



UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y
GEOGRAFÍA
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFÍA

VIOLENCIA DE GÉNERO EN LOS ESPACIOS DIGITALES, EL CASO DE LOS VIDEOJUEGOS ONLINE

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE GEÓGRAFA

TESISTA: FRANCISCA ANTONIA LÓPEZ TORRES
PROFESOR GUÍA: DR. SEBASTIÁN BAEZA GONZÁLEZ

Concepción, 2024

AGRADECIMIENTOS

La presente investigación está dedicada a las siguientes personas:

Principalmente a todas las maravillosas mujeres que he conocido a lo largo de mi vida, de quienes he aprendido y han ayudado a formar la persona que soy hoy; las mujeres que vivimos resistiendo y amando a pesar de todo. Además, a las mujeres del futuro, quienes tienen el deber de seguir luchando por nuestros derechos y esparcir el mensaje de resistencia, a través del respeto y la voz de todas las que estuvieron, estamos y estarán.

A las extraordinarias mujeres que hicieron posible esta investigación, por su aporte, dedicación y tiempo a este estudio y su contribución a las temáticas de género.

A mi madre, la mujer principal de mi vida y quien ha sido mi pilar fundamental en todas las metas que me propongo, creyendo en mí cuando nadie más lo hace y por el inmenso amor que me da cada día.

A mi padre, por su apoyo.

A mis amistades de la universidad y futuros geocolegas, quienes han sido mi segunda familia en esta vida adulta y foránea; por su amor, apoyo incondicional y amistad tan sincera.

A mis profesoras y profesores de la carrera de Geografía, quienes me ayudaron en mi formación como profesional. En especial al profesor Dr. Sebastián Baeza, quien confió en mí desde el primer momento y fue mi “cable a tierra” en más de una ocasión de desesperación; por sus consejos, su sabiduría, su ayuda y acompañamiento.

A mi gatita Amatista, que muchas veces madrugó conmigo mientras trabajaba en este proyecto.

A mis familiares, por siempre estar para mí.

A quienes me cuidan desde el cielo.

A toda persona que esté leyendo este documento.

Muchas gracias.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	2
ÍNDICE.....	3
RESUMEN.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
OBJETIVOS.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos específicos.....	15
MARCO TEÓRICO.....	16
El ciberespacio como base de los espacios digitales.....	16
Los espacios digitales como canales de poder.....	17
Violencia de género sin barreras: un infierno físico y digital.....	19
Formas generales de violencia; convergencias e interseccionalidades.....	24
Prácticas espaciales de género en los videojuegos.....	27
Los videojuegos y su poder sobre el género femenino.....	29
METODOLOGÍA.....	36
Conceptos claves para comprender la netnografía.....	36
La netnografía como método de recopilación de información.....	38
Herramientas de recopilación de datos.....	40
Perfil de entrevistadas.....	40
Análisis de datos.....	41
RESULTADOS.....	43
Generalidades respecto a la violencia desde la perspectiva de las jugadoras.....	43
Prácticas espaciales de autoprotección en los videojuegos online.....	54
Ocultamiento de identidad.....	54
Modificación en la acción de juego.....	55
Respuesta directa a la violencia.....	58
Combate digital: Violencia de género vs Prácticas de género.....	61
Tipos de violencia y respuestas del ocultamiento de identidad.....	62
Tipos de violencia y respuestas de la modificación en la acción de juego.....	64
Tipos de violencia y respuestas de la acción directa.....	66
Consecuencias espaciales de la violencia en los videojuegos online en las jugadoras... 68	
Restarse del espacio / dejarlo.....	69
Creación de nuevas subcomunidades.....	71
Traspaso de la violencia digital al espacio físico.....	72
Normalizar estas conductas.....	73

Repercusiones en el desempeño del juego.....	74
Baja identificación con la representación femenina en los videojuegos.....	75
CONCLUSIÓN.....	78
REFERENCIAS.....	81
ANEXO.....	84
Seudónimo entrevistadas	
(Nickname de videojuegos).....	84
Características generales.....	84
Pauta guía para las entrevistas.....	91
Transcripciones de las entrevistas.....	93

RESUMEN

Los estudios geográficos han ido evolucionando a lo largo del tiempo, expandiendo el concepto de “espacio” a algo más amplio, adaptándolo a las diferentes épocas y sus dinámicas. Así surge el concepto de “geografías digitales”, la cual estudia las comunidades que se forman en los espacios digitales, sus dinámicas, estructuras e interacciones. Este nuevo espacio se convierte, según Ash et al. (2018), en objeto y sujeto de la investigación geográfica, pues lo digital influencia los pensamientos, la producción de conocimiento y las prácticas geográficas.

Tanto en los espacios físicos como en los digitales, persiste un problema geográfico que refleja la desigualdad social, donde los grupos dominantes utilizan estos espacios para mantener su control sobre el espacio público (Sobieraj, 2018). Esta problemática reproduce dinámicas de poder que afectan a las identidades minoritarias, especialmente a las mujeres, quienes se ven obligadas a enfrentar diversos actos de discriminación. Sobieraj (2018) realiza una comparativa, donde afirma que las mujeres que frecuentan espacios digitales enfrentan el mismo sexismo que mujeres que participan en discursos públicos, reforzando las palabras de Ging y Siapera (2018) al indicar que “la misoginia en línea se convierte en un medio punitivo de refuerzo violento de las relaciones de poder de género.”

Este documento se centra en el estudio de la violencia de género en los videojuegos online, espacios digitales donde son cada vez más recurrentes las actitudes agresivas y discursos de odio hacia las mujeres que frecuentan estos espacios. Esto se evidencia, en el caso chileno, con los resultados de un estudio realizado en el año 2022 por la *Asociación de Mujeres en la Industria de los Videojuegos en Chile*, donde “un 81,2% de las mujeres aficionadas ha sufrido

algún tipo de violencia, mientras que un 85,7% de las que trabaja profesionalmente en el rubro también lo afirma” (González, 2022).

Esta investigación busca visibilizar y abordar las prácticas de resistencia femenina en los videojuegos online, explorando cuáles son, sus objetivos y consecuencias para las mujeres que las utilizan.

La metodología adoptada fue la netnografía, enfoque cualitativo que pretende estudiar de forma inmersiva una población, pero a través de las nuevas tecnologías e internet. Además, la recolección de datos se hizo a través de entrevistas a 22 jugadoras habituales de videojuegos online, complementando con revisión de material audiovisual facilitado por las entrevistadas.

Palabras clave: Espacios digitales, espacios de poder, *soft power*, violencia cultural, prácticas espaciales de género.

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son espacios digitales y productos audiovisuales de gran relevancia y representan hoy uno de los pasatiempos más significativos en el mundo del entretenimiento global. Particularmente, los videojuegos online, han alcanzado un gran nivel de popularidad debido a su capacidad para facilitar interacciones sociales entre jugadores y jugadoras. Este fenómeno se ha visto impulsado gracias a la expansión de las conexiones de internet y el desarrollo de la Web 2.0, lo que permite que las interacciones sociales sean más inmediatas, tanto dentro del juego como en otras plataformas digitales (Javier, 2012).

Una de las características de los videojuegos destacada por Adams y Perales (2006, citados en Javier, 2012) radica en la sensación de “escape de la realidad” que provocan, ya que al jugar se borran las fronteras históricas, espaciales, temporales y políticas, siendo un aspecto atrayente para quienes juegan.

Este sentido de “ausencia de la realidad” que generan los videojuegos, se conecta con un prejuicio recurrente hacia los espacios digitales en general ¿cómo pueden ser considerados *espacios* si no son tangibles? Esta interrogante forma parte de una discusión conocida como “la metáfora del ciberespacio”. McLuhan (1962, citado en Graham, 2013) describió el ciberespacio como una dimensión etérea, infinita y omnipresente, accesible a cualquier persona con conexión a internet. Además, lo calificó como una “aldea global”, ya que los usuarios convergen en estos espacios digitales para crear espacios sociales.

Por otro lado, William Mitchell (1996, citado en Graham, 1998) presentó una visión contrastante al describir los espacios digitales como “antiespaciales”. Según Mitchell, estos espacios no pueden definirse físicamente ni medirse en proporciones, y su ubicación es indeterminable. Esta discrepancia refleja la complejidad de conceptualizar el ciberespacio como un entorno que, aunque intangible, tiene un impacto significativo en las dinámicas sociales y culturales.

No obstante, Ash et al. (2018) ofrecen una definición contemporánea del ciberespacio, la cual combina lo físico y lo etéreo. Según estos autores, el ciberespacio es un entorno tecnológico accesible que se materializa a través de objetos digitales y dispositivos físicos conectados al cuerpo humano, como las pantallas. Por lo tanto, esta perspectiva toma como base la visión de McLuhan, que conceptualiza el ciberespacio como un espacio social, y la complementa al incluir el componente material que une lo digital con lo físico. De esta forma, se cuestiona la idea de Mitchell, quien describía estos espacios como “antiespaciales”.

En la “aldea global” propuesta por McLuhan, definida como un espacio de encuentro social en una dimensión etérea, se concreta lo que Shirky (2008, citada en Sobieraj, 2018) denomina la “auto-sincronización de grupos latentes”. Este fenómeno se refiere a la convergencia de personas con intereses o atributos en común, lo que genera afinidades capaces de fortalecer los lazos entre los participantes. Pese a ello, también existe el riesgo de que, en ciertos casos, estas dinámicas grupales deriven en comportamientos violentos, tanto desde el interior del grupo como desde actores externos. Un ejemplo de estas interacciones puede observarse en los videojuegos online, espacios de interacción en tiempo real que reflejan estas dinámicas. En estos, los ataques basados en la identidad se han vuelto tan comunes, que muchos lo perciben como inevitables, “algo que ‘viene con el territorio’, más si eres una mujer que participa en públicos digitales.” (Sobieraj, 2018).

Sin embargo, no solo las mujeres enfrentan discriminación; otras identidades minoritarias también son afectadas por el androcentrismo que define estos espacios. Este androcentrismo, es un sesgo normalizado, una “concepción de la realidad y/o visión del mundo, que sitúa al hombre al centro de todas las cosas” (Dirección de género, s.f.). En una sociedad androcéntrica, el masculino es el modelo de referencia, lo que se manifiesta a través de prácticas e ideologías como el machismo, sexismo y la misoginia. Este sesgo que favorece al estereotipo de “hombre joven, blanco y heterosexual” limita la inclusión de otras identidades en

los espacios digitales, incluidos los videojuegos online (Korn, 2016, citado en Sobieraj, 2018). No obstante, aunque más de un grupo minoritario sufre de la hostilidad androcentrista en los videojuegos, el caso de las mujeres engloba todo un género¹ y la normalización de estas prácticas discriminatorias ha llevado a este a sufrir consecuencias, espaciales, psicológicas, sociales y físicas.

Estas consecuencias sobre el género femenino en los espacios digitales son preocupantes, así como lo demuestra la encuesta de Amnistía Internacional IPSOS MORI del año 2017, la cual reveló que “el 41% de las mujeres que habían sufrido abuso o acoso en línea dijeron que, al menos en una ocasión, estas experiencias en línea les hicieron sentir que su seguridad física estaba amenazada”. De igual forma demostró que en el ámbito psicológico “las mujeres tienen muchas más probabilidades de experimentar efectos psicológicos adversos como resultado del acoso en línea”, lo que incluía experimentar estrés, ansiedad, ataques de pánico y mal dormir. En el ámbito social “más de tres cuartas partes (76%) de mujeres que dijeron haber sufrido abuso o acoso en una plataforma de redes sociales, hicieron cambios en la forma en que usaban las plataformas”, lo que incluía restricción en lo que posteaban, bajas en la autoestima y pérdida de confianza (Ging y Siapera, 2018).

Por lo tanto, el siguiente trabajo se centra en la discriminación de género hacia las mujeres, específicamente en los videojuegos online, la cual será estudiada a través de la netnografía. La motivación de esta investigación nace de la necesidad de visibilizar esta temática coyuntural, la cual desemboca en una vulneración de derechos fundamentales, como la libertad de expresión y entretenimiento, donde las dinámicas de poder ejercen incomodidad sobre colectivos que son blanco de discriminación a diario. Además, busca destacar la importancia de divulgar información sobre las nuevas espacialidades digitales, que en la actualidad, representan una realidad alterna de interacción social y desarrollo cultural.

¹ Esto no pretende minimizar a los demás grupos, sino enfocar la investigación hacia un grupo afectado en específico.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La violencia de género es una problemática social y estructural que ha perdurado décadas, aunque en la actualidad ha ganado mayor visibilidad. Este fenómeno ha sido objeto de atención por parte de diversos actores que buscan concientizar y fomentar un cambio cultural en torno a temáticas de género. Sin embargo, la transformación real comienza cuando los Estados asumen esta problemática como una prioridad urgente, implementando medidas legales que promuevan la protección y el bienestar de la ciudadanía.

Afortunadamente, esta conversación se ha iniciado en el marco de los derechos humanos, protegidos y custodiados por la Organización de Naciones Unidas (ONU). Esta organización promueve la paz y la seguridad internacional a través de sus países miembros, mediante acuerdos y principios que incluyen los derechos humanos universales. Estas normas buscan garantizar el bienestar general y, de manera específica, proteger los derechos de las mujeres y las niñas (Informe de la Relatora Especial del Consejo de Derechos Humanos de la Asamblea General de las Naciones Unidas [IRECDH]², 2019)

En el último tiempo, la defensa de los derechos de mujeres y niñas para vivir de manera plena y segura se ha extendido al ámbito digital, integrándose en el contexto jurídico, tanto a nivel regional como nacional. Esto ha sido posible gracias al reconocimiento de la Asamblea General de las Naciones Unidas en el año 2016, de que las mujeres son particularmente vulnerables a la afectación de sus derechos en la era digital (IRECDC, 2019). Así es como, según el IRECDH (2019), define la violencia de género en línea como:

Todo acto de violencia por razón de género contra la mujer cometido, con la asistencia, en parte o en su totalidad, del uso de las TIC, o agravado por este, como los teléfonos móviles y los teléfonos inteligentes, Internet, plataformas de medios sociales o correo electrónico, dirigida contra una mujer porque es mujer o que la afecta en forma desproporcionada. (p. 7)

² “IRECDH” será el acrónimo para referirse al “Informe de la Relatora Especial del Consejo de Derechos Humanos de la Asamblea General de las Naciones Unidas”

A raíz del reconocimiento de esta problemática de género, la ONU hizo un llamado a todos los Estados y sus gobiernos para que examinen y adopten medidas legislativas destinadas a abordar de manera directa y formal estos conflictos que afectan a una parte significativa de la población. Esto se debe a que, como señala el IRECDH (2019), muchos Estados “no disponen de un marco jurídico integral para combatir y prevenir la violencia contra la mujer, en particular con respecto a disposiciones específicas sobre la violencia en línea contra la mujer y facilitada por las TIC”.

En esta petición jurídica, la ONU subraya que los Estados tienen el deber de realizar las acciones de: prevención, protección, enjuiciamiento, castigo y recurso, reparación y compensación para las víctimas. No obstante, estas tareas enfrentan obstáculos significativos, como la ausencia de legislación específica sobre violencia de género en espacios digitales y, en muchos casos, la falta de funcionarios capacitados con perspectiva de género (IRECDH, 2019)

En el contexto de la región latinoamericana y el Caribe, la mayoría de los Estados son parte de la “Convención Interamericana para prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra la mujer”, también conocida como “Convención de Belém Do Pará”, la cual entró en vigor en el año 1995 (Organización de los Estados Americanos [OEA]³, 2022). Esta Convención, en colaboración con “ONU Mujeres” e “Iniciativa Spotlight”, publicaron en el año 2022 el informe titulado “Ciberviolencia y Ciberacoso contra las mujeres y niñas en el marco de la Convención Belém Do Pará”. En dicho informe, se analiza la violencia de género en línea, enfatizando cómo este fenómeno vulnera los derechos humanos y las libertades fundamentales de mujeres y niñas.

El informe sitúa la ciberviolencia dentro del contexto social de discriminación por motivos de género, destacando su facilitación por las TIC y sus derivados. Además, resalta el carácter multijurisdiccional y transnacional de estas agresiones,

³ OEA será el acrónimo para referirse a la “Organización de los Estados Americanos”

recordando que no es el espacio donde se realiza la violencia lo que la define, sino las relaciones de poder que se producen en él (OEA, 2022).

Asimismo, el Sistema Jurídico Chileno, como uno de los Estados asociados a la “Convención Belém Do Pará”, se ha comprometido a adoptar normas jurídicas para la prevención de la violencia de género. En este contexto, en el año 2024 se promulga la ley N°21.675, la cual “Estatuye medidas para prevenir, sancionar y erradicar la violencia en contra de las mujeres, en razón de su género” (Biblioteca del Congreso Nacional, s.f.).

Esta ley define la violencia de género, establece diversas formas de violencia contra las mujeres en función de su género y las obligaciones del Estado hacia las víctimas. Aunque su objetivo es prevenir y sancionar este tipo de violencia para lograr su erradicación, presenta ciertas limitaciones. En concreto, su redacción es general y con posibles vacíos legales que dificultan abordar la violencia de género en espacios digitales de manera específica.

Si bien algunos artículos permiten inferir que podrían aplicarse a escenarios digitales o a casos de violencia de género en línea, no existe un apartado explícito que aborde directamente esta problemática. Como ejemplo de lo anterior, la ley presenta ambigüedades respecto a la definición del *espacio* en el que puede ocurrir la violencia de género. El artículo n°5 establece que “es violencia de género cualquier acción u omisión que cause muerte, daño o sufrimiento a la mujer en razón de su género, *donde quiera que ocurra, ya sea en el ámbito público o privado [...]*” (Biblioteca del Congreso Nacional, s.f.). Aunque esta redacción incluye una amplia gama de escenarios, no menciona de manera específica los espacios digitales, lo que podría dificultar su interpretación y aplicación en este contexto.

De manera similar, el artículo n°6 define la *violencia psicológica* como “toda acción u omisión, *cualquiera sea el medio empleado*, que vulnere, perturbe o amenace la integridad psíquica [...]

 (Biblioteca del Congreso Nacional, s.f.). Si bien la referencia a “cualquier sea el medio empleado” podría abarcar herramientas

digitales, la omisión de una mención explícita al entorno digital genera vacíos legales que complican su implementación, especialmente en un contexto donde los espacios digitales son considerados una dimensión reciente en el ámbito jurídico.

Por otro lado, la violencia de género en espacios digitales encuentra una referencia más directa en la definición de *violencia simbólica*, la cual se define como “*toda comunicación o difusión de mensajes, textos, sonidos o imágenes en cualquier medio de comunicación o plataforma, cuyo objeto sea naturalizar estereotipos que afecten su dignidad [...]*” (Biblioteca del Congreso Nacional, s.f.). Sin embargo, esta definición se enfoca principalmente en la perpetuación de estereotipos de género y no aborda de manera integral otras formas de violencia digital, como el hostigamiento, el acoso o la difusión no consentida de información personal.

Sin embargo, Chile está avanzando hacia una legislación más específica para abordar la violencia en entornos digitales. En este contexto, se destaca el proyecto de ley iniciado en el año 2020 y aprobado por la Cámara de Diputados y despachado a la Cámara de Senadores en julio de 2024. Este proyecto “proscribe, tipifica y sanciona la violencia digital en sus diversas formas y otorga protección a sus víctimas” (Cámara de Diputadas y Diputados de Chile, 2024).

Este proyecto es particularmente relevante porque reconoce lo digital como una extensión del espacio público, posicionándolo como un ámbito legítimo de regulación y protección. A pesar de que no está específicamente centrado en la violencia de género en línea, establece un marco general que incluye sanciones para diversas conductas como hostigamiento, agresiones de índole sexual y *doxeo*. Además, contempla agravantes en situaciones de relación de dependencia, edad de la víctima, relación sentimental/sexual y cometer el delito de forma anónima o con falsificación de identidad (Cámara de Diputadas y Diputados, 2024).

No obstante, es importante recordar que este proyecto aún no es ley y depende de su aprobación por la Cámara de Senadores para ser implementado. Esto implica que, por el momento, Chile aún no cuenta con una legislación específica y oficial en contra de la violencia digital.

A pesar de la falta de medidas legislativas contra la violencia digital, tanto a nivel regional como nacional, es significativo que existan discusiones y avances en el marco jurídico sobre estas temáticas. El reconocimiento formal de los espacios digitales como espacios públicos interactivos es un paso importante, ya que pone en evidencia las dinámicas de violencia que pueden ocurrir en ellos, particularmente contra mujeres y niñas por razones de género.

Considerando la relevancia actual de los espacios digitales y el problema de la violencia digital de género, es relevante plantearse cuáles son las prácticas que utilizan las mujeres para enfrentar dicha violencia. Esto implica, además, explorar las diversas manifestaciones de violencia digital y analizar sus repercusiones en las mujeres, particularmente en su participación y desenvolvimiento dentro de entornos digitales, en este caso, los videojuegos online.

