir quien le quiera hablar o quien quiera tener de amigo pues lo permita pero sino pues no y cuantas cosas no han pasado en ese sentido ¿no? entonces en el acoso siento que si ya mejoro un poco más pero en el sentido de groserías y de que molestan a las mujeres siento que no ha bajado mucho y siento que no va a bajar en un buen rato porque los hombres se sienten super agredidos y es como de o sea no sé porque se sienten agredidos por jugar bien y que empiezan ellos a agredirnos a nosotras y ser super groseros y tratarnos como si no fuéramos nada o sea como de “tu no juegas bien tu nada más haces esto por suerte” y no nos toman en cuenta y no toman que pues son nuestras propias habilidades y que nosotras podemos hacer mucho más a lo mejor que ellos y así

E: Ok muchas gracias por tus comentarios quisiera preguntar ¿Tu en general como describes a los hombres que juegan los videojuegos?

M: En general pienso que son un poco desesperados en el sentido que siempre quieren ganar y quieren siempre siempre siempre eso y no buscan como de oye pues perdiste y aprendes de eso ¿no? o sea como de pues ya oras si que se le puede ser, pues la mayoría que he conocido son como de “ay no ya perdí hijos de su puta madre todos los que me hicieron esto y porque perdimos y no es mi culpa es su culpa de ustedes porque están bien idiotas” casi casi y así siento que muchos son muy desesperados en ese sentido como de quiero ganar quiero subir de nivel y quiero ser mejor que todos casi casi, y también siento que pues son muy groseros porque todo lo hacen con un sentido muy grosero o sea es como de no piden las cosas ni por favor a veces es como de “tu chinga tu madre has esto” y así y eso son muy como de querer dar órdenes siempre y así en lugar de querer dar órdenes siempre y así en vez de dejar jugar o apoyar o sea digo muy en general porque así me encuentro muchísimos son muy pocos los hombres que ves y dices “estoy jugando con ustedes y son muy buenos y jueguen para divertirse y jueguen porque a eso venimos para entretenernos un rato y alejarnos y no se de las malas vibras a lo mejor de la casa o malos tratos de otras cosas” ¿no? es muy raro ver hombres así que digan “a si jugamos porque sí, porque nos gusta, porque estamos para divertirnos fin” no, se ponen super estresados y se ponen desesperados por querer ganar y así, muy groseros

E: Gracias queríamos preguntarte acerca de un tema similar en relación ¿Que estereotipos conoces o sepas que hay sobre la mujer que juega videojuegos?

M: Pues amm es un tema muy feo porque amm pues es como de para que los hombres les gusten las mujeres que juegan videojuegos les ponen el estereotipo de que tienen un super cuerpazo así fiuu así como reloj de arena y que mide como no se uno sesenta y super flaquísima y que juega en ropa interior y es como de no, como que nada que ver o bueno a lo mejor haya personas que lo hagan y se sientan bien así pero al menos otras no lo hacen así y como mujeres normalmente he visto que siempre defendemos que el hecho que no andamos en ropa interior, no, tenemos diferentes cuerpos, no somos tallas no se tres algo por el estilo y pues usamos ropa todo el tiempo ¿no? quizás si estás sola en tu casa sola a lo mejor y juegas en ropa interior o lo que sea pero no todo el tiempo así como de “ay me van a tomar fotos en ropa interior mientras juego en mi consola o sea como que no” podemos estar acostadas arrumbadas en la cama y estar jugando o estar no se con ropa muy cómoda y estar jugando, o super desalineadas y estar jugando y no vamos a andar pintadas todo el tiempo y no vamos a andar pintadas todo el tiempo y no vamos a andar como con el pelo perfecto todo el tiempo vamos a estar cómodas ¿no? o sea es el estereotipo que le dan los hombres y las mujeres pues es como de nada que ver con ese estereotipo, y a veces también los hombres dan el mismo estereotipo de que realmente como son las mujeres que juegan videojuegos y ponen a una mujer super gorda, con lentes y

que está toda sucia casi casi y que se amarra el cabello super raro no se son esos dos estereotipos en específico sobre la mujer o muy flaca y super bonita y super arreglada todo el tiempo jugando videojuegos entrecomillas o la supuesta real mujer que juega videojuegos que está toda gorda y que esta super desalineada y que casi casi tiene comida en la boca y en la cara en general o sea como que nada que ver con esos dos estereotipos o sea quizás si hay personas quiero creer que si va ver personas así o supongo no se la imaginación de los hombres pero no es ninguno ni otro es como que estamos igual que cualquiera jugando videojuegos

E: Ok bueno y ¿En el caso de los hombres que juegan videojuegos que estereotipos has escuchado?

M: Pues de ese hay muchos por la misma razón de que son muy desesperados supongo o sea y creo que hasta ellos mismos se dan esos estereotipos no sé por qué y es casi lo mismo de la mujer solo que aquí hay cinco diferentes y uno es el que se enoja muchísimo y que está todo desgreñado porque se jala los pelos por el enojo del juego que está súper concentrado, que igual así alguien súper musculoso igual en ropa interior casi casi jugando videojuegos y es como de no creo que estén así y el más como que flaquito y que no sé qué le dicen casi casi ñoño o no sé y con lentes y le ponen hasta pequitas y es como de no creo que todos sean esos estereotipos tal cual ¿no? sino es como de pues todos somos diferentes y cada quien tiene su forma de jugar ¿no? ponen esos estereotipos tanto para mujeres como para hombres y es como de no me parece correcto que los pongan así, cualquiera pues es diferente ¿no? no todos vamos a ser como dicen no sé las personas que piensan en esos estereotipos.

E: ok ahorita quisiera preguntarte acerca de ¿tu experiencia como jugadora te han clasificado con algún estereotipo, personas fuera de los videojuegos?