Por lo tanto, en función de lo anterior, la pregunta de investigación plantea ¿en qué consisten las prácticas que utilizan las mujeres para enfrentar la violencia de género en los videojuegos online y cuáles son las repercusiones que tienen?. Esta pregunta será respondida a través de los siguientes objetivos.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Analizar las prácticas que utilizan las mujeres para enfrentar la violencia de género en los videojuegos online y las repercusiones que estas conllevan.

Objetivos específicos

- Describir las prácticas espaciales que utilizan las mujeres para enfrentar la violencia de género en los videojuegos online.
- Relacionar las formas de violencia de género con las prácticas espaciales que utilizan las mujeres en los videojuegos online.
- Evidenciar las repercusiones que conlleva para las mujeres la utilización de estas prácticas.

MARCO TEÓRICO

El ciberespacio como base de los espacios digitales

Para comenzar esta investigación, es fundamental establecer una comprensión clara de los conceptos clave que se emplearán a lo largo del documento. Antes de profundizar en la violencia de género en los videojuegos online, es esencial definir los términos “espacios digitales” y “ciberespacio” y cómo se relacionan.

Retomando definiciones anteriores, los espacios digitales pueden entenderse como una extensión del concepto de “dimensión etérea” del ciberespacio propuesto por McLuhan (1962, citado en Graham, 2013) y complementado con la “dimensión físico/etérea” descrita por Ash. et al (2018). Estos espacios representan nuevos entornos donde es posible “estar presente” sin necesidad de una presencia física. En otras palabras, el ciberespacio se configura como un lugar que, aunque no son materialmente visibles, permiten una interacción con las personas a través de elementos físicos que sirven como puente hacia esta “dimensión desconocida”

Para acceder a un ciberespacio, no es necesario trasladar el cuerpo físico a un lugar específico, ya que este puede llegar al usuario siempre que cuente con los dispositivos esenciales. Estos dispositivos de entrada, actúan como intermediarios que hacen posible la interacción: no se puede “entrar” en un espacio digital sin un dispositivo electrónico, ni “ver” esta digitalidad sin una pantalla, por ejemplo.

A su vez, William Gibson (1984, citado en Graham, 2012) describe el ciberespacio como “una alucinación consensual experimentada diariamente por miles de millones de operadores legítimos”. En términos más concretos, Gibson representa el ciberespacio de una forma matemática, como la representación gráfica de sistemas complejos de códigos y datos abstractos analógicos, que son procesados y materializados gracias al trabajo de millones de personas especialistas en analogía matemática y de programación.

Entonces ¿cómo se definen los espacios digitales? Estos dependen del ciberespacio como su base, ya que este conjunto de “códigos” es fundamental para su creación y funcionamiento. Por lo tanto, los espacios digitales se construyen sobre el ciberespacio, siendo la concepción social de este, pues son entornos en que las personas interactúan, se comunican y realizan diversas actividades. Sin el ciberespacio, la interacción entre usuarios y espacios digitales sería imposible, y por consecuencia, no serían considerados como una espacialidad.

Los espacios digitales como canales de poder

La geografía, según Ash et al. (2018) ha experimentado un vuelco digital, reformando la producción y experiencia del espacio, del lugar, la movilidad, el paisaje y el ambiente. Así, lo digital se ha convertido en sujeto y objeto de la escuela geográfica, pues ya no se puede concebir la geografía contemporánea sin la integración de los espacios digitales.

Al igual que los espacios físicos, los digitales son espacios de producción, enseñanza, conocimiento, aprendizaje y convivencia. Sin embargo, su acceso muchas veces se ve obstruido por desigualdades sociales, económicas y geográficas. Factores como la falta de acceso a internet, la incapacidad económica para adquirir dispositivos tecnológicos (como celular, tablet o computadora), o la residencia en áreas remotas con conectividad limitada, crean formas de exclusión digital.

En este sentido, tanto, “el offline/online despolitiza y enmascara las relaciones de poder desiguales que existen entre diferentes grupos de personas” (Graham, 2012, p. 165) y esto convierte a los espacios digitales en un objeto de relación de poderes que reflejan y amplifican desigualdades y beneficios por privilegio.

En este marco, Ash et al. (2018), señalan que las relaciones de poder en los espacios digitales están profundamente arraigadas en estructuras históricas y sociales como el colonialismo y el masculinismo, ambos conceptos vinculados

directamente con el privilegio. Estas dinámicas no sólo influyen quién participa en lo digital, sino también cómo se produce, organiza y se controla el espacio.

Ash et al. (2018) amplían esta discusión, identificando diversas formas de relaciones de poder que ensamblan lo digital, como lo son: formas de poder económico, gobernanza, espacios políticos, producción de información como prácticas y formas de mapear, entre otras. Estas perspectivas reflejan brechas, pues aunque exista una diversidad de *participantes*, las *desigualdades* determinan la comodidad, participación y poder social de los *participantes* (Herring, 1996; Milner, 2013, citados en Sobieraj, 2018).

En consecuencia, la creación, producción y gestión de lo digital ha sido históricamente dominado por grupos privilegiados. Esto se evidencia en decisiones clave, desde quienes son los autores y las ideologías que pueden producir, hasta la decisión de qué figura para el público o *no*, el acceso al aprendizaje y el conocimiento, lo que es verdad y *lo que no*, el manejo de información, las influencias de pensamiento, entre tantas otras, concibiendo a lo digital como un *canal de poder*.

Además del poder jerárquico, económico, de producción y acceso, los espacios digitales representan medio estratégico para la aplicación del *soft power*. El *soft power* o “poder suave” es un término acuñado por el geopolítico Joseph Nye, el cual se define como una estrategia que utilizan las naciones para influenciar en otras, a través de la cultura (Nielsen y Ganter, 2022, citados en Davies et al., 2023). Esta estrategia se utiliza mucho en las industrias audiovisuales y de entretenimiento, siendo ejemplos destacados Estados Unidos, país que expande su cultura a través de Hollywood y sus películas, o Japón a través de *anime*, mangas, los videojuegos y su industria asociada, que abarca desde suscripciones a plataformas, hasta venta de productos derivados como figuras, mercadería y eventos de deportes electrónicos o *E-Sports* (Ramos, 2019).

El objetivo principal del *soft power* es generar influencia cultural, promoviendo ideologías, estilos de vida o estereotipos. De este modo, los espacios digitales

además de significar un poder directo de producción, acceso, gobernanza, privilegio y política, también facilitan la ejecución de un *poder sutil* pero profundamente influyente.

Un claro ejemplo de *soft power* es la expansión de la cultura japonesa en Chile, evidenciando la eficacia *sutil* pero poderosa de esta estrategia. Desde los años 80's, la televisión chilena transmitió numerosas series y caricaturas japonesas, lo que trajo como resultado generaciones moldeadas en su crianza en base a la normalización de las creencias, tradiciones y estereotipos japoneses que consumían, lo que incluía contenido machista y visiones sexistas (Valderrama, B., 2021)

Esta influencia no se limitó al anime, sino que también se extendió a través de los videojuegos, donde Japón destaca con empresas poderosas en la industria como *Capcom, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Sega*, entre otras. Además, videojuegos reconocidos en todo el mundo como *Super Mario, Street Fighter* y *Resident Evil*. Este impacto cultural no solo abarca a los consumidores, sino que inspira a creadores dentro de la industria, perpetuando patrones culturales que se integran en nuevas producciones y fortalecen el ciclo de expansión cultural.

Violencia de género sin barreras: un infierno físico y digital

El *soft power*, mencionado anteriormente, se relaciona estrechamente con la violencia de género en los videojuegos, ya que esta encuentra su raíz en lo que Johan Galtung denomina "violencia cultural". Este concepto se refiere a un fenómeno estructural que se manifiesta de forma sutil en las interacciones sociales, justificando acciones que podrían percibirse como agresivas desde ciertos puntos de vista, pero consideradas normales desde otros (Galtung, citado en Gutiérrez & Bañuelos, 2014). Este tipo de violencia puede entenderse también como una premisa de que se trata de algo cultural, por lo tanto, debe respetarse.

Un ejemplo, es la relación de la población india con los vacunos, considerados animales sagrados. Para ellos, el consumo de carne de vaca, habitual en

occidente, podría parecer un acto salvaje. Sin embargo, si una persona de la India expresa su descontento en una sociedad occidental, esta práctica se justificará con que es algo culturalmente normal.

Por lo tanto, aunque el *soft power* y la *violencia cultural* pueden estar relacionados, no son conceptos equivalentes. El *soft power* representa un tipo de poder que influye en las audiencias mediante la difusión de una cultura, mientras que la *violencia cultural* actúa como un escudo de defensa para normalizar actos violentos bajo el argumento de su peso cultural.

En este caso, la ideología machista logra extenderse mediante el *soft power* a través del contenido audiovisual de los videojuegos. Cuando alguien que no comparte estos principios señala lo incorrecto, injusto o agresivo de este pensamiento, aquellos que sostienen esta creencia suelen ampararse en la *violencia cultural*.

De hecho, un tipo de violencia cultural es la violencia de género, la cual se define de forma oficial por la ONU en el año 1995 como:

Todo acto de violencia sexista que tiene como resultado posible o real un daño físico, sexual o psíquico, incluidas las amenazas, la coerción o la privación arbitraria de libertad, ya sea que ocurra en la vida pública o en la privada [...] que mantiene una desigualdad subyacente y estructural (Expósito, 2011, p. 20).

De acuerdo con esta definición, la violencia de género es un producto que tiene origen dentro de la desigualdad de género, el abuso de poder y la ejecución de la violencia como una herramienta. Pero antes de definir de manera profunda lo que la “violencia de género” abarca, se debe comprender una diferencia de conceptos para evitar confusiones.

Originalmente y a menudo, se utiliza la palabra “patriarcado”, “machismo” y “misoginia” como sinónimos, lo cual es completamente erróneo. “Patriarcado” es un concepto amplio que se refiere a un sistema de organización social, cuyo origen se remonta décadas atrás, donde se establecía una jerarquía en la que los

hombres eran las cabecillas de familia y donde las mujeres debían someterse a seguir las reglas impuestas por sus esposos. En este sistema, las mujeres carecían de autonomía, autoridad y bienes, y debían actuar con el permiso de sus maridos. Esta relación de poder responde a una expectativa social predominante en su tiempo, pero es importante destacar que no solo era una jerarquía de género, sino también de clases, pues los hombres cabecillas de su círculo familiar también podían ser inferiores ante una mujer de clase alta.

Por lo tanto, más allá de un problema de género, *que de igual manera está presente*, el “patriarcado” recae también en un sistema de poderes económicos y sociales (Pluckrose, 2017). A pesar de que la idea del patriarcado ha sido, en gran parte, superada socialmente, en Chile y otros países siguen existiendo leyes que reproducen este sistema y perpetúan el machismo. Un ejemplo de ello es el artículo vigente del Código Civil, donde “el marido sigue siendo el jefe de la sociedad conyugal” (Gallardo, 2020) y, aunque han existido modificaciones de leyes y artículos que han sido hechos a favor de la mujer, siguen existiendo estructuras patriarcales.

Por otro lado, los conceptos de “machismo” y “misoginia” no deberían de ser tratados como sinónimos, sino más bien como dos ideas complementarias que convergen. El machismo se refiere a “un conjunto de conductas, comportamientos y creencias que promueven, reproducen y refuerzan diversas formas discriminatorias contra las mujeres” (Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres, 2016). Según Ruiz (s.f.). El machismo se construye a través de la polarización de los roles y estereotipos de género, los cuales perjudican tanto a varones como a mujeres. Sin embargo, los varones aceptan estas normas porque, al hacerlo, obtienen beneficios, privilegios y pueden acceder a oportunidades que las mujeres no tienen.

Por su parte, la misoginia es la manifestación más extrema del androcentrismo, caracterizada por el odio y aberración hacia las mujeres. Es una forma más violenta y desmedida que intenta demostrar la “inferioridad de las mujeres en la sociedad” (Dirección de género, s.f.). Así, el machismo puede entenderse como un

patrón de conductas y una ideología cultural estructural que normaliza comportamientos y roles relacionados al control sobre la mujer, mientras la misoginia es una forma más intensa de violencia contra la mujer, sustentada en la ideología machista.

Por lo tanto, la violencia de género se asocia a la *violencia cultural*, ya que estas ideologías son pensamientos y actitudes colectivas que han sido normalizadas con el tiempo. Estas creencias culturales, como el machismo y la misoginia, se manifiestan en la violencia de género a través de diversas actitudes y prácticas, siendo los micromachismos los más comunes. Según Luis Bonino (2004, citado en Expósito, 2011) los micromachismos son maniobras “normalizadas” que suelen ser sutiles, de baja intensidad, casi imperceptibles, reiterativas y cotidianas. Estas acciones están diseñadas para mantener los roles tradicionales de género y el dominio masculino, atacando directamente la autonomía de las mujeres.

Aunque los micromachismos dificultan la visualización del fenómeno del maltrato, existen prácticas mucho más hostiles y violentas que se manifiestan tanto en los espacios físicos como en los digitales.

La *Encuesta de Amnistía Internacional* del año 2017, que recopiló experiencias de mujeres entre 18 y 55 años de Dinamarca, Italia, Nueva Zelanda, Polonia, España, Suiza, el Reino Unido y Estados Unidos, reveló que “el 41% de las mujeres que habían sufrido abuso o acoso en línea dijeron que, al menos en una ocasión, estas experiencias les hicieron sentir que su seguridad física estaba amenazada” (Ging y Siapera, 2018, p. 516). Aunque las estadísticas se centran en la violencia de género contra las mujeres, esto no quiere decir que todos los agresores sean varones, pues “las mujeres no nacen víctimas, ni los varones están predeterminados para actuar como agresores” (Expósito, 2011, p. 20). No obstante, es importante reconocer que el género es central en los propios ataques.

Filipovic (2007, citado en Sobieraj, 2018) sostiene que la misoginia de internet es paralela al acoso de género en los espacios físicos, sugiriendo que el corazón de la agresión de los hombres hacia las mujeres es una “ofensa generalizada a la

presencia pública de las mujeres en espacios ‘masculinos’”. A esto, se suma el crecer en un sistema patriarcal, donde el machismo es una ideología profundamente arraigada y normalizada, educando a las mujeres dentro de estas creencias. En consecuencia, Sobieraj (2018, p. 1701) sugiere y concluye que “el género está implicado en las herramientas que se utilizan para atacar, no sólo en los actores que las utilizan.”

En efecto, la encuesta *Pew Research Center* del año 2021, la cual se centró en el uso de plataformas digitales en Estados Unidos, encontró que las mujeres tienen más probabilidades que los hombres de denunciar haber sido acosadas sexualmente en línea (16% vs. 5%) o acosadas (13% frente a 9%). Además, las mujeres jóvenes son especialmente propensas a sufrir acoso sexual en línea, con un 33% de las mujeres menores de 35 años afirmando haber sufrido acoso sexual en línea, mientras que solo el 11% de los hombres de igual grupo etario afirman lo mismo (Vogels, 2021, citado en Schiffirin et al., 2021).

A pesar de que la violencia de género puede perpetuarse tanto de manera física como digital, existen muchas estrategias violentas dominantes en el mundo físico que sí pueden replicarse en lo digital, mientras que otras que no, como lo son diferencias corporales como la estatura, fuerza física o incluso gestos físicos ofensivos. No obstante, los comentarios basados en el cuerpo son comunes en el espacio digital, ya que fuerza a meter al género en la conversación. Como señala Lois McNay (2004, citada en Sobieraj, 2018, p. 1708) “que el lugar del ataque sea el cuerpo, entonces, es instrumental más que casual. Palabras como ‘coño’, ‘puta’, ‘zorra’, ‘perra’ son abreviaturas de: ‘esta es una mujer’, ‘usted es una mujer’, ‘ella es una mujer’”. Estas expresiones refuerzan las diferencias corporales y, a su vez, las de género. Así, “los espacios y plataformas digitales es donde las desigualdades de género se recrean, se reforman y también, se resisten” (Sobieraj, 2018, p. 1701)

Formas generales de violencia; convergencias e interseccionalidades

Como se mencionaba anteriormente, los micromachismos son formas sutiles de destacar las diferencias de género y las relaciones de poder, expresadas a través de prácticas sexistas que, aunque no siempre físicas, incluyen tácticas psicológicas y verbales. Inclusive, la *Encuesta de Amnistía Internacional* del año 2017, citada anteriormente, reveló que una importante cifra de mujeres perciben una conexión entre la violencia digital y la física, lo que evidencia que estas agresiones no ocurren de forma aislada. En efecto, los agresores suelen replicar estrategias utilizadas en los espacios físicos para limitar o silenciar a las mujeres en los espacios digitales de forma más agresiva, siendo las principales y más generales para Sobieraj (2018):

1. Intimidar: estrategia relacionada al miedo y violencia física, verbalizadas en amenazas de violación, muerte y/o ubicación, como “sé dónde vives” o “si no te callas tu familia saldrá afectada”. Además, técnicas como el *doxing*⁴, que expone información personal para atraer a otros posibles acosadores. Este tipo de violencia tiene como objetivo generar vulnerabilidad en la víctima, afectando su percepción de seguridad e integridad. Aunque estas amenazas buscan, en su mayoría, resultados de manera temporal, como obtener la restricción de la víctima a su acceso a la web, estas también afectan la percepción y la integridad de las afectadas en el espacio físico.

2. Avergonzar: método que busca dañar la percepción pública de la víctima, a través de la difusión o amenaza de difusión de contenido humillante como pornografía y/o desnudos sin consentimiento o divulgación de información falsa sobre acciones o dichos que la hagan quedar mal. Estas acciones suelen explotar el doble estándar relacionado con los comportamientos sexuales, la apariencia física, ideologías o declaraciones antiguas. El objetivo es desencadenar una

⁴ Su traducción literal es “soltar documentos”, pero hace referencia a la difusión de información personal de alguien, sin su consentimiento, en plataformas digitales.

embestida de acoso digital con el objetivo de avergonzar a la víctima públicamente.

3. Desacreditar: esta es una de las prácticas más frecuentes hacia las mujeres en el espacio digital, donde se utilizan estereotipos basados en el género para devaluar las ideas y contribuciones de las mujeres, sugiriendo que la víctima probablemente no puede hacer nada útil para contribuir o que no es una fuente confiable. A menudo se las describe como incapaz de una opinión o perspectiva imparcial porque ‘es una perra, una idiota, es emocional, necesita follar, es una rubia tonta, una puta, o sufre de síndrome premenstrual’, por citar algunos ejemplos.

En conjunto, estas tres estrategias pueden estar entrelazadas, pero no son exclusivas y se esfuerzan por devaluar los conocimientos, opiniones y experiencias de las mujeres en el ámbito digital. En términos específicos de violencia online (que reúnen la intimidación, avergonzar y desacreditar) se encuentran el ciberodio de género (*gendered cyberhate*), abuso online (*online abuse*), discursos de odio online (*hate speech online*), bullying online (*cyberbullying*), ciberacoso (*cyberharassment*) y misoginia online. Incluso, más allá de la violencia directa, existen otro tipo de manifestaciones y efectos de abuso online como el enfriamiento (*chilling*), silenciamiento (*silencing*), o la auto-censuración (*self-censorship*), que son técnicas para evitar la interacción víctima-agresor, pero de igual forma son violencia hostil sutil (Ging y Siapera, 2018)

Un ejemplo de violencia de género desmedido y mediático dentro de la comunidad digital de los videojuegos, fue el caso del “*GamerGate*” en el año 2014. El *#GamerGate* fue un movimiento que formó un debate sobre los videojuegos y la identidad de los jugadores. Anita Sarkeesian, una comunicadora y crítica feminista, lanzó un video en el que explicaba como, desde su perspectiva, los videojuegos retratan a las mujeres como víctimas, atractivos de adorno visual o simplemente se les asocian con estereotipos sexistas. Esto provocó una intensa

campaña de ciberacoso en su contra, que incluyó desde amenazas de muerte y violencia, hasta que un aficionado creara un videojuego donde se podía violentar a golpes a un personaje que la representaba. Simultáneamente, Zoe Quinn, diseñadora y desarrolladora de juegos, fue acusada por su ex novio Eron Gonji, de engañarlo sexualmente con varios miembros de prensa con el objetivo de obtener buenas críticas en sus proyectos, lo que también terminó en un ciberacoso intenso muy similar al de Sarkeesian, el cual duraría alrededor de dos años (Griggs, CNN, 2014).

Al igual que Anita y Zoe fueron víctimas de misoginia online, existen también otros grupos minoritarios discriminados basados en su raza, etnia, orientación sexual, entre otros. Este, además de tratarse de un problema severo de discriminación, se presenta como un problema geográfico y espacial, ya que los grupos dominantes mantienen un control preponderante en el espacio público, utilizando como medio eficaz para esto el remarcar expresiones de desigualdad social (Sobieraj, 2018). En este sentido, Dornelles (2020) aborda el concepto de “interseccionalidad”, que refiere a la confluencia del género con “características minoritarias”, lo que amplifica la violencia ejercida por los grupos dominantes. Por ejemplo, una mujer puede ser objeto de violencia solo por su género, pero si su orientación sexual o etnia son evidentes, el ataque se intensifica, agregando insultos. Ya no es solo “eres una perra”, sino “eres una perra lesbiana”, o se hace una racialización, mencionando la etnia también como insulto (Sobieraj, 2018).

Es por esto, que los nuevos *espacios digitales se ven como terreno cultural consecuente y controvertido*, donde se lucha para poder erosionar las jerarquías sociales existentes, donde el androcentrismo y las relaciones de poder no afectan solo al género femenino, sino también a otros grupos minoritarios.

En cualquier espacio, ya sea físico o digital, los discursos contra la violencia a la mujer a menudo se transforman en un discurso de autoresguardo y vigilancia, donde los micromachismos juegan un papel clave al cuestionar, revictimizar y señalar a la mujer como la causante y provocadora de estos episodios. Esta

dinámica se intensifica en los espacios digitales debido a la falta de sanciones efectivas. Además, una de las razones por la cual el internet es difícilmente concebido como un espacio es porque no existen entidades representativas y líderes como en los espacios físicos. Por lo tanto, aunque existen políticas, leyes y organismos dedicados a los espacios digitales a nivel mundial, las regulaciones siguen siendo insuficientes y poco efectivas (Graham, 2012).

De todos modos, los ataques basados en el género contra las mujeres en línea deben entenderse como un patrón de resistencia a la voz pública de las mujeres.

Así como el uso inhibido de espacios públicos físicos es una expresión espacial de la opresión basada en el género, el uso inhibido de salas de chat, plataformas de redes sociales, blogs, vlogs y juegos en línea debe entenderse como una expresión digital de estas dinámicas de poder (Sobieraj, 2018, p. 1701)

Si los nuevos espacios digitales, que promocionan ser inclusivos, ponen en peligro a quienes los utilizan, se pierde el potencial democratizador que estas herramientas pueden ofrecer. La denigración, sexualización, reproducción de estereotipos y muchas otras formas de ataque y desplazamiento que sufren las mujeres en la vida física cotidiana, se vuelve realidad incluso en los espacios digitales, se deja en evidencia que ni en nuestra realidad ni en una alterna dejamos de ser víctimas de una cultura machista y misógina.

Prácticas espaciales de género en los videojuegos

En cuanto a la violencia de género desde una perspectiva geográfica, Dornelles (2020) señala como la producción de videojuegos reflejan las *intencionalidades* en las representaciones, donde se utiliza la percepción del espacio, ligada a la significación cultural de lugares (Lefèbvre, 1992; Paiva, 2015, citados en Dornelles, 2020). Estas representaciones reflejan las prácticas espaciales resultantes de luchas en las dinámicas de poder que generan inclusión y exclusión.

A grandes rasgos, las prácticas espaciales son “las formas en que las personas generan, utilizan y perciben el espacio” (Lefèbvre, 1991, citado en Dornelles, 2020, p. 103). Vinculada a estos, existen, según Bird y Sokolofski (2005, citadas en Dornelles, 2020) las prácticas espaciales de género, las cuales se relacionan con las producciones socio-tecnoculturales, artefactos y ordenamientos de la vida cotidiana. En otras palabras, el género aborda más que rasgos biológicos, sino también las identidades personales, las estructuras sociales y los roles impuestos por estas prácticas e ideologías.

En efecto, la geografía utiliza el género como categoría analítica para comprender los espacios, su construcción político-social y como las prácticas de género condicionan una organización socioespacial, además de destacar luchas de las mujeres en la vida cotidiana (Dornelles, 2020).

Al igual que en los espacios físicos, las prácticas espaciales de género también se concretan en espacios digitales. La incorporación de la perspectiva de género en el contexto de los videojuegos son fundamentales para comprender cómo la participación femenina se ve limitada en estos espacios (Bryce y Rutter's, 2003, citados en Woods, 2021)

Es más, la movilidad dentro de los videojuegos, definida por los mapas, lugares y representaciones espaciales, es constante y un elemento central que influye directamente en la participación de los jugadores. En este sentido, la perspectiva feminista no solo critica las restricciones y complicaciones que enfrentan las jugadoras, sino que también resalta las formas de ser y jugar propias de un género, a través de las lógicas estructuradoras de los espacios de los videojuegos online (Turkle, 1995; Eklund, 2011, citados en Woods, 2021)

Por lo tanto, desde una mirada geográfica, los videojuegos son espacios de compleja producción e interacción, pues en estos se cumple a cabalidad la *transposición* de lo físico a lo digital. Este fenómeno alude a la reproducción de semejanzas: adaptación de cuerpos, formas y lenguajes materiales a versiones digitalizadas, imitando las prácticas offline (fuera de línea) para crear nuevas

performances online. Esta cualidad concibe que los videojuegos sean *espacios virtuales*, pues estos son “entornos interactivos adaptados para internet, que representan escenarios reales o inventados que se han modelado utilizando tecnologías de realidad virtual” (Fundación Integra, s.f.)

Por tal razón, los videojuegos crean mundos alternos que replican realidades físicas, como paisajes, personas, animales, e incluso características sociales, como lo son las jerarquías de poder, conflictos sociales, política, entre otros. En consecuencia, los espacios virtuales *transponen* elementos físicos y relaciones de poder a través de *intencionalidades*. Además, se *transponen* prácticas espaciales, incluyendo las de género, lo que da lugar a consecuencias espaciales significativas como la violencia de género, fundamentadas en la ideología machista, evidenciadas en acciones misóginas y normalizadas en un sistema patriarcal.

Los videojuegos y su poder sobre el género femenino

De los numerosos espacios virtuales existentes, los videojuegos han adquirido un protagonismo excepcional en las últimas décadas. Su popularidad comenzó a crecer alrededor de los años 90's y se consolidó con la llegada de la “Web 2.0”, definida como “la segunda generación de servicios basados en la utilización de Internet, como las páginas de redes sociales y las herramientas de comunicación interpersonal, que enfatizan la colaboración online entre los individuos” (Herrero, 2010, p. 239). Con la llegada de esta generación, nace la diferencia entre los videojuegos *offline* (tradicionales) y los *online* (en red). Los primeros se juegan en un computador o consola sin necesidad de conexión a internet, mientras que los videojuegos online necesitan un acceso a la red, disponiendo como principal atractivo la posibilidad de compartir escenario con un gran número de personas conectadas al mismo tiempo (Herrero, 2010).

Antes de continuar, es importante comprender que los videojuegos son un espacio virtual. Aunque los términos *espacios virtuales* y *espacios digitales* están relacionados, no son equivalentes. Los espacios virtuales son una subcategoría dentro del amplio espectro de espacios digitales, por lo que es erróneo afirmar que todo espacio digital es un espacio virtual, mientras que afirmar que un espacio virtual es digital es correcto.

Los videojuegos online son un ejemplo de espacio virtual, ya que estos se desarrollan en ambientes ficticios caracterizados por la *transposición* de elementos físicos al mundo digital. Por ello, facilitan y promueven la interacción inmediata con otros individuos, donde existe la posibilidad de intercambiar ideas, experiencias, conocimientos, etc. (Levis, 2002; Salguero, Río y Gómez, 2009, citados en García y Bustos, s.f.).

Aun cuando estos son espacios que *pretenden* ser participativos, colaborativos, inclusivos, que giran en torno al creador-usuario de los contenidos, que un juego interactivo sea multijugador, no implica que sea social. Domínguez y Sáez (2012, p. 160) indican que los videojuegos “permiten la experiencia simultánea del videojuego entre un determinado número de jugadores, sin ningún tipo de relación con un entorno social más allá de la duración de cada partida”. A pesar de esto, Adamus (2012, citado en Carrillo, 2015) defiende la nueva cultura de los videojuegos, la cual se ve favorecida por nuevas TICs y sugiere que las comunidades surgidas de la actividad social dentro del propio juego, también se desarrollan fuera de él (en foros, chats, redes sociales, etc.).

Los videojuegos, como un tipo de espacio digital, también actúan como canales para la aplicación de poder. Estos espacios utilizan recursos como la imagen, el texto, la música y las características específicas del propio medio en un contexto general de valores y actitudes acuñados en sociedad. Esto los convierte en herramientas que, con frecuencia, reproducen estereotipos y prejuicios culturales que todavía persisten en el imaginario colectivo (Lima-Vélez et al., 2023).

Un ejemplo de esta dinámica de poder es la *transposición*, la cual manifiesta el

poder de producción en los *espacios virtuales*, ya que las personas detrás de la realización de estas recreaciones y representaciones digitales son libres de adherir sus valores culturales e *intencionalidades* al producto final. De igual manera, debe considerarse el poder de influencia de los referentes del sector como periodistas, youtubers o jugadores profesionales, quienes también cuentan con una influencia persuasiva al comunicarse con sus audiencias (García-Naveira et al., 2022b)

Como es evidente, el poder en los videojuegos se ve potenciado por grupos dominantes y privilegiados que rodean estos espacios, desde su producción hasta sus consumidores. Este fenómeno está marcado por un androcentrismo visible desde los inicios de la cultura *gamer*⁵, cuando los videojuegos comenzaron a vincularse con la masculinidad, posiblemente debido a que, en un principio, su público objetivo era predominantemente masculino.

De hecho, Mateo et al. (2008), llevaron a cabo una investigación sobre los roles de género en 10 videojuegos: *Mario Bros*, *Pokémon*, *Final Fantasy*, *The Sims*, *The Legend of Zelda*, *Grand Theft Auto*, *Tomb Raider*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter* y *Resident Evil*. Los resultados revelaron que un 70% de los protagonistas eran personajes masculinos, mientras solo el 30% eran personajes femeninos. Por ende, y aunque este es un ejemplo puntual, se puede afirmar que los videojuegos desde un principio fueron pensados y producidos para ser espacios masculinos.

En consecuencia, la misoginia online en los videojuegos se manifiesta, en gran medida, en lo que Filipovic (2007, citado en Sobieraj, 2018) acota como “la ofensa a la presencia pública de las mujeres”

Este tipo de desigualdades de género en los videojuegos han sido estudiadas desde diversas aristas, siendo las más destacadas según Calderón-Gómez y Gómez-Miguel (2023):

1.Representación de personajes: estudia cómo los personajes femeninos

⁵ “Cultura gamer” hace referencia a la cultura y comunidades que se forman en torno a los videojuegos en general.

en los videojuegos suelen ser reducidos a representarse hipersexualizados, infantilizados o diseñados para cumplir con fetiches. Además, a menudo se les asignan roles y estereotipos de género como damisela en apuros, apoyo al personaje masculino principal, un premio por el que competir, interés amoroso, etc.

2. Trabajadoras en la industria de los videojuegos: línea que investiga la baja presencia de mujeres en puestos de responsabilidad en la producción de videojuegos, las bajas posibilidades de trabajo en equipos directivos y de creatividad, brecha salarial en comparación a sus compañeros varones, acoso laboral, violencia laboral, etc.

3. Modalidades y preferencias de juegos: estudia las dimensiones de preferencia entre el género masculino y femenino sobre plataformas y modalidades de juego.

4. Situaciones de violencia en los videojuegos: estudia la normalización hostil de las situaciones de acoso, hostigamiento, denigración e intimidación. Esto, no solo hacia las mujeres *gamer*, sino también a mujeres vinculadas a la industria de los videojuegos desde cualquier arista (periodistas, trabajadoras del rubro, creadoras de contenido, etc.)

Las líneas de investigación mencionadas no son necesariamente individuales, sino que pueden interrelacionarse. Como se indicó anteriormente, los espacios digitales son idóneos para implementar estrategias de *soft power*, donde la reproducción de estereotipos se presenta como una de las expresiones más comunes y desapercibidas de esta.

Los estereotipos más frecuentes suelen estar asociados al género, reforzando una cultura machista. A los hombres se les atribuyen características como fuerza, musculatura, altura, capacidad de proveer, ausencia de emociones, racionalidad, entre otras cualidades. En contraste, las mujeres son representadas como sentimentales, sensibles, delicadas, dependientes de protección, de baja estatura y sujetas a estrictos estándares de belleza física.

En ese caso ¿cómo se manifiesta el poder de los videojuegos y su influencia en las comunidades *gamer*? Estos espacios virtuales son una buena apuesta para la reproducción del *soft power*, ya que, también funcionan como un medio de comunicación e interacción. Estos medios actúan como “canales reproductores y creadores de los modelos normativos, lo que social y culturalmente es aceptado, mostrando un mundo idealizado y estandarizado donde los estereotipos marcan el rumbo de los mensajes que emiten los medios” (Folguera del Barrio, M., 2023, p. 185)

Además, como señala Stuart Hall (1996, citado en De Lima-Vélez et al., 2023, p. 6) “la forma en la que suelen caracterizarse a los sujetos en la pantalla tienen un peso psicológico en los espectadores”, pues estas representaciones contribuyen a la construcción de identidades. En otras palabras, los estereotipos culturales presentados en los medios (programas, series, películas, anime, videojuegos, etc.) tienen un poder de impacto significativo en cómo las personas se perciben a sí mismas y a los demás, destacando el poder de los videojuegos como agentes de influencia cultural y social.

En efecto, es muy común ver que las comunidades *gamer* tienden a reproducir patrones de comportamiento influenciados por los estereotipos que consumen en los videojuegos. Entre los más recurrentes se encuentran los asociados a personajes y roles femeninos, quienes suelen ser hipersexualizados, damiselas en apuros, atributos físicos exagerados, rol de cuidadoras, no son lo suficientemente fuertes, son compañeras del protagonista (o en su defecto su interés amoroso) e incluso sus arcos de desarrollo suelen ser vagos o casi nulos (Hemmings, 2015, citado en De Lima-Vélez et al., 2023).

Esta idealización del género femenino busca proyectar en la pantalla lo que la mayoría de los hombres desea (Waight, 2018, citado en De Lima-Vélez et al., 2023) y esto, en cierta medida, contribuye a que los usuarios normalicen y distorsionen estas idealizaciones. De hecho, la psicóloga Linda Papadopoulos (2010, citada en Gutiérrez & Bañuelos, 2014b, p. 223) en su investigación titulada “Sexualization of Young People: Review”, explica cómo en los videojuegos “la

repetida presentación de los hombres como dominantes y agresivos y de las mujeres como subordinadas y degradadas está sin duda perpetuando la violencia contra las mujeres".

Estas nociones patriarcales que respaldan y validan el dominio masculino y la violencia como estrategia de represión hacia las mujeres, alimentan el fenómeno de la *violencia cultural* mencionado anteriormente, pues estas prácticas se transmiten de una forma oculta en el proceso de socialización a través de los videojuegos (Gutiérrez & Bañuelos, 2014b).

Un claro ejemplo de ello es la comunidad online del juego *Genshin Impact*, donde en plataformas como Reddit, específicamente en los denominados "subreddits", es común encontrar foros dedicados a personajes femeninos, que se enfocan en contenido *fanart*⁶ de naturaleza sexual, creado exclusivamente por fans (De Lima-Vélez et al., 2023). Asimismo, "algunos personajes masculinos también tienen foros de naturaleza sexual, pero a diferencia de los personajes femeninos la cantidad de seguidores es mucho menor [...] y por lo tanto no hay mucha actividad o interacción" (De Lima-Vélez et al., 2023, p. 8).

Esto refuerza la idea de que los videojuegos actúan como un canal de gran impacto psicológico, influyendo en las tendencias de comportamientos y pensamientos de los consumidores y consumidoras. Este hecho resulta preocupante al saber que estas comunidades se conforman por personas, en su mayoría adultas y conscientes de sus actos, "pues si bien el grueso de *gamers* se ubica en la llamada Generación Z [...], son los *millenials* (entre 21 y 30 años) y los de la Generación X (31-50 años) sus principales compradores y los de mayor poder adquisitivo" (Zúñiga, 2017 citado en Ramos, 2023).

Además, los videojuegos también contribuyen a la normalización de otro tipo de conductas como lo es la agresividad, conductas violentas y tratos hostiles, lo que a su vez provoca que los jugadores adapten estos pensamientos y comportamientos.

⁶ El *fanart* es un concepto que hace referencia a arte, generalmente visual, creada por fans e inspiradas en contenido de preferencia, el cual ya fue creado por terceros.

Efectivamente, Schutte, Malouff, Post-Gorden y Rodasta (1988, citados en Salguero et al., 2009b) sugieren que los videojuegos implican un tipo de modelado participante, donde la persona que controla a un personaje durante el juego, de alguna manera se convierte en el personaje. Por lo tanto, cuando el jugador es recompensado por la conducta agresiva de su personaje, como más puntos, más éxito y/o duración de partida al ser más violento y agresivo, esta persona lentamente adquiere y normaliza estas conductas. Todos estos hábitos antisociales que suelen ser esenciales para ganar en los videojuegos no suelen generar consecuencias realistas, y como resultado, el impacto verdadero de las acciones violentas en los jugadores no es totalmente visibilizado (Salguero et al., 2009b).

Esto puede evidenciarse en las experiencias de las jugadoras en estos espacios virtuales hostiles. Aunque existe una idea errónea en que las mujeres no suelen jugar videojuegos, la realidad es que en España para el año 2022, “el sector cuenta con 18,2 millones de jugadores, que se dividen en 9,6 millones de hombres (53%) y 8,6 millones de mujeres (47%)” según el nuevo Anuario de la industria de los videojuegos en España (Arias, 2023). Sin embargo, la participación de las mujeres en los *e-sports* (deportes electrónicos) sigue siendo baja. Aquí influyen factores como que la industria de los *e-sports* está organizada por y para hombres y la existencia de estereotipos relacionados a la baja capacidad de competición de las mujeres (Rogstad, 2021, citado en García-Naveira et al., 2022b).

Más allá de los torneos competitivos oficiales como los *e-sports*, las jugadoras que buscan en los videojuegos lo que la mayoría de los jugadores busca, es decir, entretenimiento y distracción, se convierten en blancos de violencia de género. Esta violencia suele ser más recurrente en los videojuegos online, ya que estos promueven la interacción inmediata entre jugadores. Para hacer frente a estas hostilidades sin renunciar a esta actividad de ocio, las mujeres recurren a prácticas de defensa dentro de los videojuegos y su desarrollo.

El estudio de estas prácticas, las formas de violencia y sus repercusiones requiere de una aproximación metodológica que recoja las experiencias y vivencias de las

mujeres. En el siguiente apartado se explorará la netnografía como metodología para el estudio de espacios digitales.

METODOLOGÍA

Conceptos claves para comprender la netnografía

Según el “*Digital Report 2024*”, para el año 2023, un 64,4% de la población mundial era reconocida como usuarios de internet, cifra que se incrementó para el año 2024, llegando a ser un 66,2% de usuarios en el mundo, quienes están conectados en un promedio de 6 horas y 40 minutos por día en la web (Fraguela, 2024).

El incremento de la cantidad de usuarios en línea se traduce en una nueva realidad de comunicación, formas de interacción y desarrollo de relaciones interpersonales entre usuarios de internet. Efectivamente, en cuanto al análisis de lo que implican las redes sociales, existen dos unidades principales de observación: los “nodos”, quienes son los actores sociales y los “vínculos”, entendidos como las relaciones que se generan entre ellos (Kozinets, 2010).

Estos nuevos núcleos de personas que interactúan en los espacios digitales de forma recurrente, fueron un fenómeno estudiado, en primer lugar, por Starr Roxanne Hiltz en el año 1984 y denominado por él mismo como “comunidad en línea”. No obstante, Hiltz solo se refirió como “comunidades en línea” a los nodos que poseían un vínculo netamente de trabajo. No fue hasta casi 10 años después, en el año 1993, que Howard Rheingold acuñó el término “comunidades virtuales” definiéndose como “agregaciones sociales que emergen de la red cuando suficientes personas llevan a cabo [...] debates públicos el tiempo suficiente, con suficiente sentimiento humano, para formar redes de relaciones personales en el espacio digital” (Rheingold, 1993, citado en Kozinets, 2010, p.8).

Rheingold, a diferencia de Hiltz, se centró en la genuina interacción, atribuyendo los vínculos de los nodos a la creación de comunidades virtuales, independientemente del área de desarrollo de estas. Estas comunidades virtuales, al igual que las comunidades humanas físicas, desarrollan normas de grupo e identidad, la que con el transcurso del tiempo se transforma en su propia cultura,

es decir, la propiedad colectiva de un grupo. Sin embargo, las características únicas de estas comunidades virtuales como el anonimato y la accesibilidad, logran un distintivo de interacción dentro de estas, razón por la cual estas comunidades forman un fenómeno social más amplio en cuanto a sus participantes y sus respectivos comportamientos, valores y creencias (Kozinets, 2010).