M: Pues ay o sea es que si me han como que pues si me han puesto estereotipos pero son más como personales o se por parte de mi familia de que mi hermano igual jugaba videojuegos ¿no? y lo ponen en ese estereotipo de nada más porque juega videojuegos va ser un hombre desempleado, y va ser este super huevon como dirían o que se va a salir de la escuela que no trabaja o que no se esas cosas como nini no se algo así, entonces cuando yo jugaba videojuegos mis papas intentaron mucho como que no hacerme jugar videojuegos pero pues me gustaba a fin de cuentas me entretenían y sus estereotipos los pusieron así lo que decían a mi hermano así como “las personas que juegan videojuegos así y si tu empiezas a jugar videojuegos tú vas a ser así” y luego siempre en el momento que yo estoy jugando y que a lo mejor actuo como de es que estoy concentrada en mi juego espérame por favor no te puedo atender ahorita a lo mejor mi mama me empieza decir “eres igual a tu hermano, eres super huevona y es que eres muy como que te vale madre todo” no se si eso cuenta como estereotipo de eso pero pues es



como que los estereotipos son cosas que te dicen es que eres así y nada más por eso eres tal tal cosa ¿no? entonces eh es como los estereotipos que me ponían mis papás a mí y me decían así “eres igualito a tu hermano y vas a dejar la escuela casi casi o sea vas a portarte de esa forma de lo mismo” y pues no

E: ok gracias quería preguntarte ¿qué comentarios hacia las mujeres que juegan has escuchado de parte de hombres o de mujeres?

M: Pues me ha pasado que de hombres a mujeres mientras yo no hablo mientras ellos no saben que soy mujer empiezan como les digo empiezan a ligar con las chavas y es como de las chavas como de no gracias como que intentan evitar el tema como de que la intentan ligar y ellas de “no ya basta, no ya déjame de molestar” y los vatos son como de “no es que eres muy buena, cástate conmigo” y las chavas de “sisi, ya cállate déjame escuchar el juego y sigue con lo tuyo” y de mujeres a mujeres pues normalmente son de apoyo o sea son de juegas bien, juegas muy chido fin, dicen gracias y siguen jugando o sea no obviamente no lo dicen de esa forma pero se entiende así, se entiende de que nada más te dicen jugaste muy bien hiciste una buena ronda y ya y se apoyan y es como de tú puedes y no hablan porque pues necesitas escuchar todos los sonidos del juego y ellas entienden eso y es como de pues por eso no te molestan todo el tiempo o si fallas te dicen no te preocupes sigue intentando casi casi y a veces de mujeres hay tratos feos ¿no? entonces por ejemplo una vez me toco que estaba jugando con mi novio y unas chicas al parecer porque también no sabíamos si eran mujeres tal cual pero unas chavas nos empezaron a decirnos “no que jugamos horrible” y que pues nosotros tampoco no hablábamos era lo malo que pues ellas no sabían que era mujer o así pero yo creo que aunque hubieran sabido me hubieran dicho lo mismo supongo, no tal cual lo mismo pero nos empezaron a decir “no malditos machitos opresores” obviamente si supieran que yo era mujer me hubieran dicho a lo mejor pinche vieja pendeja o algo por el estilo pero nos empezaron a decir eso pero para empezar soy mujer, era de nuestras primeras partidas en el juego no sé nada así que es como de cuak pero ahí de esa única vez que unas mujeres nos molestaron pues yo ya no he tenido problema con ninguna mujer me hecho amigo de muchas mujeres inclusive hay chavas, chavas digo yo pero hay mujeres ya adultas de casi treinta tantos años creo que una amiga que tengo tiene treinta y cuatro que me hice en el juego este y que es de creo que dé, no recuerdo de dónde pero es de otro lugar así de Latinoamérica y si es como sería y un tanto burlona pero no como los hombres que se exaltan super cañón y son muy como de respetar y de decir “ok yo jugué mal tu juegas muy bien y por eso te agregue porque estas jugando mejor que yo y eso es algo muy padre” y que a lo mejor y quizás ella no había encontrado esa chava ¿no? y ahorita te dicen no pues te agrego porque eres buena y te lo dicen y es como de pues eso te hace sentir

mucho más pues se diría competente para las cosas algo así para los videojuegos y te hacen sentir muy bien, te hacen sentir como que si tu debes de jugar esto y eres muy buena en ello y en cambio pues con los hombres son como de pues te dicen que eres super buenísima y exageran todo así super cañón pero en un plan como de detrás de esto quiero ligarte o quiero este no sé cómo que llamar tu atención de una forma sexual o algo por el estilo o son de no eres pésima y me das asco son muy radicales no se algo así y pues son muy pocos los hombres que dicen “no pues nada más me agradas porque juegas bien así como actúa la mayoría de las mujeres como de juegas bien y quiero que seas mi amiga porque pues lo hiciste muy chido” y normalmente por ejemplo los amigos que yo tengo de juegos como de *Valorant* o así este y que son hombres no sabían que era mujer y me agregaron porque fui buena en el juego pero en su momento no sabían nada y luego a veces no se me invitan a jugar y no sabían les digo que soy mujer y actúan igual de “ay eres buenísima” y lo dicen muy en ese plan de querer otra cosa y ya

E: ok Yo quisiera preguntar ¿Si has escuchado a una mujer que ha respondido a las agresiones de los chicos?

M: Si pues muchas, porque ya están superhartas supongo no es como de o sea yo soy muy de querer la paz supongo y de tratar de no hacer caso a las cosas que dicen pero hay muchas chicas ya sean tanto mayores de edad como niñas que ya están hartísimas de que les digan como “eres pésima por ser mujer o haz esto” o quieren ordenarlos y es como de “ya déjame de ordenarme, en serio ya no me digas nada más porque yo sé lo que estoy haciendo, yo estoy aprendiendo por mi propia cuenta ya déjame en paz” y a veces si son groseras pero a veces también son “oye nada más vine a jugar” y dejan muy en claro a lo que vinieron y dejan muy en claro que pues ellas saben que a lo mejor lo están haciendo mal pero pues vinieron a jugar o saben que lo están haciendo muy bien ya deja de molestarte nada más porque te guste, son como muy como que en ese sentido muy intermedias en el sentido en el que hay muchas que se enojan y dicen groserías tanto como que hay muchas que dicen voy a jugar y fin, y muchas que simplemente ignoran y listo

E: Muchas gracias igual queríamos preguntar ¿Qué opinas acerca de los chicos que fingen ser mujeres para obtener cosas?

M: No me ha tocado tal cual algún chico que finja ser mujer para obtener algo en sí, pero he visto chavos que nada más fingen ser mujer para burlarse de las mujeres o para no sé para hacer burla de las mujeres eso sí me ha tocado y pues obviamente no gana nada solo esa burla y pues no se les juro que chicos que finjan ser mujer creo que no los he notado o simplemente no me han tocado ese tipo de chicos

E: Regresando un poco a los comentarios de los estereotipos quería preguntar ¿Crees que las empresas en los videojuegos aportan a estos estereotipos?

M: No lo sé es como que estoy un poco en duda eso porque en los videojuegos ponen a las mujeres muy voluptuosas pero siento que actualmente ya cambió un poco eso y a los hombres los ponen igual como que en un cuerpo muy grande y muy musculoso y pues obviamente si es un estereotipo entonces en ese sentido supongo que si lo estereotipan pero siento que hasta cierto punto ya es un poco más parejo que antes porque antes a las mujeres las ponina voluptuosísimas y con un escotado y así muy grandes supongo y muy flaquitas y así casi casi parecen un palito y a los hombres los ponían como cualquier otro hombre y era como de ah casual “yo soy así como la mujer que estoy viendo así en la pantalla” y los hombres si decían “no pues si me parezco” o no sé y actualmente pues ya es como a los dos los ponen de igual forma porque a lo mejor es la vista que quieren dar en el juego y no se ve tan para el juego no es malo los que los estereotipan son las personas que lo juegan y dicen “ay es que se ve su trasero cuando se caen y se ven muy muy grande, pues es que así lo quiso los creadores del juego” y pues los hombres del juego se ven igual cuando se caen entonces pues las mujeres no andamos estereotipando como de ay se le ve su trasero enorme cuando se cae, creo que eso depende más de los jugadores

E: Ok muchas gracias ¿Cuál es tu opinión sobre las mujeres que piden dentro de los juegos o hacen uso de su cuerpo para un beneficio?

M: Pues es que tampoco me he encontrado con ninguna o así que yo sepa, ha habido chavas que me he encontrado en los juegos que luego si dicen “ay comprarme” hasta hacen su voz más delgada para escucharse más tiernas y dicen “ay cómprenme el pase” pero luego dicen “nah no es cierto o sea sigamos jugando” lo dicen así de chiste y fin , no me ha tocado una chava que si diga “ay vengo a conseguir novio para que me compre algo del juego que estoy jugando o así pues supongo que si ha de haber chavas pero pues yo no me he topado con ninguna y pues se me hace muy grosero eso, o sea en el sentido de que pues no es justo que aprovechen el hecho por ser mujeres para poder obtener algo a parte siento que ahí como que nos rebajan a las demás y hacen que piensen que somos todas igual y que ahí se genere un estereotipo también ¿no? y pues no no debería ser el caso y también siento que hasta cierto punto deberían tomarse medidas sobre eso o algo por el estilo, los creadores de los videojuegos deberían de hacer algo acorde a eso no se algo así como un reporte sobre me convenció para comprarle un pase o intentaba hacer que le comprara alguna cosa de un juego y pues así reportar también porque pues a cuantos hombres o mujeres no les harían eso ¿no? supongo

E: Gracias yo quisiera preguntarte acerca de los *streamers* no se si hayas visto o seguido alguno

M: Si

E: ¿crees que haya una ventaja por el hecho de ser hombre o mujer en cuanto las visitas o beneficios que obtienen?

M: Pues supongo que con hombres siento que luego exageran mucho sus emociones, en el sentido en el que se ponen muy groseros y muy quejumbrosos sobre los juegos a veces y al parecer a la gente se le hace gracioso y por eso le hacen o empiezan a gritar muchísimo y pues te digo que las personas que lo ven eso les dan risa y obviamente pues si los ven más ganan más dinero tengo entendido, entonces pues tratan de exagerar muchísimo eso y siento que pues es como de ok para divertirse esta bien pero qué tal si el mismo *streamer* se generan cosas así mismos por hacer esa exageración en el sentido de un mal propio o algo por el estilo a parte que también pienso que tienen mucha al ser *streamers* tiene mucha como que tiene que saber que decir en ciertas situaciones pues al tener voz y voto y que las personas lo vean y sean muchísimas personas que lo vean pues deben saber que hacer es como que un peso muy grande para ellos supongo también porque si dicen algo que para ellos quizás parezca correcto pero moralmente o cívicamente o lo que sea está mal pues ya están haciendo que muchas personas que lo siguen y que los admiran piensen de la misma forma que ellos, también hablando en el sentido de ambos, y sobre mujeres siento que hay mujeres que he visto que hacen ASMR o así y pues hacen cosas que no se ven bien y que por ejemplo que en la plataforma de *Twitch* pues la dejan hacer eso y no las, no sé si ya las como que las reporten por eso o algo por el estilo pero les dejaban hacer cosas muy raras y ruidos muy extraños y que precia que están haciendo otras cosas y pues en *Twitch* hay muchos niños y hay muchos jovencitos así chiquitos y no deberían ver esas cosas a su edad, entonces siento que en ese sentido si debería haber algo contra esas chavas que hacen ese tipo de cosas porque no es justo o hacer como que otra parte de *Twitch* para que puedan hacer eso y no lo vean los niños porque no se siento que está mal eso para ellos ¿no? o sea que les muestran algo que nada que ver y por eso generan cosas a los hombres ¿no? como que pensamientos o estereotipos de los hombres hacia las mujeres, pues también siento que las chavas igual *streamers* siento que exageran igual sus emociones y lo que hacen en los juegos y luego realmente no es así, pues luego los juegos suelen ser muy tranquilos y pues ellas por querer lo mismo igual vista o seguidores pues hacen lo mismo de exagerar y pues así creo que no he visto tal cual no he visto que *streamers* hagan cosas tan radicales o a lo mejor esto también que no hagan cosas también por los seguidores, porque no se si eso fue de un *streamer* o algo por el estilo que hacían retos y pues luego creo que matar a su novia o algo por el estilo por eso entonces no deberían hacer cosas super extrañas solo para seguirlas