Estos valores, creencias y comportamientos colectivos se conciben, según Brenda Laurel, como la “cibercultura”, es decir, prácticas culturales y modos de vida relacionados con el surgimiento de la informática en red (1990). No obstante, Laurel propone la cibercultura como un macro-concepto, pues se refiere a todo espacio digital existente.

Frente a esto, se entiende que existe la macro comunidad virtual que se extiende, de manera general, a todo usuario de internet. Sin embargo, existe una evidente creación de comunidades virtuales que comparten más que solo un espacio digital, sino también símbolos, gustos y convicciones. Kozinets (2010) explora en un meso nivel, adentrándose en “subcomunidades” con sus respectivas ciberculturas, las cuales:

En esos casos, los temas sobre los que las personas comparten información pueden ser de naturaleza más personal o más sobre las características del entorno social o construido. A partir de ahí, el participante podría seguir un camino hacia el aprendizaje de las normas culturales, y la ampliación y difusión de las relaciones sociales en los diversos brazos extendidos de la comunidad en línea (p. 26).

De acuerdo con lo anterior, la presente investigación se centra en el estudio de la comunidad virtual *gamer*, donde se indaga más a profundidad sobre la cultura del *gaming* a través de un enfoque metodológico cualitativo y perspectiva de género. Esto, con el objetivo de llevar a cabo una investigación completa y fidedigna que se basa en experiencias personales, enfocándose siempre en la investigación de acción y participación femenina, con el propósito de visibilizar y abordar temáticas emergentes en relación a la justicia social de género (Denzin y Lincoln, 2018).

A pesar de ser una investigación sobre una comunidad virtual y su cibercultura, se debe tener en cuenta que la elección de la visión de género adoptada no es casualidad, ya que en los estudios culturales se hace un seguimiento a la resistencia, pues su perspectiva es siempre la de la subclase, subyugada o marginada, que registra y analiza el sufrimiento de la sociedad, pero al mismo tiempo quiere revelar la posibilidad una transformación social (Kellner, 1995, citado en Flick, 2014). Además, el objetivo de presentar diferentes vivencias de un grupo de mujeres y las prácticas espaciales que aplican para resistir en estos espacios digitales, evidencia que no es un caso aislado, pues “no pertenece a un solo individuo ni los distingue, sino que es el medio por el cual se producen significados, rituales, comunidades sociales e identidades comunes” (Flick, 2014, p. 247-253).

La netnografía como método de recopilación de información

Teniendo en cuenta lo anterior y dado que se trata de un estudio centrado en espacios digitales, se empleará la netnografía como método de investigación. Este enfoque posee un tipo de análisis colectivo de tipo “meso”, donde se analiza a un grupo de tamaño intermedio. Sus participantes interactúan a través de la web y comparten símbolos significativos entre ellos, los cuales se encuentran digitalizados y compartidos, permitiendo la recolección de datos mediante la observación y participación del investigador en las interacciones de las personas mientras socializan y realizan actividades cotidianas en entornos en línea (Kozinets, 2010).

Para profundizar en el concepto de la netnografía, se debe aclarar la diferencia entre esta y la etnografía, pues fonéticamente pueden generar confusiones. Estos son métodos cualitativos relacionados entre sí, siendo la etnografía el más antiguo, considerado “el clásico” dentro de este criterio. Este método etnográfico se caracteriza principalmente por ser inmersivo, pues la persona que investiga se introduce, físicamente y durante un tiempo prolongado, en la comunidad de

estudio. El investigador o investigadora convive con sus miembros como si fuera un igual, lo que “permite al investigador obtener una comprensión detallada y matizada de un fenómeno social, y luego capturar y transmitir sus cualidades culturales” (Kozinets, 2010, p.55).

Al igual que su “hermana mayor”, la netnografía es un método naturista, es decir, se concentra en la observación participativa de un sujeto, en este caso comunidades, pero sin alterar ni manipular las interacciones. No obstante, la mayor diferencia entre estas es el terreno de trabajo, ya que la netnografía se basa en el trabajo de campo en línea, pues esta “utiliza las comunicaciones mediadas por computadora como fuente de datos para llegar a la comprensión etnográfica y la representación de un fenómeno cultural o comunitario” (Kozinets, 2010, p.60).

Esta gran semejanza genera y desprende particularidades que solo la netnografía posee, como lo son la accesibilidad a información, la variedad comunicativa y el vasto alcance a posibles sujetos y comunidades de estudio (Flick, 2014). Inclusive, Kozinets (2010) describe las que son las cuatro grandes características que vuelven singular a la netnografía:

La primera, y quizás la más obvia, es la alteración. La alteración significa simplemente que la naturaleza de la interacción se ve alterada —tanto limitada como liberada— por la naturaleza específica y las reglas del medio tecnológico en el que se lleva a cabo. Luego está el anonimato, [...] particularmente relevante en los primeros años de la interacción en línea, pero aún significativa hoy en día. La amplia accesibilidad de muchos foros en línea para la participación de cualquier persona es la tercera diferencia crucial [...] Por último, existe el archivo automático de conversaciones y datos facilitado por el medio en línea (p. 68).

Además de estas peculiaridades, la netnografía destaca en la discreción con la que se puede llevar a cabo, pues se puede lograr una investigación de observación en los espacios digitales, sin necesidad de que la comunidad estudiada lo note. No obstante, esto limita el nivel de participación de los

miembros de la comunidad virtual y obliga al investigador a interactuar si requiere de reciprocidad colaborativa (Kozinets, 2010).

Herramientas de recopilación de datos

El principal instrumento de recolección de datos fue la aplicación de entrevistas, con la finalidad de enfatizar la profundidad y delicadeza con el que debe ser tratado un tema de naturaleza tan sensible como lo es la violencia de género. Estas fueron diseñadas con el objetivo de facilitar un entorno que permitiera a las mujeres sentirse más libres y cómodas para expresar sus opiniones y experiencias, promoviendo así una comunicación abierta y sincera.

Como recurso complementario, se utilizó el análisis de material audiovisual, el cual pertenecía a grabaciones y/o transmisiones de las entrevistadas mientras jugaban. Esta herramienta mejora la captura de detalles sobre aspectos como el lenguaje, gestos, movimientos corporales y expresiones faciales en las situaciones de estudio, al mismo tiempo que permite la revisión retrospectiva (Flick, 2014). En este caso específico, se utilizó el “análisis interpretativo”, pues facilita interpretaciones basadas en el entendimiento y códigos compartidos entre los actores involucrados, en este caso, investigadora-entrevistada.

Estas herramientas permiten una observación más detallada de aspectos que pueden haber pasado desapercibidos, tanto en un método como en el otro, con el fin de facilitar una perspectiva más holística del comportamiento social entre los miembros de esta comunidad virtual.

Perfil de entrevistadas

Para este estudio, se entrevistó a un total de 22 personas, donde la elección del género fue intencional, pues se busca demostrar vivencias y diferentes

perspectivas de un grupo en específico, por lo tanto, todas las personas entrevistadas son del género femenino, incluyendo a mujeres disidentes.

Como característica principal y compartida, estas mujeres son jugadoras habituales de videojuegos, quienes juegan casi todos los días un promedio de 4 horas. Además, tienen como preferencia actualmente un videojuego online, es decir, que requieran de interacción, ya sea por *chat* de voz o *chat* escrito, entre los jugadores y jugadoras en tiempo real.

Por otro lado, el rango etario de las mujeres consideradas para este caso de estudio es variado y no específico, pues no es relevante para dar respuesta a las preguntas de investigación. No obstante, todas las participantes cumplen con la mayoría de edad.

De acuerdo con lo anterior, todas las participantes dieron su consentimiento para hacer uso de la información proporcionada, la cual se aclaró, será solo con fines académicos. Asimismo, con intención de resguardar sus identidades, que la entrega sea más dinámica y que los resultados se ofrezcan de manera no intrusiva, manteniendo el respeto por la privacidad y el contexto de la situación, se utilizarán los *nickname* (apodos) de juego para citas directas.

Para mejorar la comprensión y relativo a lo anterior, en el capítulo “ANEXO”, se encuentra un cuadro descriptivo, el cual contiene los respectivos *nickname* de las entrevistadas y una pequeña descripción de características sobre cada una.

Análisis de datos

En la netnografía, la técnica de análisis de datos es conocida como “codificación”, la cual es un proceso interpretativo, donde el investigador organiza sus datos a través de la generación de categorías significativas, según las vivencias e interacciones recopiladas (Kozinets, 2010).

A pesar de que existen diferentes formas de codificación, dada la naturaleza del presente estudio, se empleará la “codificación abierta”. Este tipo de codificación se utilizará para identificar y clasificar los temas, patrones y conceptos emergentes directamente desde los datos recopilados en las entrevistas. Esta técnica permitirá agrupar y clasificar las prácticas espaciales y tipos de respuesta en los videojuegos online según las jugadoras, conectándolas con la codificación académica de Sobieraj (2018) respecto a las categorías y tipos de violencia en espacios digitales.

RESULTADOS

Generalidades respecto a la violencia desde la perspectiva de las jugadoras

Las entrevistadas comienzan destacando que, desde pequeñas, percibieron una asociación cultural entre los videojuegos y el género masculino, una visión que los define como una actividad para niños. Esto, notándose desde sus inicios como jugadoras, pues varias participantes mencionan que comenzaron a jugar por influencia de algún familiar o amigo varón, casi nunca por una mujer que fuera jugadora. Inclusive, esta visión cultural se reflejaba en los regalos que recibían, pues las consolas, videojuegos y computadoras eran comúnmente destinados a los niños. Esto, reflejado en palabras de la jugadora *DivaVirtual*, remarcando “es una comunidad de hombres. Desde chica yo nunca vi que a mis primas o familiares mujeres les regalen consolas o computadores para que jueguen, entonces crecimos ignorantes un poco en lo que es *hardware*”

Así, muchas de sus primeras experiencias fueron compartidas con figuras masculinas como hermanos, primos o amigos. Como cuenta *LittleNezumi*:

“Yo y mi hermano y como te dije, él fue el que me adentró como en este mundo, pero me pasaba que antes compartíamos computador, entonces, eso igual siento que era una problemática, porque no tenía mi propio espacio, mi propia identidad en el mundo de los juegos, sino que siempre era como la sombra de este de este jugador”.

Cabe destacar, que actualmente todas las entrevistadas juegan de manera constante, dedicando un promedio de 4 horas todos los días o día por medio a los videojuegos. Estos tiempos varían, dependiendo de sus responsabilidades personales, ya que algunas deben equilibrar sus tiempos de juego con sus trabajos, estudios, e incluso la maternidad.

En cuanto a las comunidades gamer en general, varias entrevistadas los consideran espacios tóxicos, donde la violencia de género presenta una característica extremista y polarizada, descrito por casi todas las jugadoras con la

frase “Si no te insultan, te acosan/*jotean*⁷ ”. Esta situación, la entrevistada *PixelBee* la describe como:

“Tienes dos opciones, o te insultan por ser mujer y te tratan de *maraca*, de *perra*, de *puta* o te tiran otros improperios ya más de acoso y te piden Instagram o dicen “quiero tener una novia que juegue como tú”, entonces, no hay punto medio”.

Esta polarización se encuentra arraigada a la cultura machista y al poder de grupos privilegiados que dominan los espacios, en este caso, digitales. De hecho, *DivaVirtual* lo retrata, a través de sus palabras “en el juego pasa que, si juegas mal, siempre habrá alguien que te critique por ser mujer y si juegas bien, después te llueven las solicitudes para jugar, yo no creo que un hombre le pase eso”

En esta polarización, los ataques violentos, generalmente, se fundamentan bajo la premisa de que las mujeres son “un género inferior”, mientras que el acoso se ve respaldado por la “objetivación⁸ hacia la mujer”. La jugadora y *streamer*, *Pantru*, comenta que esto le pasa incluso en sus *streams*:

“Una vez me llegó un persona al *stream*, él va y dice, ‘Ay, por fin una mujer que no muestra escote para atraer *views*’ y yo le digo, ‘mira, yo no muestro escote, pero no por eso vas a menospreciar a otra *streamer* que está mostrando su escote, o sea, simplemente el escote está ahí. Si tú ya lo sexualizas, es cosa tuya”.

Esta situación de acoso e insulto se ve reforzada cuando los agresores se ven, de alguna forma, rechazados por las víctimas. Esto se evidencia en una situación que vivió la jugadora *Ampa20*, donde cuenta “no me acuerdo los comentarios específicos, pero eran como, ‘Oye, pásame el *Instagram* porque yo te *culeo*’, le digo ‘te voy a reportar’ y empiezan ‘ay, ni que estuvieras tan rica, *maraca culia*”

Sin duda, cualquiera de los dos extremos representa, de forma clara, un pensamiento colectivo que se reproduce por parte de los jugadores, que no necesariamente son hombres, pues también existen mujeres victimarias que

⁷ Modismo chileno, el cual hace referencia a cortejar o coquetear.

⁸ “Se refiere al acto de mirar, tratar y valorar a una mujer con base en el uso que puede darse a su cuerpo o partes de su cuerpo para el placer sexual de otros” (Arosemena, 2017)

reproducen esta cultura machista, llamadas “*pick me girls*”⁹. Estas mujeres también son perpetradoras de violencia, quienes generalmente apoyan a los victimarios en la búsqueda de aprobación masculina. La entrevistada *DivaVirtual* lo considera un “desfase en épocas”, pues:

“En el mundo virtual, todavía las mujeres como que no miramos mal porque una juega mejor que la otra, como competencia y las ‘*pick me*’ dentro del mundo virtual existen demasiado y me llegan a molestar mucho más que los hombres que me *putean* por ser mujer”.

Por lo que sí, la violencia de género en los videojuegos online no solo es un “conflicto de géneros”, sino un conflicto de poderes. Estas mujeres son molestas para las demás jugadoras, evidente en *GlossyMuñekita* que dice “yo tengo un tema con las ‘*Pick me girl*’. Me cargan que busquen esta validación masculina teniendo que denigrar a otra persona. Se nota mucho cuando la chica necesita, no las paso, la verdad”. Inclusive, la jugadora *Pantru* cuenta una experiencia molesta concreta sobre esto:

“Ocurrió un momento con una ‘*pick me*’ de una chica que era la única y en el momento en que yo entro dice, ‘¿Y quién es ella? ¿Y por qué la unieron al grupo? Si yo soy la única mujer del grupo’ y yo le dije a los chiquillos ‘Oye, ¿sabes qué? No quiero bajar de la nube a su princesita, así que yo me retiro. Bye”.

El poder se expresa a través de la jerarquía social, la cual se replica en todo espacio existente. En los videojuegos, estas jerarquías se exponen en la violencia segregativa hacia personas de comunidades minoritarias, como el caso de las mujeres. A través de las entrevistas, no solo se mencionó la violencia de género, sino también una marcada interseccionalidad, es decir, ataques directos sobre las entrevistadas que poseían más de una característica considerada como minoría. Esto lo deja saber *DivaVirtual* al comentar “Sí, porque si hablo y estoy jugando mal

⁹ “*Pick me girl*” se traduce como “chica ‘elígame””, haciendo referencia a mujeres que buscan que un hombre se fije en ellas y las elija por sus actitudes, las que tienen como objetivo complacer al género masculino.

ya sé por qué me van a molestar, o incluso si eres como extranjero; peruano o de otra nacionalidad o porque eres mujer, ¿cachai? O si eres ambas, peor todavía”

Estos discursos de odio se dirigen a ciertos grupos minoritarios, demostrando en su mayoría: misoginia, homofobia, transfobia, xenofobia, racismo y clasismo.

Con las entrevistadas venezolanas *Yelena* y *Mai* esto fue más demostrable. *Mai* cuenta que “hay gente que me han dicho el típico comentario de ‘ay, en Venezuela no comen’ o ‘los venezolanos son malísimos’”. Por otro lado, *Yelena*, quien vive hace años en Chile, comenta una xenofobia que se remarca, tanto en los juegos como en la vida real:

“Cuando se me escapa mi acento venezolano es ‘buscame el pedido de *Rappi*’. Yo no sabía que alguien podría odiar a otro por su nacionalidad. No lo supe hasta que salí del país y llegué acá. Como que todo el mundo me odiaba y no no sabía por qué, o sea, tenía 15 años y no he hecho nada”.

En cuanto a los canales utilizados para ejercer violencia, las entrevistadas presentan opiniones divididas respecto a cuál de los dos chats resulta más agresivo: el escrito o el de voz. La entrevistada *Rapuniela* expresa como influye la búsqueda de anonimato “totalmente el *chat* escrito [...] te da más anonimato en ese sentido”

A pesar de esto, el *chat* de voz es indicado por más jugadoras como el medio perfecto para ejercer violencia, como declara *GlossyMuñekita* “de voz, entonces ahí tú hablas y sabes internamente que te sentencias a que el hombre pueda hacer y deshacer contigo lo que quiera”. Respecto a estos canales, la entrevistada *Bishamon* cuenta la reciente actualización de la empresa Riot en su juego *Valorant*, diciendo

“Ahora también *Riot* va a implementar grabar las partidas, van a poder grabar las voces. Antes no se podía, por ejemplo, la gente prefería a veces insultar por *chat* de voz porque era mucho más difícil que te que te penalicen por insultar a través del canal de voz”.

En este contexto, los comentarios más recurrentes, ya sea por *chat* escrito o *chat* de voz, son de índole sexual y suelen estar asociados al acoso. Esta situaciones siendo muy normalizadas desde pequeñas “Yo recuerdo tener acoso en el espacio cibernético desde que era muy niña” (*LittleNezumi*) y es algo que sigue pasando a día de hoy, como cuenta *Malina*:

“Las chicas hoy en día de 13 o 14 años que están jugando y que muchas veces se enfrentan a discriminación o en estos mismos videojuegos como *Roblox*, que había muchos pedófilos que se aprovechaban igual las niñas, les pedían fotos, videos, videollamadas a cambio de compras en el juego”.

Y esto sigue hasta cuando las jugadoras crecen, como revela *Nilu* “Me metí a un canal de *Telegram* de *Free Fire* para conseguir diamantes, me empezaron a hablar números y me pedían que mandara fotos [...] Una vez un loco me dijo ‘*chúpame los cocos*’”.

Cabe destacar, que las imágenes que ejemplifican estos tipos de violencia fueron proporcionadas directamente por algunas de las entrevistadas.

Figura 1

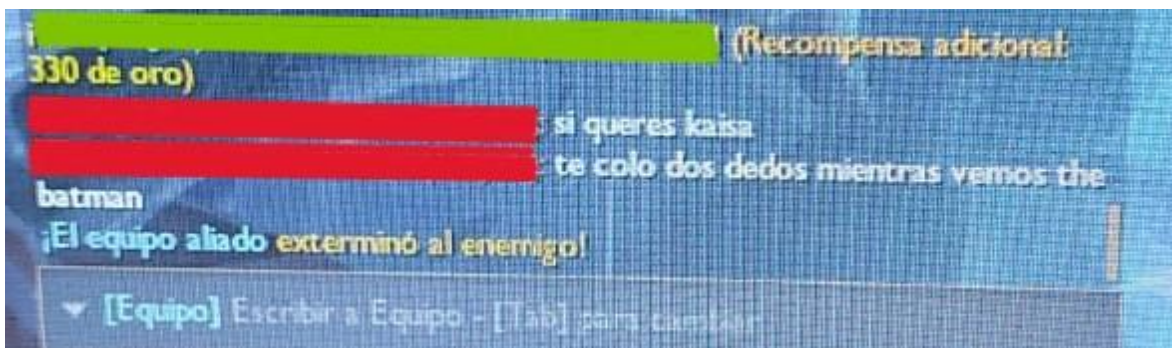
Violencia de género en chat privado escrito en el videojuego “League Of Legends”



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas, mientras jugaba “*League Of Legends*”, 2024.

Figura 2

Violencia de género en chat grupal escrito en el videojuego "League Of Legends"



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas, mientras jugaba "League Of Legends", 2024.

Le siguen los comentarios donde se observa la constante reproducción de estereotipos de género, donde las participantes son encasilladas en roles tradicionales o expectativas ligadas a su condición de género. Así lo refleja la experiencia de *PattinsonsWife* "me han dicho que debería estar pariendo hijos o estando en la cocina, muy estereotipado". O comentarios que destaca *MahouClow* "el típico 'no deberías estar jugando', 'tienes que estar cocinando', 'búscate un juego de mujeres', 'anda a hacerme un sándwich', cosas así".