Al final se agradeció por su participación y se finalizó formalmente la entrevista.

### **Transcripción tercera entrevista individual**

-Se le explica al grupo en qué consiste la actividad que era el jugar mientras realizamos la entrevista.

E: Queríamos preguntarte un poco sobre ti ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos?

H: Uy como en 2015 por ahí jugaba un jueguito de un carro que aplastaba zombies

E: ¿Actualmente que sueles jugar?

H: Roblox, Minecraft, Castle Crashers y Terraria

E: ¿Cuál es la dinámica de juego que prefieras?

H: Cómo RPG o si RPG porque me gusta farmear mucho

E: ¿Qué tan seguido juegas juegos en línea?

H: Muy seguido, de hecho, todos los días cuando pueda obviamente

E: En promedio ¿cuánto sueles jugar?

H: Como no se a ver unas seis horas, siete o hasta a veces ocho

E: ¿Qué es lo que más te gusta de jugar?

H: Pues convivir con mis amigos

E: ¿Cómo han sido tus experiencias con los juegos en línea?

H: Muy buenas la verdad la verdad si no se

E: ¿Has tenido alguna mala experiencia con el juego o los jugadores?

H: Si cuando estaba jugando Terraria con un amigo que ya no es mi amigo obviamente tomo todas mis cosas y se fue del juego y pues obviamente le deje de hablar

E: Pero le dijiste algo o se fue nomas

H: Si nomas se agarró y se fue

E: ¿Juegas con conocidos locales o de otros lugares?

H: De los dos

E: Las personas locales que juegas ¿los conoces en persona?

H: Pues algunos sí los conozco y otros si son de afuera

E: ¿Qué es lo que más te disgusta de estar jugando?

H: Pues divertirme obvio es lo más importante

E: Me refería a lo más que te disgusta

H: Lo que más me disgusta que sean tóxicos o que estén muy pro porque no te dejan moverte

E: ¿Has tenido algún inconveniente mientras juegas? ¿han sido agresivos?

H: A si una vez que estaba jugando Halo con mi primo se enojó y me pego

E: ¿cómo te sentiste con eso?

H: Enojado

E: De tu familia ¿tienes personas que jueguen videojuegos? ¿Qué perspectiva tienes de ellos?

H: En mi familia si, pues algunos si son muy agresivos y otros juegan como cualquiera o sea bien

E: ¿Tú cómo definirías a alguien que es muy pro?

H: Cuando tu estas jugando y de repente llega y tú le intentas pegar, pero él no te deja hacer nada literalmente tú no puedes pegarle ni nada porque él ya te mato

E: ¿Tú cómo te consideras en el ámbito de jugador?

H: Regular

E: ¿Qué opina tu familia que no juega sobre lo que juegas o el tiempo que le dedicas?

H: Pues algunos me dicen que malgasto mi dinero cuando juego algo que cuesta dinero pues obviamente para mí no es malgastar porque me divierto con mis amigos

E: ¿Tú cómo te sientes cuando te dicen eso?

H: Normal, no me enojo ni nada

E: ¿Tú cómo defines el ser un jugador tóxico?

H: Que cuando por ejemplo el pierde o te mata te dice GGEZ o cuando pierde te empieza a insultar

E: ¿A ti te han insultado en un juego? ¿nos podrías contar tus experiencias?

H: Si, pues es como es que yo no digo malas palabras

E: No te preocupes nos puedes ir comentando sin decir las groserías

H: Haz de cuenta que cuando les gano me dicen manco de mier... o algo así pues ya sabes cuando se enojan pues dicen cosas sin pensar

E: ¿cuándo te lo dicen como te hacen sentir?

H: Normal es como pues si no saben jugar pues a lo mejor se enojan

E: Yo quería preguntarte ¿Tu alguna vez te has molestado con el juego y has dicho algo que no lo pensaste?

H: Realmente algo fuerte la verdad no

E: ¿Tú qué sueles hacer cuando te insultan?

H: Pues dejarlos, tampoco es que me importe que me hayan insultado

E: ¿Tú ves streams? ¿Qué es lo que más te gusta ver?

H: Si, pues lo que más veo pues cualquier juego o sea si yo veo una streamer que me gusta y está jugando un juego me pongo a verlo, pero es como si puedo ayudar en algo que yo sepa de ese juego pues le digo eso es lo que me gusta

E: ¿Que sueles ver más hombres o mujeres?

H: Cualquiera

E: ¿Alguna vez te has sentido agredido por terceros por jugar videojuegos?

H: No realmente

E: ¿Alguna vez te han dicho un comentario que te haya hecho dejar de jugar?

H: No, no me importa si me dicen manco o algo así porque es como de si me gusta lo voy a seguir jugando

E: ¿Cuál es tu juego favorito?

H: Antes era Castle Crashers y pues ahora Roblox

E: ¿En Roblox te gusta jugar solo o con amigos?

H: Con amigos

E: ¿Te ha tocado presenciar insultos hacia la mujer? Si es así nos puedes contar tu experiencia

H: Si, bueno no se si eso se toma como insulto, pero pues hay un meme que dice que no tienen derechos pues eso, no sé si se tome como insulto o alguien se ofenda no se

E: Y ¿Que tu hayas presenciado?

H: Pues eso o sea que yo haya visto no

E: ¿Tú sientes que la gente es agresiva dentro de los videojuegos?

H: Nomas los tóxicos

E: ¿Tu porque crees que son tóxicos?

H: Tal vez porque son malos jugando y se enojan cuando les ganan, porque hay gente que cuando ganan y se les hace difícil de ganar cuando por fin les ganan pues le dicen GGEZ o that`s so easy

E: ¿Tú has encontrado mujeres dentro de los juegos que sueles jugar? ¿Cómo ha sido tu experiencia?

H: Si, Pues no les hablo si no me hablan, yo juego normalmente como cualquiera y si me dice hola pues yo le digo hola y si no me habla pue son le hablo obviamente

E: ¿Cuándo llegas a enojarte o estresarte que haces?

H: Sigo jugando o me salgo si me enojo

E: El día que jugamos uno ¿Te molestó alguna actitud de los chicos hacia ti?

H: Pues no me dijeron nada, nomás me enojaba cuando me echaban muchas cartas, pero yo no les decía nada malo solamente o le pegaba a la mesa y ya

E: ¿Te llegó a molestar que hicieran eso?

H: No me molestaba más porque me daban más cartas para elegir

E: ¿tú crees que el ambiente cuando jugamos con los demás era hostil?

H: Pues a mí me gusto, no todos estábamos divirtiéndonos

E: ¿Tú quién piensas que son más tóxicos los hombres o las mujeres?

H: Los hombres

E: ¿Sueles gastar dinero en los videojuegos?

H: Pues no tanto, pero si gasto, o sea de que me compro por ejemplo los roblox me los compro, pero me compro como cuatrocientos que son ciento veintiocho pesos y ya y luego me los vuelvo a comprar en un mes o dos

E: De los juegos que juegas ¿cuál es para ti la más tóxica?

H: No se ah, Minecraft, porque cuando haces pvp con alguien se tiende a enojar muy fácil, pues te escriben GGez pero como en los servidores no puedes escribir eso te ponen PZ nomas que cambian la E por la P

E: ¿Alguna vez te has peleado con alguien dentro de los juegos?

H: Dentro y fuera con mi primo un día estábamos jugando en un servidor de Minecraft que es como unas guarras pero él estaba en mi equipo y él dijo que como yo le daba órdenes pues es que yo era el jefe y tenía todo un grupo éramos como de diez y cinco se quedaron conmigo y cinco con mi primo pero nos explotaron la base toda toda la base, luego yo me metí a su cuenta y descubrí que el owner del server le dio admin y se givio un montón de cosas entonces yo agarre las coordenadas de su base fui y se la explote toda, y luego me enoje con él se enojó conmigo y nos pegamos en la vida real

E: Y ¿Que tanto fue la agresión de ambos

H: O sea pues como que no nos hablábamos mucho y un día si nos agarramos a golpes muy feo, con decirte que le deje una marca de una mordida en el brazo

E: ¿A ti te suelen molestar mucho los juegos? ¿Qué sueles hacer?

H: No mucho solo si me hacen algo para molestarme claramente, pues me enojo y si hay guardado me voy a otra partida y si no hay guardado me quedo ahí, pero busco algo para proteger mis cosas

E: ¿Alguna vez te han estafado en juegos?

H: Si, estaba jugando un juego que es como un skyblock pero en roblox y yo tenía una cosa bien chetada que era como unas tuercas rosas para hacer una máquina que hiciera hierro automático, y pues un morro vivía conmigo y los agarro y me dijo que me los iba a regresar y no me los regreso Los que me hacen algo así como maldades de que me quitan algo y me hacen muchas cosas si me enojo con ellos realmente les dejo de hablar para evitar más problemas o conflictos más fácil

E: ¿Cuál de ellas podría ser tu peor experiencia?



H: Un exaamigo el que me robo las cosas en Terraria eso sí me dolió, porque horas de farneo para nada

E: ¿Cuál es el juego que más tiempo le has dedicado?

H: Roblox porque lo he jugado desde que era chiquito

E: ¿Qué opinas de las streamers?

H: Pues hay algunas que lo hacen o sea a propósito d ponerse ropa que se les vea todo el huevo tú me entiendes, para que le llegue más gente, entonces puedes ganar más gente jugando juego que les gusta a tus seguidores que pues digan no pues a mí me gusta ver esto lo juego todos los días o no lo juego todos los días, pero juego tales día estos y tales otro si me entienden como

E: Si ¿Tú has entrado a streams de chicas así?

H: No, pero o sea cuando apenas entre a twitch veía cualquier streamer y pues vi a Juan Guarnizo, Arigameplays y el Ded porque eran los típicos y pues los seguía en twitch y cuando hacían directo no me metía porque tampoco me gustaba ver ahí cuatro horas, seis horas que hacían nomas lo veía y me salia

E: ¿Cómo definirías lo que es gamer?

H: Gamers es jugador así que yo soy un jugador de este juego si soy gamer

E: ¿Qué estereotipos has escuchado de los gamer?