Figura 3

Violencia de género en chat grupal escrito en el videojuego “League Of Legends”

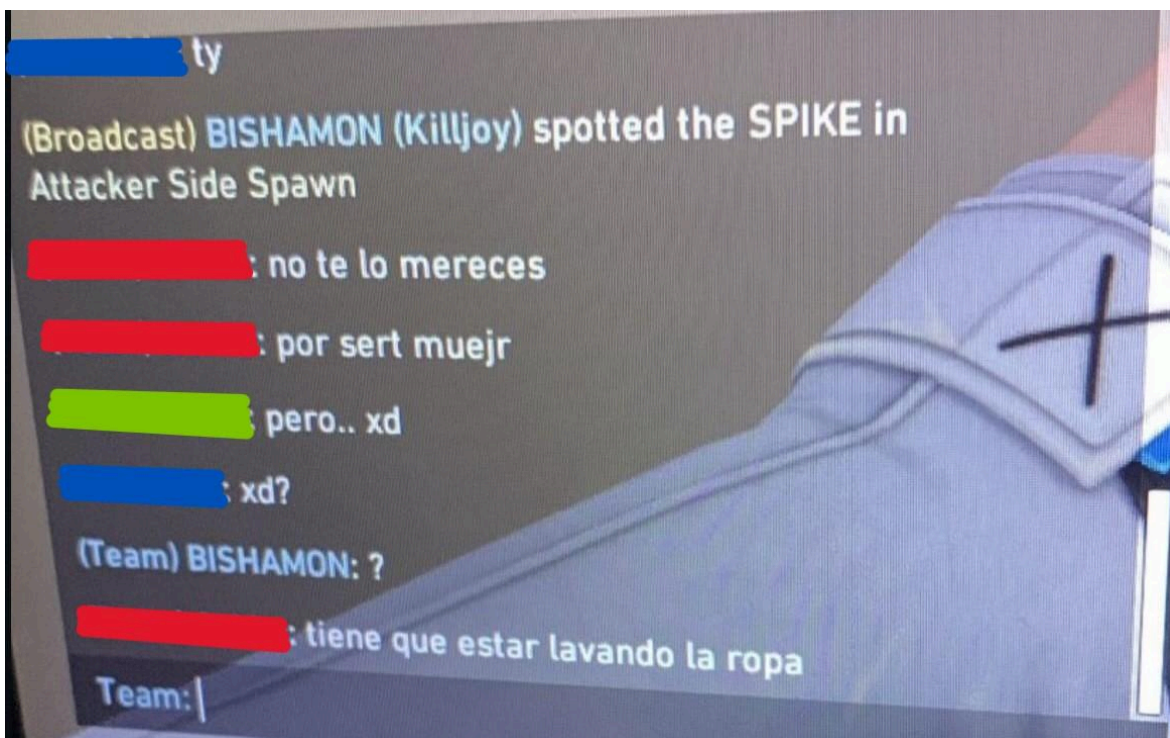


Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas, mientras jugaba “League Of Legends”, 2024.

Y por último, pero la más preocupante, es la directa violencia desmedida en contra de las entrevistadas, donde se evidencia una misoginia desmedida y naturalizada. “Los comentarios más fuertes sobre mi género, por ejemplo que ‘me merezco una agresión sexual’, que ‘me maten’, que ‘me descuarticen’ solo por ser mujer.” (Rothstein). Otros comentarios que expresa Chivi “una vez en el LOL me dijeron, ‘Te voy a buscar y te voy a violar’” y también Ampa20 “me acuerdo que una vez dijeron que era ‘una enferma mental’, que ‘tenía síndrome de Down’ y que ‘le haría mucho favor al mundo si es que me suicidara’”.

Figura 4

Captura del chat grupal del videojuego "Valorant"



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas mientras jugaba "Valorant", 2023.

Incluso en otros casos, aunque el insulto no se dirige directamente hacia una mujer, esta sigue siendo el centro de ataque. Por ejemplo, es habitual que los hombres insulten a otros utilizando comentarios despectivos hacia mujeres relacionadas con la persona agredida, como su madre, hermana, pareja, entre otras. Así lo manifiesta la jugadora *Nilu* "siempre es por el hecho de ser mujer, lamentablemente. Pero es porque esas son las ofensas de ellos, siempre relacionado a ordinarieces y siempre relacionado a algo con la sexualidad contra la mujer".

En cuanto a la raíz de la violencia de género en estos espacios, las jugadoras perciben que esta tiene raíces en factores culturales y personales, como los

ambientes de crecimiento, la misoginia, la “masculinidad frágil”, el egocentrismo, entre otros. Estos, pueden ser amplificados por la cultura del juego, donde el lenguaje y los comportamientos aún manifiestan machismo y prejuicios contra las mujeres. Algunas jugadoras comentan posibles factores, como *Nekosai* “yo creo que es netamente una cultura machista que se propaga porque solamente están en grupo. De hecho, yo veo cuando ese mismo machista está solo, no hace eso” o *PattinsonsWife* “a ver, yo creo que es un entorno tan dominado por hombres que no saben comportarse o de entrada por una misoginia interiorizada desde niños chicos”. En palabras de Bishamon:

“Yo creo que más que nada al estereotipo que se tiene de mujer dentro del mundo de los videojuegos, porque lo que sucede generalmente es que una mujer sea mala para jugar. Porque como que “no es su ambiente”, pero ya llega a un límite en el que ni siquiera la dejan jugar, como que ni siquiera ven si ella es realmente buena o mala para tratarla mal por ser mujer”.

Dentro del videojuego, algunas entrevistadas describen situaciones de aislamiento o sabotaje hacia su personaje, donde otros jugadores y jugadoras ignoran sus aportes, ya sea al no considerarlas para misiones importantes o al dejar de informarles sobre estrategias de juego. Esto afecta negativamente en sus estadísticas y desempeño, repercutiendo sus experiencias. Como la que relata *Bishamon*:

“Yo me ponía a jugar sola, me tocaban cuatro hombres amigos juntos en grupo y...o me hacían mucho eso cuando se daban cuenta que era mujer y me acorralaban a una pared como que mi personaje no se podía mover y me tiraban todas sus habilidades para que me muriera en el juego, tipo que no pudiera estar en la ronda”.

En cuanto a las plataformas digitales relacionadas al juego, pero fuera de este (como foros o grupos de redes sociales), las participantes expresan que prefieren no involucrarse en las interacciones sociales de estos espacios, limitando su participación netamente a obtener información básica sobre actualizaciones o cambios en sus juegos favoritos. Como manifiesta la jugadora *Rothstein*:

“Yo no soy de participar mucho en esos espacios, ya que solo los busco para recabar alguna información de alguna actualización de un nuevo juego, de alguna recomendación o alguna guía que necesite en ese momento, por lo que trato de no relacionarme mucho en esos espacios virtuales”.

Esto sugiere que las interacciones en estas plataformas también pueden ser ambientes hostiles o incómodos.

Además de la violencia dentro de los juegos, las jugadoras destacan que aún existen aspectos en los que la industria de los videojuegos debe mejorar para ser un espacio más inclusivo y paritario. Aunque se observa una mayor participación femenina en la industria en comparación a años anteriores, aún quedan desafíos evidentes como las situaciones de acoso y violencia en el entorno laboral, brecha salarial, imparidad en miembros trabajadores, desigualdad en el reconocimiento de logros y contribuciones, entre otros. Como la desagradable experiencia de *Chivi* con un trabajador de la industria, pero ella siendo jugadora: “yo, cuando tenía 16, me acosó un tipo que trabajaba en *Riot* en la empresa del *LOL* y él tenía 40. Y él trabajaba en *Riot* y me regalaba *skins*, me regalaba cosas a mi cuenta, pero solo por interés”. De igual manera, en una experiencia más profunda, *Yelena* se sincera:

“Yo iba a estudiar Programación de Videojuegos, ya que como siempre juego muchas cosas, me llamaba la atención. Por lo que me dispuse a comparar en dónde podría trabajar y esas cosas, y empecé a averiguar un poco más, me di cuenta que el trabajo de la mujer no era tan apreciado en ese mundo. No era rentable, para nada, ya que se podría ver la brecha salarial entre los dos géneros, e incluso en las universidades, las actividades se concentrarían especialmente a compañeros masculinos. Incluso en las ferias de trabajos esporádicos siempre aparecían anuncios tipo: ‘Se busca programador hombre. Programador Junior hombre’, y al final no era rentable para mí. Aparte, en la industria las cosas están muy segregadas, ¿sabes? A las mujeres siempre las ponen en cosas como ilustración o diseño. Gran parte de mis amigos estudian programación de videojuegos, y por lo que me han dicho, no hay mujeres en sus salas de clase. Y creo que a todas nos sucede, en qué nos desmotivamos en dedicarnos a algo así, ya que no sentimos que tengamos el mismo valor que un hombre”.

Estas brechas reflejan una falta de igualdad en las oportunidades y que no solo las jugadoras se enfrentan a situaciones desfavorables, sino que las mujeres de la industria de los videojuegos también se enfrentan a ambientes de trabajo que pueden ser hostiles, exponiendo la falta de políticas efectivas y una renovación cultural empresarial que promueva el respeto y la igualdad entre sus trabajadores. “En el mundial del *LOL* es solo masculino. El mundial del *Valorant* también, es solo masculino. Y las mujeres tienen como su liga aparte, pero ni siquiera la *streamean* como para poder verlo. Es como el fútbol femenino” (Chivi).

Si bien las entrevistadas destacan aspectos positivos de los videojuegos “me ayuda a tener buenos reflejos” (*PattinsonsWife*), “Las amistades que he hecho [...] el mundo virtual a veces un poco más cómodo para poder socializar sin salir de mi zona de confort” (*DivaVirtual*), realmente piensan en que aún queda mucho por mejorar en la comunidad *gamer*, sobre todo en temáticas de relación con los demás.

“Creo que eso hace falta: armar comunidad con mujeres y al mismo tiempo que sean con hombres. Está súper interesante que haya comunidad de mujeres que juegan, pero a mí me gusta también jugar con hombres, a pesar de lo malo, me gustaría que fuera más realista como... vivimos en un mundo con hombres, tiene que ser llevadero ¿cachai? Y que no tengamos nosotras qué restarnos para que ellos puedan jugar en paz y nosotras podamos jugar en paz” (*DivaVirtual*)

“Lo ideal es que estuviesen más presentes todavía, pero el hecho de que se les permita formar parte del desarrollo y demostrar que tienen muy buenas ideas y una excelente ejecución es un buen comienzo. No sería de extrañar que de aquí a 10 años, por ejemplo, ya tengamos empresas completamente dirigidas por mujeres con títulos bastante interesantes. Las cabras tienen el conocimiento, tienen las habilidades, y solo falta que se les dé el espacio y el financiamiento para realizarlo” (*Rothstein*)

Aunque existen aspectos positivos, las jugadoras consideran que aún queda un largo camino que recorrer para alcanzar una inclusión plena de las mujeres al mundo del *gaming*, abarcando tanto a aquellas que juegan por entretenimiento, como a las que se desempeñan profesionalmente en la industria de los videojuegos.

Prácticas espaciales de autoprotección en los videojuegos online

Ocultamiento de identidad

Una de las prácticas más comunes para evitar la violencia de género, es el ocultamiento de identidad. Esta práctica se encuentra vinculada al anonimato y se utiliza, tanto en los perfiles relacionados al videojuego, como dentro de las partidas de juego. Respecto a esto, las entrevistadas expresan que el encubrimiento se conecta, principalmente, al *nickname* de juego, donde las jugadoras suelen elegir *nicknames* neutros, que no evidencien su nombre real o, en su defecto, no esté sujeto a suposiciones sobre su género. Respecto a esto, Rothstein cuenta su experiencia:

“Al inicio yo partía con *nickname* muy femeninos, y luego con el tiempo tuve que ir variando los nombres de usuario al menos tres veces hasta llegar con el que uso actualmente, *Rothstein* es un nombre super neutral, entonces cuando juego, muchos no asumen que están jugando con una mujer”.

Además de la alteración de sus *nicknames*, las participantes comentan que, con la finalidad de evitar escenarios, principalmente de acoso, también modifican sus perfiles como jugadoras. Estas modificaciones incluyen, aparte del apodo, otros elementos como su foto ícono, correo electrónico, descripciones, entre otros. De este modo, intentan evitar que sus perfiles proporcionen información personal o que contengan enlaces o nombres similares a sus perfiles más privados en otras plataformas digitales. Un ejemplo de esto es la jugadora *GataLadrona*:

“No tengo mis perfiles, no tengo acceso a redes sociales en los juegos, nunca me llamo por mi nombre. De hecho, antes no me salía poner nombre de mujeres todo el tiempo que jugué nunca tuve un nombre que se pudiera identificar como femenino. Siempre me ponía otro tipo de nombres”

Asimismo, las jugadoras alteran su forma de comunicación durante las partidas, ya sea con todos los jugadores¹⁰ o exclusivamente con sus aliados. Para esto, existen dos tipos de *chat*: *chat* de voz, por el cual las jugadoras deben hablar a través de un micrófono; *chat* escrito, el cual solo implica escribir. Sin embargo, se debe considerar que las interacciones grupales varían según el videojuego, ya que no todos cuentan con la misma modalidad de comunicación: algunos videojuegos cuentan con un solo tipo de *chat*, otros juegos incluyen ambos.

En cuanto al modo de comunicación, las entrevistadas mencionan que, al utilizar el *chat* escrito, ya sea por preferencia personal o porque el videojuego solo dispone de este tipo de *chat*, optan por referirse a sí mismas con pronombres masculinos. En cuanto al *chat* de voz, algunas han considerado la opción de usar distorsionadores de voz, con el fin de presentarse con una voz más masculina ante los demás jugadores. En este sentido, las jugadoras sufren de un tipo de violencia sutil hacia ellas mismas con el objetivo de evitar la interacción de forma directa con el agresor, lo que Ging y Siapera (2018) llaman “auto-censuramiento”. Esto, se traduce a su vez como una forma de “dejar de ser” en los espacios digitales.

Modificación en la acción de juego

Para comprender estas prácticas de acción, es necesario conocer ciertas características básicas de los videojuegos en relación con el progreso de este. En primer lugar, la mayoría de los videojuegos suelen ofrecer distintos modos de juego, lo que permite variar tanto las metas como la experiencia de los jugadores sin que estos tengan que cambiar de juego. Esta variedad contribuye a hacer las partidas más dinámicas y entretenidas.

En segundo lugar, los videojuegos multijugador online, generalmente, se basan en la formación de equipos para alcanzar un objetivo común. Los equipos están conformados por un número específico de jugadores (usualmente cinco), por lo

¹⁰ Los videojuegos multijugador, por lo general, sólo permiten comunicarse con los jugadores aliados, es decir, del mismo equipo. Sin embargo, algunos juegos como “*Valorant*” o “*Call of Duty*” permiten hacerlo también con el equipo enemigo.

que los videojuegos permiten formar equipos con personas conocidas, completando el número de cupos restantes con personas aleatorias que estén a la espera de participar. Esto hace casi inevitable jugar con personas desconocidas, más si se juega de manera solitaria. Esta característica, sumado al anonimato, tiende a potenciar interacciones agresivas y/o de acoso, lo que motiva a las jugadoras a implementar prácticas específicas para proteger su experiencia de juego y adaptarse a su desarrollo.

Respecto a los modos de juego, las entrevistadas señalan que el ambiente se vuelve significativamente más violento y tenso en los modos competitivos, pues estos implican valores estadísticos decisivos en los rankings y definiciones de nivel de cada jugador. Por esta razón, las jugadoras prefieren participar en modos que no impacten directamente en su desempeño estadístico y, en su lugar, optan por modos de juego más sencillos. Esto se ejemplifica en situaciones que *Rothstein* debía soportar “cuando había mucho acoso verbal, yo era la que cerraba el juego a mitad de la partida, y eso lleva una penalización dentro del juego en la parte competitiva y terminé por dejar un poco el competitivo”.

Por otro lado, como se explicó anteriormente, la mayoría de los videojuegos online multijugador requieren una interacción directa con los demás jugadores. Frente a esto, las participantes manifiestan que prefieren no comunicarse con su equipo, aún cuando se trate de un juegos en grupo. Este silenciamiento (Ging y Siapera, 2018) refuerza una desvinculación espacial, parcial o completa, ya que las entrevistadas modifican su forma de relacionarse en los espacios digitales. Esto, no solo en casos puntuales, como destaca *Bishamon* “eso pasa mucho, de que las mujeres en el juego tienden a ocultar su nombre y no hablar hasta que perciben como esta el ambiente para poder hablar”.

Las jugadoras, como se mencionó anteriormente, comúnmente recurren al ocultamiento de identidad en las interacciones a través del *chat* escrito. Sin embargo, para evitar la comunicación en el *chat* de voz, las jugadoras utilizan dos acciones que modifican por completo su forma de juego:

1. Optan por *muted* (silenciar) a los demás o *mutearse* ellas mismas. Esta práctica les permite jugar sin necesidad de exponerse al diálogo con otros jugadores o jugadoras. En este contexto, *Francia* relata “yo los *muteaba* [...] porque es desagradable que te digan que hacer, te distraen demasiado, te dan órdenes para no hacerlo bien [...] además del *mansplaining*”. Además, esta jugadora reclama por dominio de espacio “igual pasa mucho que los hombres en general dejan el micrófono abierto sin hablar y se escucha el fondo, y sientes que están abarcando espacio igual”.
2. En el caso de las jugadoras que sí desean interactuar con los demás jugadores para una mejor coordinación en el desarrollo de la partida, muchas de las entrevistadas señalan que suelen esperar un tiempo antes de hablar. Esta acción de “habla tardía” es un proceso que les permite analizar las demás interacciones en silencio, con el objetivo de evaluar la seguridad del ambiente. Esto lo evidencia *DivaVirtual*:

“A medida que va en proceso la partida, voy viendo como se comportan entre los jugadores, como se hablan, y ahí veo y digo “ya, este es un buen momento para hablar porque se ven piola”. Pero si veo que son medios sublevados entre ellos, si están *puteándose* o *mandoneándose*, yo juego tranquila nomás”.

Así, en caso de que consideren que las interacciones de los demás jugadores no son seguras, cómodas o amigables, eligen no activar el micrófono y juegan sin comunicación verbal, limitando su exposición y participando de manera más reservada o solitaria.

Este auto-censuramiento y silenciamiento demuestran que, al momento de relacionarse, las entrevistadas examinan el entorno al que deben enfrentarse para evaluar posibles riesgos, buscando adaptarse a las condiciones que se les presentan. Sin embargo, jugadoras como *LaSirenita* incitan a erradicar este auto-censuramiento:

“Yo creo que les duele el ego que una chica les gane, aparte, yo no soy de las que se quedan calladas. Tengo varias amigas que sí, se silencian, pero yo las invito a que hablen, y sobre todo que bloqueen”

Estas precauciones en el *chat* de voz se utilizan siempre y cuando las entrevistadas jueguen con desconocidos, donde los riesgos de acoso o interacciones violentas son mayores. No obstante, para evitar que la modificación en la comunicación sea un obstáculo para su desempeño en el videojuego, muchas jugadoras prefieren jugar con sus grupos de amigos y amigas o personas con las que ya han jugado antes. A pesar de esto, la violencia entre jugadores amigos sigue estando muy normalizada, como revela *Rapuniela*:

“Yo he tenido varios grupos de amigos y también de equipo, porque también participo a nivel competitivo en algunos grupos y típico que uno tiene el grupo de *WhatsApp* para coordinarse o en *Discord*, y de repente aparecen estas bromas muy normalizadas, homofóbicas o sexistas o machistas, ¿entiendes? Y eso me ha hecho alejarme de varios grupos”

En casos más extremos, algunas de las jugadoras mencionan que existen grupos exclusivos femeninos en otras plataformas digitales como “Discord”, donde buscan jugadoras para formar equipos de juego selectivamente femeninos. Por lo tanto, se crean nuevas subcomunidades restrictivas separatistas, con el objetivo de facilitar un ambiente seguro donde pueden interactuar y jugar sin miedo a encontrarse con escenarios conflictivos e incómodos. *MahouClow* cuenta su experiencia positiva en estos espacios “he estado en *discords* de mujeres, solo para evitar eso, porque los *discords* de mujeres son muy buena onda y puro cariño y comprensión, empatía...y esos comentarios horribles nunca pasan”.

Respuesta directa a la violencia

Estas prácticas de respuesta directa suelen surgir entre las entrevistadas que tienen una actitud de resistencia y lucha al enfrentarse a estas situaciones violentas, o, en su defecto, tienen como fuente un sentimiento de desesperación e impaciencia.

Los ataques directos, según lo recopilado, se pueden observar en dos enfoques principales, determinados por la disposición y actitud de las participantes. La

primera estrategia de acción rápida consiste en responder de manera inmediata, donde las jugadoras “combaten fuego con fuego”. Algunas admiten que la impaciencia las impulsa a reaccionar de forma violenta, como *Yelena* “lo que yo hago es pararle los carros desde un inicio. Tomo una posición algo agresiva, pues es la única manera en que ellos responden, y lamentablemente, no hay mucha gente que frene ese tipo de violencia”, mientras otras prefieren dar respuestas más controladas y diplomáticas, buscando demostrar que no se encuentran intimidadas ni afectadas.