H: Por ejemplo, los de League of legends dicen que pos tienen mucho sobrepeso, pero eso es mentira porque un amigo juega y es más flaco que tú entiendes, que por ejemplo tu juegas este juego pues eres gay o de Minecraft si lo juegas eres un niño rata eso tampoco y pues cosas así, eso es lo único que he escuchado

E: Nos podrías comentar ¿tú que entiendes que es un niño rata?

H: La verdad mi hermano me decía niño rata y pensaba que era que me salía una cabeza como de ratón, pero no, yo creo que son a los que juegan Minecraft

E: ¿Te ha tocado escuchar o ver que alguien más se moleste y le pegue a la mesa al jugar?

H: si, pues es normal a mí también me pasa, es como que, pues tienes ira y pues ni modo que le vayas a pegar a la computadora pues no, a lo que tienes más cerca a la mesa

Al final se agradeció por su participación y se finalizó formalmente la entrevista.

### **Diario de campo primera observacion participante**

Para comenzar a entrar en el campo el equipo decidió buscar y encontrar algún o algunos lugares en específico para ir realizando las visitas de los GameCenter, como equipo decidimos visitar estos lugares en una zona que consideramos una zona céntrica, que estaban ubicadas más cercas entre ellas, también al ser una zona muy concurrida por la carga social y de trabajo

creímos que la zona correcta fue la conocida en la cdmx cómo la zona rosa, decidimos asistir y a conocer la ubicación exacta de los locales.

En el primer local al que decidimos visitar estaba a unas tres cuadras del metro, dónde enfrente tenía una universidad de paga, en un principio nos costó encontrar el local ya que se ubicaba dentro de una pequeña plaza, pero nos dimos cuenta que la mayor parte de la tienda estaba en relación a los gustos de los clientes, ya que este Game Center estaba dividido en dos secciones una destinada a productos de manga anime etc. Y en la parte superior dedicada a los juegos, sin embargo, también existía un café Made, un estudio de tatuajes, restaurantes cotidianos y otra serie de locales, pero la plaza estaba más dedicada al uso de actividades ligadas con el anime, juegos de estrategia y videojuegos.

Dentro del espacio dedicado al gaming en específico, era un lugar de tamaño modesto, pero que se veía bien equipado, dónde podías disfrutar desde el uso de computadoras, diferente tipo de consolas, hasta poder competir y jugar torneos que realizan los propios dueños, también la atención fue muy buena ya que el chico que atendía nos ofreció diversos paquetes que podían incluir horas o comida por precios justos, apesar de todo esto decidimos marcharnos ya que observamos que no había mucha gente dentro y decidimos buscar los siguientes locales.

Durante el mismo día decidimos buscar otro de los locales que habíamos buscado por internet, ya que las reseñas de este local eran muy buenas, tanto en equipo como en ambiente.

Al llegar al local pudimos percatarnos que este igual tenía escasa gente, sin embargo, el encargado fue muy amable nos ofreció las promociones que tenía y nos explicó que durante esas horas de la mañana no solía tener gente y que cuando solía tener más gente era durante las tardes o las noches.

Finalmente decidimos caminar un poco más y visitar el último local localizado más cerca del metro Chilpancingo, este apesar de ser un local grande no es fácil localizarlo ya que se encuentra en conjunto con otros negocios como un seven eleven, oficinas y un servicio de eventos recreativos, además la entrada no daba mucha confianza ya que parecía una zona abandonada dentro de él mismo edificio lleno de graffitis, por lo que en un principio dudamos en entrar, ya que pareciera ser que solo quienes conocen la zona o son clientes entran de manera confiada, al entrar nos dimos cuenta que era un lugar muy agradable, seguro y limpio, nada que ver con la fachada inicial.

Dentro de este local si pudimos encontrar una mayor abundancia de clientes y también se estaban preparando para jugar un torneo local, a parte igual en el lugar se encontraban otros clientes disfrutando otros juegos, observamos que el ambiente estaba rodeado de sujetos de diferentes edades y sexos, el encargado nos explicó amablemente cuál era la dinámica de los

torneos, horarios y servicio, este nos invitó a contratar un paquete para hacernos clientes, sin embargo decidimos visitarlo el día el día sábado ya que nos mencionó que solía tener más aforo los fines de semana, al igual que abría otros torneos dentro de esos días. Finalmente nos fuimos después de un agradable trato y nos retiramos a comer.

Diario de campo segunda observación participante.

El día sábado decidimos encontrarnos en el mismo punto de reunión, para volver a visitar los mismos locales, siguiendo la recomendación del empleado del último local que visitamos el martes, sin embargo, esta vez fuimos acompañados de un conocido que frecuenta estos lugares, pues los precios y la experiencia que escucho de nosotros le llamó la atención, nos comentó que dónde solía ir ha sido descuidado por el propietario del local.

Al visitar el primer local nos percatamos que seguían sin contar con gente, aún que nuestro acompañante se le hizo curioso cómo está distribuido los locales, sin embargo esto no lo termino de convencer, por lo que decidimos buscar el siguiente local, que para nuestra sorpresa se encontraba cerrado y finalmente fuimos al tercer, dónde nuestro acompañante también nos comentó que de igual manera tuvo un sentimiento de desconfianza del lugar antes de entrar, que superó al vernos entrar sin miedo a aquel local.