“Yo a estos tipos les respondo, porque la verdad es que yo no dejo pasar estas injusticias ¿cachái?, porque quizás hoy soy yo, pero quizás en otro momento puede ser otra persona que no va a decir nada y se va a callar, a mí no me van a sacar de aquí, no me van a callar” (*GlossyMuñekita*).

Por otro lado, el conducto regular para proceder, aunque un poco más lento, es el “reporte a un jugador” dentro del mismo videojuego, los cuales tienen como objetivo sancionar a jugadores que cometen actos de violencia, acoso o interfieren en el desarrollo óptimo de la partida. Los reportes son enviados a la empresa responsable del videojuego, donde trabajadores reguladores reciben, evalúan y procesan cada solicitud de penalización para aplicar una sanción al infractor, dependiendo de la gravedad de la situación.

Si bien no todos los juegos cuentan con esta opción, los más concurridos por jugadoras y jugadores , como *Valorant* y *League of Legends*, sí lo poseen.

En la siguiente figura, se puede apreciar el cuadro de reportes del videojuego *League of Legends*, el cual cuenta con variadas opciones de violencia para denunciar a otro jugador.

Figura 5

Cuadro de opciones para el “reporte a un jugador” por mala conducta en el videojuego “League Of Legends”



Nota: Captura desde el videojuego por parte de una de las jugadoras entrevistadas, 2024.

A pesar de la existencia de sistemas de reporte dentro de los videojuegos, las entrevistadas identifican diversas deficiencias en su funcionamiento. Entre las principales fallas destacan la falta de notificación sobre el tipo de penalización aplicada al infractor, la omisión o desestimación de las denuncias, la demora en resolver las quejas y la imposición de sanciones mínimas que no generan un impacto significativo.

“Si tú haces como tu reporte, porque también está la opción de reportar al jugador, la sanción ni siquiera es alta. Te quitan el juego por un par de días, pero... no es algo integral en lo que se tome al jugador y haya como...un proceso donde el jugador pueda reivindicarse o trabajar eso...como ‘te baneamos y listo, aprende’” (*DivaVirtual*)

Además, las participantes subrayan que estos sistemas no consideran el malestar emocional que ellas deben experimentar al enfrentarse a estas situaciones, ni garantizan que las sanciones eviten la recurrencia de conductas abusivas. Esto evidencia la necesidad de mejoras estructurales en estos mecanismos de denuncia y sanción para crear entornos más seguros y efectivos. En palabras de *PattinsonsWife*, “las normas para *banear* son como super instructivas y como que es ‘ya te penalizamos 15 minutos’, y después sigue jugando. Es como que no tienen grandes repercusiones”.

Incluso destacando la importancia que le dan al sistema, como *GlossyMuñekita*:

“La verdad es que me doy el tiempo, a veces de hacerlo de manera externa, ya no con el soporte, sino que lo hago externo, como el hecho de cómo a hablar directamente con un ejecutivo o algo así, para yo quedarme segura de que este chico recibió una sanción”.

Lo anterior demuestra que, para las jugadoras, el sistema de reportes es un elemento de gran relevancia. Aunque se percibe como funcional, aún persisten inquietudes respecto a las sanciones aplicadas, lo que manifiesta el deseo de las entrevistadas de que se garantice una justicia más efectiva.

Combate digital: Violencia de género vs Prácticas de género

En la siguiente tabla, presenta una guía visual para facilitar la comprensión de los tipos de violencia presentes en los videojuegos y las prácticas que utilizan las entrevistadas para enfrentarlas. Las categorías incluyen los tipos de violencia ejercida por los agresores, las clasificaciones generales de violencia propuestas por Sobieraj (2018), las prácticas espaciales adoptadas por las entrevistadas y sus respectivas respuestas ante estas formas de agresión.

Tabla 1

Tipos de violencia en los videojuegos online y la respuesta de las entrevistadas frente a estas

Tipos de violencia por los agresores	Categorías de violencia de la literatura académica	Prácticas espaciales	Respuesta a este tipo de violencia
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Doxing</i> ➤ Ciberacoso 	Intimidar	Ocultamiento de identidad	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizar pronombres neutro/masculinos - Auto-censuramiento -Perfiles más anónimos
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Cyberbullying</i> ➤ Discursos de odio online 	Avergonzar	Modificación en la acción de juego	<ul style="list-style-type: none"> -Jugar con amigos -Mutearse/mutear -Creación de subcomunidades
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ciberodio de género 	Desacreditar	Respuesta directa a la violencia	<ul style="list-style-type: none"> -Responder de vuelta -Sistema de reportes dentro del juego

Nota: Elaboración propia, 2024

Tipos de violencia y respuestas del ocultamiento de identidad

El *doxing* y el ciberacoso son formas de violencia vinculadas a estrategias de intimidación, ya que buscan generar miedo mediante amenazas o acciones persistentes hacia la víctima. Ante estas agresiones, las jugadoras recurren al anonimato y al ocultamiento de información personal, evitando así que los agresores identifiquen su género o identidad real. El ocultamiento está estrechamente relacionado con la percepción de las entrevistadas de que el género es un factor clave que desencadena estos episodios de violencia, aumentando su vulnerabilidad. Esta vulnerabilidad la manifiesta *LittleNezumi*

“como que los hombres se sienten con el derecho o en el poder como de querer acercarse mucho a ti”.

La necesidad de mantener el anonimato obliga a las jugadoras a adoptar precauciones adicionales, como evitar revelar su género, lo que no ocurre con otros jugadores. Esta situación afecta directamente su desempeño en el juego y las lleva al auto-censuramiento, limitando su identidad y expresión en los espacios digitales. Aunque pueden estar presentes en estos entornos, lo hacen de forma restringida, sacrificando su “verdadero yo”, tanto en el juego como en otras plataformas digitales. Algo que tuvo que hacer la jugadora *Frufru*, por ejemplo “Yo intenté pasar neutro así, por ejemplo, poner mi foto de perfil en *Steam* dibujo no más o cambiarme el *nick* de repente”.

Estas medidas alteran significativamente su experiencia de juego, obligándolas a adaptarse a condiciones que no corresponden a una participación normal, demostrando cómo la violencia las empuja a modificar su interacción en estos espacios. Como relata *Ampa20*:

“Me acuerdo que un chico me dijo, “¿me das el Instagram?” Y yo le dije, “No.” y seguí jugando y me dijo, “Si no me das el Instagram, no me hago un ace” que es una persona sola matar al otro equipo completo. Lo ignoré y me dijo, “Si no me das el Instagram me pongo a troleear.” Que en el fondo es como hacer cualquier cosa para que tu equipo pierda”.

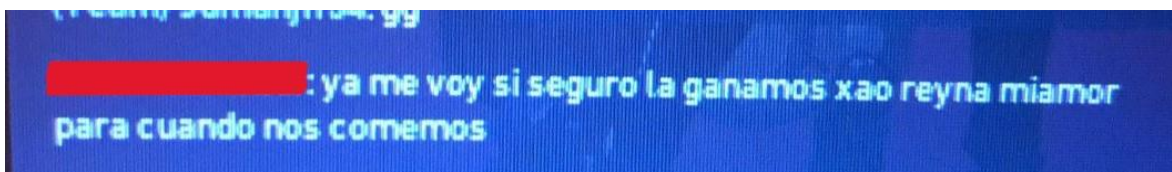
También la jugadora *Malina*:

“Como que empiezo a perder la concentración, empiezo a jugar mal y además te están todo el rato hostigando para que tú no juegues bien, porque si tú vas primera en el juego, te hostigan, te hostigan hasta que quedas al final y la verdad es que sí afecta un poco el ánimo que te estén todo el rato insultando y te estén todo el rato escribiendo”

Esto demuestra que este ciberacoso tiene repercusiones incluso en el desempeño de las jugadoras, las cuales no van directamente relacionadas a sus habilidades en el juego.

Figura 6

Violencia de género en chat grupal escrito en el videojuego “Valorant”



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas, mientras jugaba “Valorant”, 2024.

Los comentarios pasivo-agresivos, las frases intimidantes, la hostilidad y el ciberacoso, tanto en otras plataformas digitales y dentro del mismo juego, aumentan la vulnerabilidad de las jugadoras en estos espacios digitales.

Tipos de violencia y respuestas de la modificación en la acción de juego

El cyberbullying y los discursos de odio online están estrechamente ligados con la vergüenza como estrategia de agresión. Los agresores emplean comentarios ofensivos y burlescos para hostigar a sus víctimas, a menudo dirigidos a características asociadas a identidades minoritarias. Este tipo de ataques no solo buscan silenciar a las jugadoras, sino también atacar su autoestima y hacerlas sentir que no pertenecen a estos espacios, transmitiéndoles un mensaje de exclusión y rechazo hacia su identidad y expresión personal. Sobre esto, GlossyMuñekita, una chica trans, revela este golpe de realidad:

“Después de mi transición fue muy chocante el hecho de nunca haber sentido miedo andando por la calle...todas esas cosas comencé a sentirlas y es super cuático, o sea, es super brígido. Es lo mismo en el mundo del juego, o sea, pasé de pasar piola a que me juzguen simplemente porque escuchar a una mujer y es como ‘no queremos a una mujer’ y eso”.

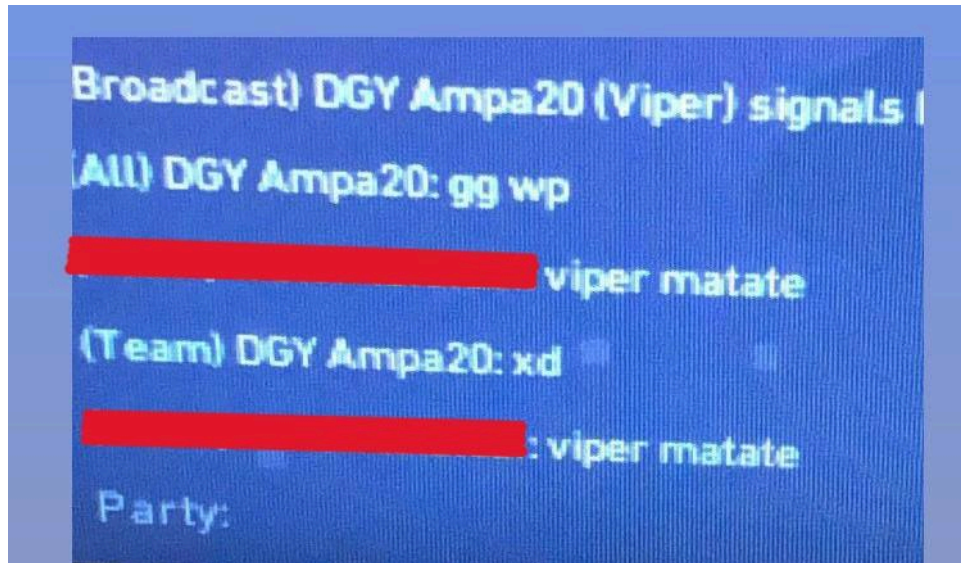
Como respuesta a estas agresiones, las entrevistadas suelen preferir jugar en círculos de confianza, ya sea con amigos o exclusivamente con mujeres, reduciendo así las posibilidades de hostigamiento y encontrando apoyo en lugar de juicios. En los casos donde esto no es posible, optan por estrategias como silenciar a otros jugadores o incluso a sí mismas, restando su participación de un espacio que pretende ser interactivo y participativo. En este sentido, *Bishamon* comenta “Yo el servidor que tengo es con amigos míos solamente. Yo no me meto a servidores con gente desconocida”. No obstante, *GlossyMuñekita* cuestiona este tipo de pensamientos:

“Quizás sí quieres jugar con amigos está y la posibilidad, pero si yo quiero jugar sola, ¿por qué yo tengo que estar jugando con un amigo como para sentirme segura? ¿Por qué yo no puedo sentirme segura sola? No me gusta este hecho de que tengamos que recurrir a una figura masculina para poder estar segura”.

De este modo, muchas jugadoras, motivadas por el interés de erradicar esta violencia en lugar de simplemente tolerarla, buscan promover un cambio, tanto entre sus compañeras como entre quienes perpetúan estas conductas.

Figura 7

Captura del chat grupal del videojuego “Valorant”



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas mientras jugaba “Valorant”, 2023.

Esta violencia desmedida, manifestada en formas como el *cyberbullying* y los discursos de odio hacia otras identidades, refuerza la percepción de los espacios digitales como canales de poder, donde el privilegio continúa siendo evidente.

Tipos de violencia y respuestas de la acción directa

El ciberodio de género está directamente vinculado con la desacreditación, pues las entrevistadas enfrentan insultos y falta de reconocimiento por sus habilidades y desempeño en el videojuego, únicamente por su género, como lo que le comentaron a *Ampa20* “hace poco me dijeron ‘eres *trava*, porque no es imposible que una mujer juegue bien, así que sí o sí tienes que ser hombre”.

Los ataques se basan en estereotipos de género y, en muchos casos, adoptan un tono misógino desmedido y preocupante, con referencias a feminicidios y agresiones específicas contra mujeres como violaciones, secuestros, acoso sexual, entre otras. Como “uno de los más violentos es como ‘si te veo en la calle te violo’. También me han llegado esos comentarios de ‘por eso a ustedes las matan’, ‘ustedes se merecen que las golpeen’” (*GlossyMuñekita*).

Estos comentarios generan una preocupación latente en las jugadoras, pues las atacan solo por su existencia.

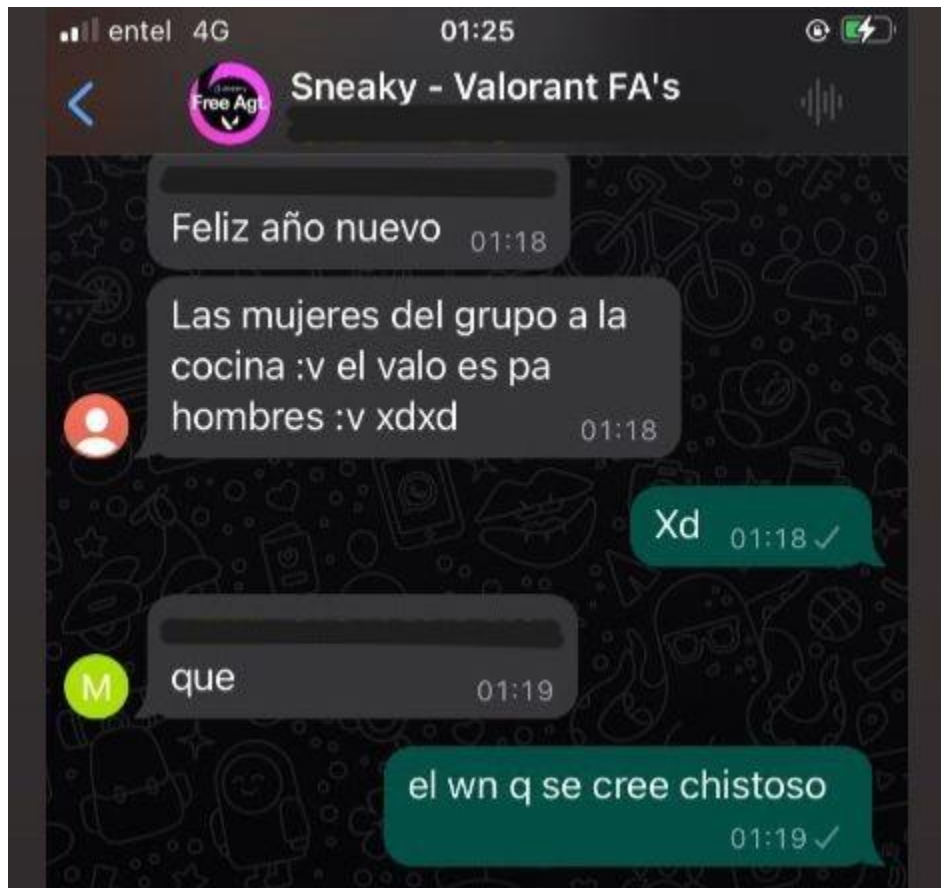
“Era un tipo que estaba insultando a alguien de su mismo equipo, pero la estaba insultando en el *chat* general donde lo podíamos leer también el equipo que yo estaba. Y lo encontré muy fuerte porque le dijo, así como, ‘Mañana apareces en una bolsa’. Te juro que ese para mí fue como... diría que como el más *heavy* que he leído” (Malina).

Ante estas situaciones, las jugadoras suelen experimentar cansancio o ira. Como reacción, algunas optan por responder de manera defensiva, mientras que otras prefieren evitar la confrontación y recurren al sistema de sanciones del videojuego para reportar a los agresores.

Este panorama evidencia una violencia de género persistente en los videojuegos, marcada por una misoginia generalizada entre una parte significativa de los jugadores. Lejos de ser casos aislados, estas experiencias afectan a una gran cantidad de mujeres diariamente, pues como recalca DivaVirtual “si yo jugara mal y fuera hombre, sí me *putearían* igual, pero no por ser hombre ¿*cachai*? Sino más como ‘juegas mal, desinstala el juego’, pero, porque yo soy mujer, eso pasa más por mi género que por mi desempeño”.

Figura 8

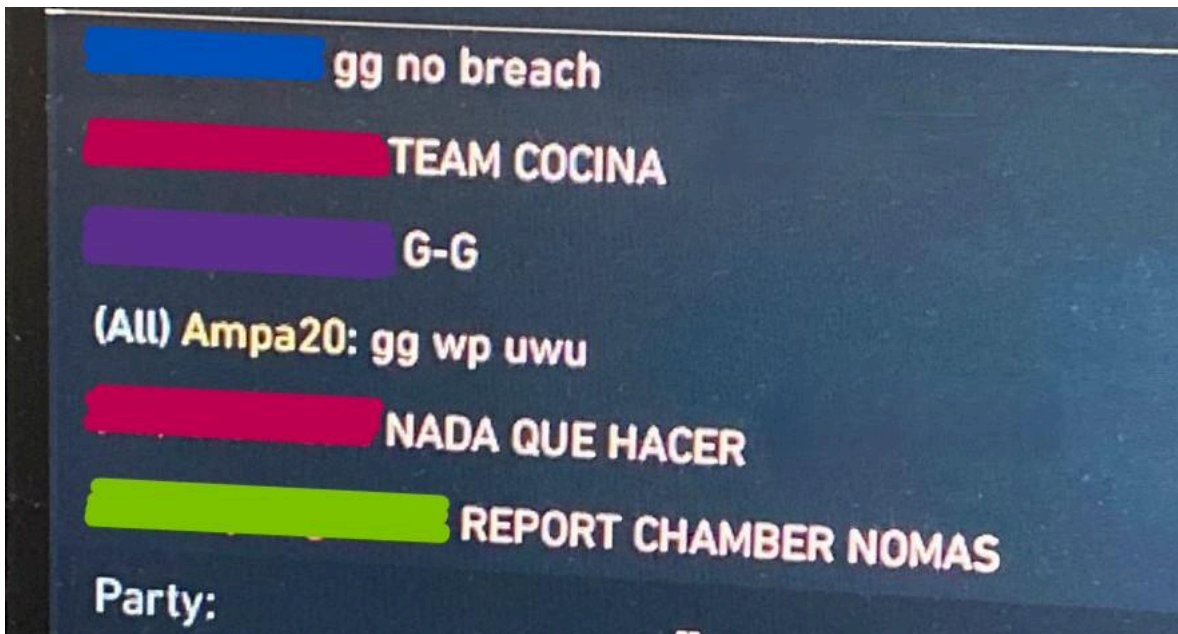
Captura de una conversación en Whatsapp de un grupo dedicado al videojuego “Valorant”



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas, perteneciente a este chat grupal de *Whatsapp*, 2024.

Figura 9

Captura del chat grupal del videojuego "Valorant"



Nota: Captura hecha por una de las jugadoras entrevistadas mientras jugaba “Valorant”, 2024.

La violencia de género en los videojuegos se manifiesta a través de comentarios misóginos desmedidos, que, a pesar de causar malestar general en las entrevistadas, también refuerzan en ellas un sentimiento de discriminación. Como jugadoras se sienten discriminadas en una ceguera machista donde, ni siquiera contar con las mejores habilidades dentro del juego parece ser suficiente para obtener reconocimiento o respeto.

Consecuencias espaciales de la violencia en los videojuegos online en las jugadoras

Las prácticas que utilizan las mujeres en los videojuegos online, traen consigo consecuencias espaciales que condicionan, tanto sus interacciones con los demás jugadores y jugadoras, como su relación con el videojuego. Estas repercusiones refuerzan la idea de que “aunque exista una diversidad de participantes en los

espacios digitales, las desigualdades determinan la comodidad, participación y poder social de los participantes”.

Restarse del espacio / dejarlo

Esta consecuencia, silenciosa y frecuentemente inadvertida, representa una de las problemáticas más preponderantes en los videojuegos online multijugador en relación a las prácticas espaciales adoptadas por las jugadoras. Como comenta *Rapuniela* “yo me he alejado de espacios por no sentirme cómoda porque uno quiere jugar, y como que está este factor del sexismo, conviviendo con personas, generalmente hombres”. El hecho de que un espacio que fue diseñado para ser interactivo y social, no logre serlo para todos sus participantes, manifiesta la existencia de una problemática estructural.

Aunque esto no afecta al 100% de los jugadores, sí existe un porcentaje de personas que experimentan segregación, ya sea parcial o total, que evidencia que estos espacios digitales funcionan como canales donde actúan dinámicas de poder. Como expresa la jugadora *MahouClow* “me ha pasado que después de una partida así, automáticamente me dan ganas de dejar de jugar, pero después empiezo a pensar que no debería dejar que estos momentos penca y esta gente penca arruine mi pasatiempo favorito”.

Esta segregación puede darse de dos formas:

1. Impuesta externamente: Cuando un grupo dominante perpetra acciones de exclusión hacia ciertos participantes a través de discursos de odio, donde se refuerza la desigualdad.
2. Autoimpuesta por las víctimas: Las jugadoras, al enfrentarse constantemente a agresiones, adoptan estrategias de aislamiento como autoprotección. En algunos casos, esta segregación se interioriza con pensamientos de normalización y justificación como “me lo merezco” o “es justificable que me traten así”, lo que además, deja ver impactos psicológicos como resultado de estos ataques. “yo estoy como “están

invadiendo ayuda, necesito ayuda” y nadie viene, entonces me matan. Entonces como que digo, “ya me voy a mutear” y ahí es donde me resto de un espacio” (*PattinsonsWife*).

Las entrevistadas señalan que prefieren pasar desapercibidas como una medida para minimizar las negativas en sus experiencias de juego. Sin embargo, en casos más extremos, algunas optan por distanciarse por completo de los videojuegos que perpetúan estos ambientes. Este alejamiento no sólo busca proteger su bienestar emocional, sino también liberar el peso de los pensamientos negativos que surgen al participar. Aunque muchas logran retomar su pasión después de un tiempo de pausa, estas situaciones no deberían darse, en primer lugar. Como en el caso de *Rothstein*, quien no pudo retomar un videojuego:

“Dejé de jugar porque el juego en sí no me gustaba mucho, y eso que lo jugaba con amigos. Y las veces en que quise jugarlo sola, fue en plan de acercarme más al juego, y cuando estaba en el *chat* de voz activado, todo era puro insulto. Fue muy incómodo y por eso lo desinstalé”.

Por lo tanto, las jugadoras, más allá de alterar su relación con los demás participantes, agrietan por completo su relación con estos espacios. Esto puede entenderse a través de los conceptos de *topofilia* y *topofobia*. Según Yi-Fu Tuan (2007), la *topofilia* representa “el lazo afectivo entre las personas y el lugar o ambiente circundante” (citado en Medel y Montre, 2018, p.5), reflejando el amor y apego positivo hacia un espacio. En contraste, Kuri Pineda (2013) define la *topofobia* como “el sentimiento de rechazo o desagrado hacia un lugar” (citado en Medel y Montre, 2018, p.6). Esta topofobia se evidencia en la experiencia de Yelena:

“Mientras una juega *Valorant*, es bien común los insultos dentro de una partida, pero a penas se enteran que una es mujer, muchos de esos insultos son misóginos. Lo peor fue cuando empezaron a hacer alegorías a violaciones, y fue en ese momento en que decidí no jugarlo más. Hace un mes que no entro al juego”.

De este modo, las experiencias de violencia transforman la relación de las entrevistadas, llevándolas de una conexión positiva (topofilia) a una rechazo (topofobia) hacia los videojuegos.

Creación de nuevas subcomunidades

En las prácticas de “modificación en la acción de juego” se explicó cómo las jugadoras, cansadas de enfrentar estas situaciones, crean nuevas subcomunidades de mujeres en otras plataformas digitales como Discord, Facebook, grupos de Whatsapp, canales de Telegram, entre otras.

La creación de estas subcomunidades significan una fractura dentro del espacio digital, el cual está diseñado para ser inclusivo. Sin embargo, esta fractura es consecuencia de las diversas formas de violencia y acoso perpetradas por la misma comunidad. El hecho de que muchas mujeres opten por espacios separatistas, refleja una solución a corto plazo, que si bien resulta cómoda, no aborda el problema desde la raíz y tampoco es sostenible a largo plazo.

Es importante destacar que, si bien algunas lo perciben como una solución, gran parte de las entrevistadas expresan que preferirían que las comunidades *gamer* fueran más amigables y que no tuvieran que recurrir a buscar soluciones para un problema que, en un principio, no debería existir.

“Mujeres que jugábamos y al final teníamos nuestro *team* y no éramos amigas, pero estar en este espacio donde teníamos esto en común era importante y distinto. Jugábamos distinto. Pero claro, era como un apañe porque jugábamos sin esta violencia constante de escuchar de que alguien te va a violar o o que te vaya a equivocar y te van a hacer mierda con insultos” (*Rapuniel*)

Seguras entre ellas, las mujeres demuestran con esto una creación de espacios de resistencia, donde lo único que las une es su género, su gusto por los videojuegos y su cansancio ante la violencia.

Traspaso de la violencia digital al espacio físico

Algunas de las entrevistadas, quienes representan casos concretos de esta problemática (pero no deja de ser una realidad), mencionan como han experimentado situaciones de acoso que trascendieron del espacio digital al físico “ahí están los *simp* también. Eso también es muy violento. Yo cuando *streameaba*, me empezaban a seguir en *Instagram*, me preguntaban cosas y también luchar con eso es asqueroso y agobiante” (*Rapuniela*).

En estos casos, ciertos jugadores con quienes interactuaron en videojuegos, desarrollaron una obsesión que se transformó en una pesadilla, afectando la seguridad de las entrevistadas y generando un control sobre sus movimientos en espacios públicos. Inclusive, la situación llegó a un punto en donde los acosadores se contactaron con personas cercanas a las afectadas, como familiares y amigos, e incluso frecuentaron los lugares que las víctimas solían visitar.

“Lo que me pasó hace 2 años fue que, yo conozco a la persona del juego y después lo conocí en persona. Éramos mejores amigos y se empezó a obsesionar demasiado conmigo. Empecé a notar actitudes demasiado raras de él. A mí me daba miedo, es que esta persona podía acceder a mí en cualquier momento, porque sabía dónde yo vivía, había estado en mi casa, sabía todo de mí y ese año fue super penca y no quería ir a la universidad porque él sabía todo de mí. Me esperaba fuera de la universidad, le hablaba a mi hermana y le decía ‘oye, la XXXXX ¿dónde está? Ya salió de clases’, porque sabía mi horario, si era ‘mi mejor amigo’. No iba a la universidad porque no me lo quería pillar en la calle” (*GataLadrona*).

“Hubo una ocasión en que uno logró encontrar mi *Discord*. No estoy segura de cómo lo consiguió, quizás uno de mis amigos intentó ser buena persona y se lo facilitó sin mi consentimiento, no lo sé. El punto es que fue un desastre, porque esa persona me llamaba a cada rato y siempre me escribía.. un tipo que es de Uruguay. Ahí sentí un poco más de miedo, porque a veces estos jugadores sobrepasan los límites y averiguan todo lo

que pueden. Ellos saben que estoy aquí en Chile, pero cuando saben en qué lugar exactamente, empiezan con el acoso diciendo que en algún momento van a venir, que me van a venir a buscar. Una al no conocerlos, no sabe si es verdad, pero este tipo me daba un poco más de miedo porque estaba relativamente más cerca” (Yelena).

Los testimonios de las jugadoras dan cuenta del temor a la vulnerabilidad al que están expuestas, ya que incluso su vida cotidiana se ha visto impactada por esta violencia. Esto destaca la complejidad de las soluciones y la urgencia de abordar esta problemática de manera inmediata, pues no solo afecta su experiencia en el entorno digital, sino también en su vida física.

Normalizar estas conductas

Esta situación resulta especialmente preocupante, ya que algunas de las entrevistadas evidenciaron una postura de normalización frente a la violencia de género en estos espacios digitales. Incluso cuando eran pequeñas, como relata *FemRock*:

“Igual no puedo negar que en aquel entonces yo también era super, tenía una visión de la vida super machista, porque me juntaba mucho con hombres en los juegos y me costaba generar lazos con mujeres por lo mismo [...] después me di cuenta que esa actitud y bromas no estaban bien y crecí y mi pensamiento fue cambiando y ahora full feminista”.

Esto, además, significa que dichas conductas se han vuelto tan habituales que las jugadoras llegan a percibir las como algo común, e incluso llegan a justificarlas, “al final una ya como que se resigna y dice, “ya si me gusta el juego, voy a tener que mutear a las personas o responder” (*Bishamon*).

Este fenómeno se configura como una forma de “violencia cultural”, en la que los valores y prácticas sociales terminan por legitimar o perpetuar la violencia, dificultando su identificación y rechazo “cuando matan en grupo, siempre dicen como ‘Los violamos’ en vez de ‘Les ganamos’, ese tipo de comentarios están muy

normalizados, e incluso lo he visto utilizado por las mismas jugadoras” (*Rapuniel*).

Esta normalización no solo implica la búsqueda de soluciones frente a estas situaciones, sino también la aceptación de un lenguaje violento como algo habitual.

Repercusiones en el desempeño del juego

Como se mencionó anteriormente, los videojuegos online multijugador ofrecen diversos modos de juego, siendo los “competitivos” los más destacados. En este formato, los jugadores y jugadoras compiten por títulos, puntajes y niveles, lo que añade una presión constante para alcanzar objetivos. No obstante, las entrevistadas relatan como los insultos reiterados y el acoso dentro de estos entornos generan un impacto psicológico significativo.

Entre las consecuencias más comunes mencionan como estas hostilidades constantes les generan emociones negativas como impaciencia, frustración y tristeza, estas emociones afectan directamente su desempeño, alterando tanto sus puntajes como su experiencia general de juego.

En casos más graves, el rechazo hacia este ambiente tóxico ha llevado a algunas jugadoras a abandonar ciertos videojuegos durante meses, o en situaciones más extremas, abandonar algún videojuego por completo. Esto manifiesta como estas agresiones afectan no solo su participación, sino también su bienestar emocional. Como expresa *PixelBee* “me generó un rechazo el *Valorant*, totalmente [...] Después de ciertas situaciones, me hizo tomarle rechazo” o *Bishamon*:

“Muchas veces, incluso he llegado a llorar por cómo me han tratado de repente [...] me ha pasado que termina la partida y ya no quiero saber más del juego, me salgo y me deja con un mal sabor en la boca [...] como que una después de eso queda super triste, como apagada, incluso se empiezan a llorar un poquito como de rabia, como porque se te quitan todas las ganas que uno tenía de disfrutar una partida”.

Las entrevistadas señalan que, aunque se esfuerzan por enfrentar, tanto dentro del juego como en su vida personal, inevitablemente alcanzan un límite, pues la situación resulta desbordante y escapa de sus capacidades para encontrar una solución inmediata.

Baja identificación con la representación femenina en los videojuegos

Un tema que se discutió de manera reiterada con las entrevistadas, fue sobre la manera en que la representación femenina en los videojuegos puede influir en las percepciones culturales sobre las mujeres. Este impacto se observa tanto en el modelo de los cuerpos femeninos, que frecuentemente no suelen ser representativos para las jugadoras, como en los roles que estas personajes desempeñan dentro de la narrativa de historia del videojuego.

“Es como el típico personaje que hay que sexualizar y siempre es el personaje secundario, siempre es el que cura en estos juegos [...] hay muchos personajes que son principales en sus historias que no se enfocan únicamente en que es mujer o en cómo se ve” (Rothstein).

Desde la perspectiva de las entrevistadas, se manifiesta un agotamiento respecto a la poca (casi nula) evolución en los diseños de representación física de los personajes femeninos: siempre una imagen de la mujer poco realista, hegemónica, sexualizada y objetivizada. Como manifiesta *MahouClow*:

“Me atrevería a decir que el 95% de los personajes femeninos tienen la misma cara, el mismo cuerpo...de la mujer alta, delgada, pechugona, potona, que usa un traje pequeñito o muy ceñido al cuerpo y las que no cumplen alguno de estos requisitos son: o un monstruo o una niña chica...es terrible. Incluso a veces infantilizan a personajes que no son niñas y eso...al menos a mí, me incomoda”.

Asimismo, además del diseño corporal, las jugadoras destacan diseños de ropa sin sentido o de movimientos innecesarios, los cuales están hechos con un fin de objetivizar y sexualizar a las personajes. Como destaca *Chivi* “también en las voces, en los mismos diálogos, porque no sé, en el *LOL*, por ejemplo, hay diálogos

que se pueden insinuar con algo sexual. por ejemplo, cuando se mueren es como que se estuvieran gimiendo”. Además, *Bishamon* realiza una comparativa super importante:

“Los juegos grafican a los hombres, por ejemplo, con todo tipo de cuerpos, diversas edades. Hay personajes viejos, gordos, flacos, bonitos, feos, etcétera. En cambio las mujeres siempre son el clásico estereotipo: bonita, delgada, con ropa ajustada para que se aprecie su silueta”.

Esto influye en la elección de sus personajes, como revela *Nekosai* “eso igual lo notaba. Era ‘hay puros hombres, elijo un hombre y ya’ y cuando había una mujer, no me representaba. Aparte, las mujeres son protagonistas en muy pocos juegos, como que siempre representación de principal masculino, siempre así”. Hoy en día, la representación es un poco menos estereotipada, como manifiesta *DivaVirtual* “en el *Valorant*, lo que me gusta de hecho del *Valorant*, es que las mujeres también cumplen roles como más de ataque, que generalmente se les dan a los hombres en otros juegos como el *Apex*”.

Sin embargo, esto es una problemática de género, pues como relata *Rapuniela*:

“Todo está muy sexualizado y lo he conversado con amigos hombres y a ellos no les llama la atención o directamente no les afecta, en cambio para nosotras, para mí y para mis amigas si es un tema, pues es inevitable no comparar nuestros cuerpos con los de los personajes, que son altas, blancas, estilizadas”.

Las consecuencias de esta violencia de género sobre las jugadoras parecen ser algo ligado e inevitable a la presencia de las mujeres en estos espacios digitales interactivos.

Desde muy temprana edad, las entrevistadas reconocen la presencia de una cultura machista en los videojuegos y sus comunidades. Desde sus inicios en el mundo *gamer*, han enfrentado de constantes episodios de agresiones y acoso por parte de otros jugadores, lo que las ha llevado a implementar prácticas espaciales con el fin de evitar o enfrentar a sus agresores. Cabe destacar que estos no

siempre son hombres, sino que también pueden ser mujeres, probando que “no todos los hombres son agresores, ni todas las víctimas son mujeres”. Sin embargo, la violencia de género en los espacios digitales es una problemática presente en la vida de las mujeres que juegan a diario.

Los videojuegos y sus comunidades reflejan dinámicas de poder que refuerzan desigualdades de género y discriminación hacia otras comunidades minoritarias, reprimiendo identidades y sus expresiones en el espacio digital. Aunque las jugadoras han desarrollado estrategias para adaptarse, estas medidas no abordan ni resuelven las causas estructurales de la violencia. Esto pone de manifiesto la necesidad urgente de llevar a cabo cambios culturales, comunitarios y estructurales en la industria de los videojuegos.

CONCLUSIÓN

La violencia de género en los espacios digitales es una de las problemáticas que han surgido con la llegada de la tecnología. Esta investigación ha permitido explorar y documentar la violencia de género que se manifiesta en los videojuegos online, demostrando las prácticas que las mujeres utilizan para enfrentarla y las repercusiones que estas generan.

A través del uso de la netnografía, método que pretende ser popular con la emergente de los estudios geográficos digitales, se logró identificar patrones de violencia y cómo estos afectan la participación femenina en estos espacios digitales. Este método cualitativo cuenta con ventajas en comparación a la etnografía, pues a través de esta, se puede superar la barrera geográfica y la búsqueda de sujetos de estudio es mucho más práctica. Esto permitió la recolección de datos de mujeres entre un rango etario variado y diferentes realidades.

No obstante, esta metodología presenta una dificultad en cuanto a la profundidad de la investigación, pues si bien las entrevistas otorgan un grado de significado importante, la barrera digital impide, en cierto punto, una inmersión completa en la experiencia del investigador con los sujetos de estudio. Además, el recurso netnográfico demanda una inversión de tiempo para resultados contundentes. Por ello, contar con un período más extenso podría haber permitido alcanzar resultados más completos o, incluso, llevar a cabo una netnografía más inmersiva al participar directamente en la experiencia de los videojuegos online y aportar, como investigadora y sujeto de estudio, una perspectiva más personal.

La pregunta de investigación se responde a través de los objetivos planteados al principio del estudio. En primer lugar, se describieron y explicaron las prácticas proporcionadas por las víctimas a través de las entrevistas. Estas fueron codificadas en 3 grupos según patrones de comportamiento y objetivos: ocultamiento de identidad, modificación en la acción de juego y respuesta directa a

la violencia. Estas prácticas de género consisten, mayormente, en modificar aspectos del juego y sus formas de relacionarse con los demás jugadores y jugadoras, con el fin de evitar situaciones de violencia y acoso. A su vez, la codificación de prácticas se vinculó a la codificación de *tipos de violencias* hechas por Sobieraj (2018), analizando sus relaciones y demostrando que las jugadoras contaban con respuestas concretas frente a ciertas violencias como el ciberacoso, *doxing*, *cyberbullying* y ciberodio de género.

Además, estos episodios de violencia y el uso de prácticas para combatirlas trae consigo repercusiones evidentes en las entrevistadas. Estas consecuencias reflejan una constante dinámica de resistencia por parte de las mujeres en los videojuegos online, donde se ven afectadas a nivel digital, emocional, físico y personal. Los testimonios de cada una de las entrevistadas coincidían en que estas situaciones son un constante malestar para ellas y para cada mujer que conocen y comparten este mismo gusto.

Por lo tanto, ¿en qué consisten las prácticas que utilizan las mujeres para enfrentar la violencia de género en los videojuegos online y cuáles son las repercusiones que tienen? Consisten en la modificación de espacios y su relación con ellos y sus comunidades. Estas alteraciones transforman sus experiencias en los videojuegos online, adaptándolas para reducir su vulnerabilidad y buscando su posible comodidad. A pesar de esto, las jugadoras siguen expuestas a la violencia de género en estos espacios, problemática la cual debe ser urgentemente considerada por la industria de los videojuegos y en futuros marcos legislativos estatales.

Estos hallazgos pretenden contribuir significativamente a futuros análisis académicos sobre la violencia de género en los espacios digitales, estudios que, espero, tomen relevancia en la discusión geográfica y en la de cualquier ámbito social. Además, los resultados de esta investigación proporcionan una base sólida y mínima del amplio espectro de lo que es la experiencia digital de millones de mujeres a diario, el cual puede aportar e impulsar la necesidad de desarrollar

regulaciones jurídicas más inclusivas y efectivas que protejan a las mujeres en estos entornos.

Este trabajo no sólo visibiliza un problema urgente, sino que abre el camino para generar políticas públicas que garanticen un entorno más seguro y equitativo para las mujeres de hoy y las de mañana en el ámbito digital, tanto en Chile como en la región latinoamericana.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2023). Las mujeres ya son el 47% de los consumidores de videojuegos, pero dedican menos tiempo. *THE OBJECTIVE*. <https://theobjective.com/tecnologia/videojuegos/2023-05-21/mujeres-videojuegos-esports-sexualizacion-streamers/>
- Arosemena, R. (2017). *Objetivación sexual y agresión de género: un vínculo directo*. Psyciencia. <https://www.psyciencia.com/objetivacion-sexual-agresion/#:~:text=La%20objetivaci%C3%B3n%20sexual%20hacia%20las,el%20placer%20sexual%20de%20otros.>
- Ash, J., Kitchin, R., & Leszczynski, A. (2018). Digital turn, digital geographies? *Progress In Human Geography*, 42(1), 25-43. <https://doi.org/10.1177/0309132516664800>
- Biblioteca del Congreso Nacional (s. f.). *Biblioteca del Congreso Nacional*. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1204220&tipoVersion=0>
- Bustos, M., García, J. (s.f.) Significaciones de las interacciones virtuales en los videojuegos: un análisis temático con una muestra de jóvenes gamers en Chile. http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-2000/UCC2440_01.pdf
- Calderón-Gómez, D., & Gómez-Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *Methados. Revista de Ciencias Sociales*, 11(1), m231101a04. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Comisión Nacional para Prevenir y Erradicar la Violencia Contra las Mujeres (2016). ¿Sabes qué es el #Machismo? gov.mx. <https://www.gob.mx/conavim/articulos/sabes-que-es-el-machismo?idiom=es#:~:text=El%20machismo%20se%20compone%20de.lo%20masculino%20de%20lo%20femenino.>
- Davies, A., Donald, B., & Gray, M. (2023). The power of platforms—precarity and place. *Cambridge Journal Of Regions, Economy And Society*, 16(2), 245-256. <https://doi.org/10.1093/cjres/rsad011>
- De Lima-Vélez, V., Puello-Martínez, D., Mendoza-Curvelo, M., & Acevedo-Merlano, A. (2023). Hipersexualización del personaje femenino en el anime: una mirada desde Latinoamérica. El caso Genshin Impact. *Comunicación y Género*, 6(1), 1-14. <https://doi.org/10.5209/cgen.84885>
- Denzin, K. , Lincoln Y. (2018). The Sage Handbook of Qualitative Research[5]. *Qualitative Research In Organizations And Management*, 1(1), 57-59. <https://doi.org/10.1108/17465640610666642>
- *Dirección de género*. (s. f.). Definición de Androcentrismo. Universidad de Los Lagos. <https://direcciondegenero.ulagos.cl/definiciones/androcentrismo/#:~:text=Se%20refiere%20al%20sistema%20sociocultural,una%20cultura%20y%20sociedad%20determinada.>
- *Dirección de género*. (s. f.). Definición de Misoginia. Universidad de Los Lagos.