Al ingresar al local, sentimos un cambio en el servicio que nos habían ofrecido anteriormente, ya que en primer lugar para ser atendidos tuvimos que esperar más de diez minutos, ahí nos dimos cuenta que el encargado era diferente al que está entre semana, este encargado tenía una actitud más seria y un trato menos amigable, también nos mencionó que la mitad de los equipos ya se encontraban apartados, en este momento nos explicó cómo estaba seccionado la renta de los equipos por categorías que iban de los paquetes más económicos hasta los más caros, al igual que ciertas restricciones para el uso de las horas contratadas, por ejemplo, en los locales de esta índole, regularmente al crear un usuario y recargar tiempo, puedes disponer de tu tiempo el día que gustes, sin embargo, en este local te exigían comprar un paquete de diez horas, por lo que nos incomodó y molesto pues solo nos dio a escoger entre "la zona baja y la zona media". Después del disgusto decidimos optar por la opción de la "zona media" y nos proporcionaron el espacio para jugar, decidimos jugar un juego donde podríamos jugar juntos el cual era Valorant, pero surgió un inconveniente con el equipo de cómputo, ya que un miembro del equipo no le funcionaba dicho juego en su computadora así que nuevamente fue a esperar a que fuera atendido para que solucionaran este problema, después de veinte minutos y varios cambios de lugar se logró poder jugar juntos. Cabe mencionar que de manera presencial solo fuimos nosotros tres, también participó en el juego integrantes de las entrevistas grupales que realizamos.

Dentro de nuestro equipo de juego también pudimos observar y escuchar, como una compañera mostró indignación al no esperarla a jugar League of Legends, puesto que tuvo problemas al instalarlo, mientras tanto el chico que nos acompañó tomó en primera instancia una actitud calmada, evitando palabras malsonantes para evitar incomodar a los demás, no obstante fue entrando en confianza con el ambiente y empezó a usar palabras ofensivas, de manera constante.

Por otro lado también notamos qué la chica que se nos unió comenzaba a tener actitudes, de mayor confianza como es el caso de querer recibir más atención por parte de los del equipo. Durante el juego que realizamos observamos que nuestro alrededor al pasar las horas se fue llenando el local, en el cual observamos que seguía habiendo una variedad de usuarios sin una distinción de género y edad, los cuales disfrutaban jugar videojuegos tanto de manera solitaria como con equipos, en el rato en el que nos encontramos en el lugar vimos a un chico que estaba jugando League of Legends y durante en algunos momentos comenzaba gritar insultos tanto hacia sus compañeros de equipo como a sus rivales de la partida, esto en un volumen alto que se llegaba a escuchar en gran parte del local a pesar que se encontrará música de fondo que ambientaba el lugar, lo que se llegó a destacar fueron los insultos principalmente hacia un figura femenina, posteriormente nos percatamos que los insultos iban dirigidos más hacia un personaje del juego.

Otra cosa que pudimos notar fue el hecho de que los usuarios al momento de jugar usaban los diferentes aplicaciones para comunicarse, por lo que la interacción social cara a cara era deficiente, por lo que la mayoría de esta comunicación se basaba en hablar con el servidor para consumir algún producto pues se encontraban con mayor interés en su actividad, por lo anterior comentado se nos complicó la idea de socializar con ellos, debido a que los usuarios del local están tan concentrados con el juego que evitan o ignoran los que se encuentran a su alrededor y limitan las interacciones, a la par consideramos que la baja cantidad de gente tanto en este local como en los otros dos que visitamos no tenía tanta circulación de gente como respuesta de la situación sanitaria que se encontraba presente en esos momentos a comparación en años anteriores, pero de igual manera antes de irnos logramos notar que gran parte del local se encontraba en uso.

### **Diario de campo tercera observación participante. (virtual)**

Para la realización de la observación de campo en una modalidad virtual se decidió hacer uso de la plataforma Twitch para poder observar a streamers mujeres en sus transmisiones en vivo.

Ya que aprovechamos la dinámica que tienen que es el que ellas juegan videojuegos mientras van leyendo el chat. Es ahí donde entramos como espectadores y usamos la herramienta de chat para poder interactuar con ellas.

En un principio fue difícil de encontrar un stream de una chica ya que la mayoría que llegamos a ver o estaban realizando actividades fuera de los videojuegos o eran chicos, de igual manera encontramos una confusión porque había streams donde en lugar de mostrar la cámara era un personaje de anime, en esa situación decidimos mejor no interactuar con ellos ya que no sabíamos si realmente eran mujeres.

Después de tardar un rato en encontrar a una chica, encontramos a una que era proveniente de España, donde lo primero que observamos es que no podíamos hablar en su chat sin seguirla. Así que después de seguirla decidimos hacerle plática acerca de ella, que era lo que hacía en el juego, ya pasando un rato decidimos preguntarle porque limitaba su chat donde nos contó que era una estrategia para conseguir más seguidores y también para controlar los comentarios que recibía ya que si llegaba a pasar que alguien en el chat comenzaba a molestar, podrían banearlo y expulsarlo del chat.

Después viendo el stream de otra chica proveniente de la Ciudad de México donde nos contó, sobre lo que le gustaba jugar, nos relató acerca de que uno de sus juegos favoritos era Lol (league of legends) de él nos conto acerca de cómo se jugaba y sobre cómo le divertía, igual nos comentó acerca de su experiencia acerca de lo malo que le había sucedido donde nos contó que el día anterior había sido víctima de un acto violento ya que un chico dentro del juego la comenzó a insultarla, seguido nos contó que tuvo que borrar su directo debido a que la plataforma no le permite que pase ese tipo de situaciones y se resuba.

Ya para finalizar la observación hablamos con una última chica que jugaba Valorant en el cual nos contó que siempre que juega es en compañía de un amigo o pareja, y nos contó acerca de los servidores en los que solía diciendo que ella siendo de México juega en LAN, pero en ocasiones suele jugar en LAS porque uno de sus amigos es Colombiano, y nos dijo que en esa región suelen ser más molestos y nos recomendó no jugar en esa región ya que si suelen ser pesados, pero ella se ha acostumbrado y nos dijo que cuando tiene que lidiar con jugadores tóxicos hacia lo siguiente.

“Con la gente tóxica básicamente tienes que lidiar con la gente o sino es que de repente yo si me tilteto así bien rápido y ya pues o si juego muy mal o a lo mejor me prendo y los mandó a chingar a su madre y empiezo a jugar mejor, entonces eso depende qué tanto molestan”

Diario de campo cuarta observación participante. (virtual)

Para realizar esta última sesión de observación de las chicas streamers acordamos entrar a las 8 de la noche, esta observación tuvo una duración aproximada de 2 horas, la primera chica fue una de las que ya habíamos observado, nos reconoció y comenzó a tener una plática muy amena, mientras jugaba un juego de carreras intentando superar retos, restándole atención a la carrera, nos comentó que no suele jugar mucho este tipo de juegos por qué es mala para manejar y le da pena, también nos comentó que había tenido un día pesado por la escuela, la tarea y que ese día sólo haría stream un ratito más pues estaba cansada.

También a la par estaba jugando y platicando con nosotros, tenía un amigo y estaban platicando sobre su día en el colegio, sobre la tarea, sentimos que su amigo se sintió desplazado pues antes de que nosotros entráramos tenía casi toda su atención en ella, posteriormente, cambió a jugar fortnite donde también nos comentó que no era muy buena, pero le gustaba mucho ese juego, estuvimos platicando sobre las armas de fortnite de cuál le gustaba dónde nos comentó que prefería la escopeta de cazador, pues para mí es más fácil, pues como yo no juego mucho pues con un disparo ya les hice mucho daño también nos comentó que no le gustaba que fuera temporada de francotiradores y de arcos pues ella no solía usarlos por qué era pésima, continuamos platicando sobre el mapa y las armas que no nos gustaban, su amigo al verse desplazado decidió despedirse.

En ese momento nos quedamos muy sólo como en el directo, nos invitó a jugar fortnite, pues esa sería la última partida del día, ambos intentamos jugar con ella, pero ninguno de los dos en el equipo tenía actualizada la nueva versión del juego, por lo que decidió empezar a jugar ella, seguimos comentando sobre el juego y que pues no era mala a decir verdad jugaba bien. Finalmente, cambio de juego a Ark, juego favorito de ella, sin embargo, nos comentó que era hackeado y que la cuenta era de un amigo porque debía reponer objetos ya que cuando se la prestaron un día cuando regreso ya no tenía nada, nos comentó más sobre la dinámica del juego, nos menciona que buscaba el dino azul y el rojo, finalmente se agregó una persona en la pudimos notar que era su amigo. Finalmente, al después de despedirnos nos dejó una invitación abierta para jugar el siguiente stream.

### **Diario de campo tercera entrevista grupal (solo hombres). (virtual)**

Para la realización del diario de campo acerca la tercera entrevista grupal, el equipo acordó que sería una mejor estrategia para poder escuchar las experiencias de los entrevistados hombres, esto debido a que durante las primeras entrevistas llegaron a ser cohibidos ante algunos temas que llegaban a mencionar las chicas entrevistadas, respondiendo con ironía o bromas.

Convocando al grupo solo formado de hombres el cual todos asistieron sin problema alguno, antes de comenzar la sesión se comentó los parámetros que consistía la entrevista, que era el jugar un juego a su elección el cual fue Brawlhalla mientras les realizabamos las preguntas correspondientes, al igual comentarles el cambio que realizamos que fue el no grabar la sesión. Comenzamos con una actividad para romper el hielo que fue que los entrevistados nos preguntarán a nosotros dudas que llegaban a tener sobre nosotros, donde nos preguntaron algunas preguntas de las entrevistas pasadas, como ¿Cuál era nuestro juego favorito? ¿Qué juego queríamos jugar a futuro? ¿Cómo comenzamos a jugar? Seguido de eso nos empezaron a preguntar acerca de nuestro trabajo como fue ¿Porque grababamos las sesiones? Esta pregunta les respondimos que el motivo de que les pedíamos era para nosotros, que su información no iba a ser divulgada, como datos personales, y que estas grabaciones eran nuestro apoyo para realizar nuestros análisis y tener todo a la mano, después de que escucharon eso los entrevistados fueron más abiertos en su forma de expresarse y tener más libertad para contestarnos

La entrevista fue de una duración de dos horas y media esto por el tiempo que manejaba la actividad de ir jugando y preguntando.

Durante el ejercicio les preguntamos acerca de cómo eran sus vínculos de amistad con personas que no jugaban videojuegos con lo que nos respondieron que tenían pocas amistades, pero estos no temen presentarse como jugadores de videojuegos con la excepción de uno que se limitó a decirnos que no lo hacía porque se le generaba un sentimiento de "extrañeza"

Al igual les fuimos preguntando acerca de las preguntas que llegaron a limitar en contestar en las entrevistas pasadas cual eran sobre como pensaban de las mujeres que juegan y el acoso o violencia que recibían. Las respuestas de los chicos fue que no suelen hablar de ese tema porque le parece algo delicado de contestar así que prefirieron centrarse en relatar su punto de vista sobre la idea que tienen sobre las mujeres y el papel que han popularizado las chicas streamers y sobre los hombres que son simps, donde afirman que todos al menos una vez lo han hecho, nos contaron que las actitudes que realizan algunas chicas es para que ellas obtengan cierta atención de los chicos, para tener mayor alcance en la plataforma, como también que algunas buscan algún beneficio económico, haciendo uso tanto de su cuerpo, como de sus facciones hasta el punto de tener que fingir la voz y actuar con timidez para mostrarse ante los chicos como alguien vulnerable y necesitada de su apoyo para sentirse bien o simplemente vender su imagen para conseguir mayor popularidad.