<https://direcciondegenero.ulagos.cl/definiciones/misoginia/#:~:text=Se%20refiere%20a%20aquellas%20personas,una%20mezcla%20de%20esos%20do>
S.

- Dornelles, V. (2020). Gendered Geographies of Online Gaming: a Brazil/UK comparative case study of gendered spatial practices of inclusion, exclusion and agency in the MOBA League of Legends. [Tesis de doctorado no publicada] University of Reading.
- Fernández, R. (2023). Los idiomas más hablados en el mundo en 202. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>
- Flick, U. (2014). The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis. En *SAGE Publications, Inc. eBooks*. <https://doi.org/10.4135/9781446282243>
- Folguera del Barrio, M. (2023). Vista de La representación de la mujer en la publicidad televisiva en Japón. *Un análisis de contenido sobre los roles y estereotipos femeninos*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8738518>
- Fraguera, N. (2024, enero 31). *El número de usuarios de internet en el mundo crece un 1,8% y alcanza los 5.350 millones (2024)*. Marketing e Commerce Chile. <https://marketing4ecommerce.cl/usuarios-de-internet-mundo/>
- Fundación Integra. (s. f.). Espacios Virtuales - Preguntas y Respuestas Frecuentes - Región de Murcia Digital. <https://www.f-integra.org/>
- Gallardo, A. (2020). Aún quedan leyes machistas vigentes: Se aprobó proyecto que elimina norma que discrimina a mujeres. *Romántica*. <https://www.romantica.cl/mujer/2020/09/01/aun-quedan-leyes-machistas-vigentes-se-aprobo-proyecto-que-elimina-norma-que-discrimina-a-mujeres.html>
- García-Naveira, A., Sierra, N. A., & Montiel, O. S. (2022b). Mujeres, videojuegos y esports: una revisión sistemática. *Información Psicológica*, 29-46. <https://doi.org/10.14635/ipsic.1948>
- Ging, D., Siapera, E. (2018). Special issue on online misogyny. *Feminist Media Studies* (Print), 18(4), 515-524. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1447345>
- Graham, M. (2013). Geography/internet: ethereal alternate dimensions of cyberspace or grounded augmented realities? *The Geographical Journal*, 179(2), 177-182. <https://doi.org/10.1111/geoj.12009>
- Graham, S. (1998). The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology. *Progress In Human Geography*, 22(2), 165-185. <https://doi.org/10.1191/030913298671334137>
- Griggs, B. (2014). #Gamergate: ¿el movimiento antifeminista de los videojuegos? CNN. <https://cnnespanol.cnn.com/2014/10/19/gamergate-el-movimiento-antifeminista-de-los-videojuegos>

- González, N. (2022). Violencia de género en el mundo gamer: discriminación, situaciones de acoso y bajos salarios son las principales problemáticas. *El Mostrador*. <https://www.elmostrador.cl/braga/2022/08/12/violencia-de-genero-en-el-mundo-gamer-discriminacion-situaciones-de-acoso-y-bajos-salarios-son-las-principales-problematicas/>
- Gutiérrez, E. J. D., & Bañuelos, E. T. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Exedra: Revista Científica*, 1, 222-232. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6499914.pdf>
- Herrero, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 15(28), 235-251. <https://addi.ehu.es/handle/10810/41017>
- Lashchenko, B. (2021). La evolución de la industria de los videojuegos en Japón. *Egamersworld*. <https://es.egamersworld.com/blog/the-evolution-of-the-video-game-industry-in-japan-54ot6op7D>
- Mateo, P., Ros, C., & Moreno, M. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Education In The Knowledge Society*, 9(3), 130-149. <https://doi.org/10.14201/eks.16793>
- Medel Fernández, M., & Montre Águila, V. (2018). Imaginarios urbanos sobre topofilia y topofobia: el caso de la ciudad de Chiguayante, Región del Biobío. *Revista De Urbanismo*, (38), 1–16. <https://doi.org/10.5354/0717-5051.2018.48702>
- Pluckrose, H. (2017). Cómo saber si vivimos en un patriarcado: Una perspectiva histórica. *Medium*. <https://carnaina.medium.com/c%C3%B3mo-saber-si-usted-est%C3%A1-vivendo-en-un-patriarcado-una-perspectiva-hist%C3%B3rica-51be20d06a8>
- Ramos, J. (2019). Soft Power en Japón: E-Sports, la próxima apuesta para una modernización de los deportes competitivos. *Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África*
- Salguero, R. T., Del Río, M. P., & Vallecillo, J. L. G. (2009b). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 235-250. <https://idus.us.es/handle/11441/58204>
- Schiffrin, A., Koc-Michalska, K., & Ferrier, M. (2021). Women in the digital world. *Information, Communication & Society*, 24(14), 1991-1997. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2021.1974520>
- Sobieraj, S. (2017). Bitch, slut, skank, cunt: patterned resistance to women's visibility in digital publics. *Information, Communication & Society*, 21(11), 1700-1714. <https://doi.org/10.1080/1369118x.2017.1348535>
- Valderrama, B. C. (2021). *El impacto de la cultura nipona en Chile - Tiempo Real*. *Tiempo Real*. <https://tiemporeal.periodismoudec.cl/2021/12/17/el-impacto-de-la-cultura-nipona-en-chile/>

ANEXO

Seudónimo entrevistadas (<i>Nickname</i> de videojuegos)	Características generales
DivaVirtual	Mujer chilena de 23 años, estudiante universitaria. Entró al mundo de los videojuegos hace 5 años aprox. gracias a su ex pareja y actualmente su videojuego online de preferencia es <i>Valorant</i> . Sus juegos favoritos son los <i>shooters</i> competitivos, jugando cuando tiene tiempo libre según sus responsabilidades en la universidad y en un promedio de 4-5 horas cada vez que juega.
Malina	Mujer chilena de 30 años, trabajadora del área social. Integrante de la comisión formadora y socia de la ONG “ConsedCity”, actualmente viviendo y trabajando en Canadá en temáticas de violencia digital. Inició su vida <i>gamer</i> a sus 6 años con la llegada de las consolas y el famoso videojuego <i>Mario Bros</i> . Luego, a sus 15 años conoce el mundo de los videojuegos online con el juego <i>Metin</i> , continuando con el videojuego <i>World of Warcraft</i> , donde conoce a sus actuales amigos, con quienes forma la ONG “ConsedCity”. Su videojuego de preferencia actualmente es el <i>Valorant</i> , jugando al menos 2 horas todos los días después del trabajo.
Nekosai	Mujer chilena de 24 años, trabajadora del área de la salud mental, perfeccionándose en el área de la psicología deportiva electrónica. Socia de la ONG social <i>gamer</i> “ConsedCity” y actualmente, aparte de su trabajo convencional, se encuentra ilustrando y diseñando un videojuego autoral en

	<p>conjunto a su pareja. Entró al mundo de los videojuegos a sus 6 años gracias a sus primos, el <i>Playstation</i> y juegos de arcade. Conoció los videojuegos online el año 2021 con el <i>Valorant</i> y el <i>League of Legends</i>, los cuales son sus juegos de preferencia hasta el día de hoy, además de los “<i>cozy games</i>” (juegos reconfortantes). Juega todos los días un mínimo de 3 horas.</p>
GataLadrona	<p>Mujer chilena de 27 años, trabajadora y estudiante universitaria. Le interesa el mundo de los videojuegos, tanto en consola como en computador, desde muy pequeña gracias a la presencia de su hermano mayor, volviéndose muy fan del videojuego <i>The Legend of Zelda</i> y <i>Ragnarok</i>, aunque al presente su videojuego de preferencia es <i>League of Legends</i>. Amante de los juegos de fantasía medieval, moda y gatos, siempre priorizando a mujeres como creadoras al elegir nuevos videojuegos. Suele jugar según su tiempo libre, generalmente día por medio, un promedio de 3 horas, aunque si no tiene responsabilidades pendientes, puede jugar toda una noche.</p>
Ampa20	<p>Mujer chilena de 22 años, estudiante universitaria y trabajadora desde hace dos años en el mundo de los <i>E-sports</i> y convenciones relacionadas, además de ser socia de la ONG social <i>gamer</i> “<i>ConsedCity</i>”. Comenzó a jugar desde pequeña en juegos como el <i>Minecraft</i> y luego, gracias a un amigo, se introdujo al <i>Valorant</i>, que es su videojuego de preferencia actualmente. En el presente, juega todos los días al menos 1 hora y trabaja en la sección de noticias sobre videojuegos para la Universidad de</p>

	Concepción.
PattinsonsWife	Mujer chilena de 26 años, profesional del área educacional. Lleva aprox. 13 años en el mundo del <i>gaming</i> gracias a una amiga del colegio y actualmente su videojuego online de preferencia es <i>League of Legends</i> , pero además es amante de los videojuegos de rol como <i>Skyrim</i> . Juega todos los días un promedio de 4 horas.
GlossyMuñekita	Mujer chilena trans de 25 años, profesional del área de la salud. Desde pequeña se interesó en los videojuegos gracias a su hermano mayor y actualmente su videojuego online de preferencia es <i>League of Legends</i> . Juega casi todos los días y streamea en <i>Twitch</i> un alrededor de 5-6 horas.
Bishamon	Mujer chilena de 22 años, estudiante universitaria. Su pareja la incitó a jugar en el año 2021 a raíz de la compra de su primer computador. Le gustan los videojuegos <i>shooter</i> y los que más gusta de jugar son <i>Fortnite</i> y <i>Valorant</i> , siendo este último, generalmente, su primera opción. Juega normalmente 5 horas, día por medio, dependiendo de sus responsabilidades en la universidad.
MahouClow	Mujer chilena de 25 años, traductora de profesión y barista, actualmente viviendo en Austria. Comenzó a jugar por el incentivo de una compañera de curso y desde ahí, el videojuego <i>League of Legends</i> ha sido su preferido. Aparte de su gusto por <i>League of Legends</i> , también es amante de los juegos de consola como <i>Mortal Kombat</i> . Cuando vivía en Chile, jugaba un promedio de 2 horas todos los días.

PixelBee	Mujer chilena de 27 años, trabajadora en diseño industrial, perfeccionándose en el área del diseño digital. Su tío la introdujo al mundo <i>gamer</i> , a sus 5 años, con el videojuego <i>Mortal Kombat</i> y los típicos juegos de arcade. A los 15 años conoció el <i>League of Legends</i> , siendo su favorito, refugiándose en él como forma de duelo frente a la pérdida de su hermana. Juega todos los días, por lo menos 2 horas, pero puede llegar a jugar más de 10 horas cuando cuenta con tiempo libre.
Frاندacg	Mujer chilena de 25 años, estudiante universitaria. Su hermana la introdujo al <i>gaming</i> hace 6 años con el videojuego online <i>Free Fire</i> , el cual sigue siendo su favorito hasta el día de hoy. Además de este, tiene un gran gusto por el videojuego <i>Palia</i> , debido al diseño e historia. Su tiempo de juego y cada cuánto juega depende de sus responsabilidades en la universidad, pero ha llegado a jugar 7 horas seguidas.
Rapuniela	Mujer chilena de 27 años, trabajadora del área de la salud. A sus 6 años, sus hermanos mayores la introducen al mundo de los videojuegos de computador, comenzando con juegos como <i>StarCraft</i> y <i>World of Warcraft</i> . Luego, comienza a conocer otros juegos de tipo MOBA, como <i>League of Legends</i> , el cual se convierte en su favorito hasta el día de hoy. Fue streamer en <i>Twitch</i> un período, dejándolo por falta de tiempo, pero aún así juega todos los días, un promedio de 6 horas.
	Mujer chilena de 23 años, trabajadora del área ingenieril. Juega hace 12 años gracias a la curiosidad que tuvo con una amiga respecto al videojuego

Chivi	<i>Minecraft</i> . Luego se introdujo a los videojuegos <i>shooter</i> multijugador y actualmente lo que más juega es <i>Valorant</i> , pero igual se apasiona por los videojuegos de historia. Además, juega todos los días entre 2 a 3 horas.
Frufru	Mujer chilena de 30 años, trabajadora independiente. Inició su gusto por los videojuegos gracias a que su tío jugaba en consolas, pero conoció los videojuegos online en el año 2012 con el <i>Team Fortress 2</i> . Años después, en el 2014, conoce su actual videojuego de preferencia, <i>Dota 2</i> , el cual <i>streameo</i> por 4 años en la plataforma <i>Twitch</i> . Asimismo, también ha jugado otros videojuegos como <i>League of Legends</i> y <i>Valorant</i> . Juega todos los días un promedio de 2 horas por responsabilidades, pero sin ellas puede jugar de 5 a 6 horas.
Pantru	Mujer chilena de 23 años, trabajadora del área pedagógica. Su padre fue el principal impulsor en su gusto por los videojuegos, comenzando con <i>League of Legends</i> , el cual dejó tiempo después por la hostilidad del ambiente. Actualmente sus videojuegos online favoritos son <i>Fortnite</i> y <i>Overwatch</i> , los cuales <i>streamea</i> en <i>Twitch</i> . Su tiempo de juego depende mucho de sus responsabilidades, pero es un promedio de 3 horas cuando lo hace.
Yelena	Mujer venezolana de 22 años, estudiante universitaria, viviendo en Chile hace 8 años. Su familia completa está muy ligada a los videojuegos, por lo que entra en el mundo del <i>gaming</i> a sus 7 años, comenzando con juegos como <i>Pokémon</i> . Conoce los videojuegos online en Venezuela, pero no mucha gente los frecuenta, por lo tanto, cuando se muda a Chile

	<p>descubre comunidades gamer en las que se adentra. Frecuenta juegos en solitario como <i>Los Sims</i> y <i>Stardew Valley</i>, pero también juegos en equipo como <i>League of Legends</i> y <i>Valorant</i>. Juega todos los días un promedio de 6 horas.</p>
<p>Nilu</p>	<p>Mujer chilena de 23 años, estudiante universitaria. Inició su gusto por los videojuegos con la consola <i>Wii</i> y juegos como <i>Mario Bros</i> y <i>Mario Kart</i> cuando era pequeña. Conoció el videojuego <i>Free Fire</i> hace 5 años y desde entonces se ha vuelto su favorito. Juega todos los días un promedio de 2-3 horas, dependiendo de sus responsabilidades en la universidad.</p>
<p>Mairuno</p>	<p>Mujer venezolana de 32 años, actualmente viviendo en Perú. Empezó a jugar hace 15 años el videojuego <i>League of Legends</i> en colaboración con un amigo. La situación en su país la obligó a migrar y con eso, dejó atrás su computador y el <i>League of Legends</i>. En el presente se encuentra jugando MOBAS en formato celular, los cuales juega todos los días en un promedio de 3 horas. Sus videojuegos de preferencia en este momento son el <i>Mobile Legends</i> (versión más corta y móvil del <i>League of Legends</i>) y el <i>Pokémon Unite</i>, los cuales <i>streamea</i> en la plataforma <i>Twitch</i>.</p>
<p>Rothstine</p>	<p>Mujer chilena de 30 años, trabajadora del área de la salud animal. Cuando pequeña su papá le inculcó el gusto por el anime <i>Pokémon</i>, para, tiempo después, introducirse a los juegos RPG de este mismo anime y otros como <i>Genshin Impact</i>. Luego, a sus 14 años conoce los videojuegos en línea del tipo MOBA, como <i>War of Warcraft</i></p>

	<p>y <i>League of Legends</i>, el cual es su preferido hasta el día de hoy. Juega día por medio y dependiendo de su tiempo libre, puede jugar entre 2 a 5 horas.</p>
Femrock	<p>Mujer chilena de 35 años, madre, trabajadora en diseño gráfico. Su vida <i>gamer</i> inició hace 20 años, jugando videojuegos como <i>Ragnarok Online</i> con su hermano y su primo. Luego, pasó a juegos <i>shooters</i> como el <i>Counter Strike</i>. Jugó mucho tiempo videojuegos multijugador online, pero actualmente prefiere usar la <i>Nintendo</i> en solitario y su tiempo de juego depende de sus responsabilidades, pero juega todos los días al menos 2 horas.</p>
LaSirenita	<p>Mujer chilena de 28 años, madre y trabajadora independiente. Su madre la introdujo a los juegos con el <i>Playstation 1</i> desde muy pequeña. Juega en computador hace un año, donde comenzó con el juego <i>Dead By Daylight</i> y hoy en día sus videojuegos de preferencia son <i>League of Legends</i> y <i>Valorant</i>. Sus tiempos de juego dependen de sus responsabilidades con su hijo y el trabajo, pero intenta jugar todos los días, al menos un rato.</p>
Littlenezumi	<p>Mujer chilena de 24 años, trabajadora del área pedagógica. Desde pequeña, y por influencia de su hermano, comenzó jugando videojuegos como <i>Pokémon</i> en una <i>Game Boy</i>, pasando luego por varias consolas, hasta llegar al computador. Jugó mucho tiempo <i>Ragnarok Online</i>, pero en la actualidad su juego favorito es <i>League of Legends</i>. Suele jugar casi todos los días, unas 2 o 3 partidas del juego que le acomode en el momento.</p>

Pauta guía para las entrevistas

Primero me presento, mi nombre es Francisca López Torres, estudiante de 5to año de la carrera de Geografía de la Universidad de Concepción y estoy realizando una investigación para mi memoria de título sobre violencia de género en los espacios digitales, específicamente en videojuegos online, es decir, juegos que necesitan de interacción con otros jugadores y jugadoras en tiempo real. Esto lo hago con el fin de demostrar prácticas espaciales y prácticas en general que las mujeres requieren y aplican para evitar la violencia de género, sobre todo porque sabemos que este mundo digital es super machista (bueno, en general), pero los espacios digitales son propensos a ser más violentos por el anonimato, las pocas represalias, etc. La idea es que yo pueda hacerte entrevistas y observaciones mientras juegas videojuegos. Pretendo que sea más de una observación y bueno, ahí iré transcribiendo todo lo que pase y quizás mientras juegas te observe y dsp te pregunte cosas, así que, primero necesito saber si tengo tu consentimiento para grabar estas conversaciones y observaciones

1. Nombre completo
2. Edad
3. ¿A qué te dedicas?
4. Podrías relatar un poco sobre cómo entraste a este mundo de los videojuegos [¿Hace cuánto tiempo juegas videojuegos online?¿Cómo entraste al mundo de los videojuegos online?
5. Quizás podrías contarme un poco de tu dinámica con los videojuegos actualmente [¿Cuál es tu videojuego online preferido?¿Cada cuánto tiempo juegas videojuegos online?¿Cuánto tiempo promedio puedes jugar videojuegos online? Hablando en una escala de sentarse a jugar un momento y luego dejarlo para hacer otra actividad]
6. Hablando un poco sobre los diseños de los videojuegos por parte de la industria, ¿cuál es tu opinión sobre la representación femenina en los videojuegos online?" [¿En qué aspectos del videojuego lo notas?]

7. ¿Has tenido alguna experiencia violenta mientras juegas videojuegos online? [¿qué clase de violencia? Podrías darme ejemplos, por favor ¿esta violencia suele darse más de forma verbal (chat de voz) o de manera escrita (chat escrito)?]
8. En tu opinión, ¿a qué factores crees que se debe la violencia que has experimentado mientras juegas? [¿En qué comentarios violentos específicos lo notas?]
9. ¿Esta violencia que has experimentado te ha generado algún tipo de rechazo hacia los videojuegos que acostumbras o, en su defecto, a jugar en general?
10. ¿Alguna vez has sentido aislamiento dentro del juego? Si es así, ¿a qué crees que se debió?
11. ¿Qué acciones has tomado para sobrellevar de manera más amena estas situaciones hostiles y/o evitarlas?
12. ¿Alguna de estas experiencias ha tenido algún impacto en aspectos del videojuego como tu desempeño, costos monetarios, equipamiento, skins, reconocimientos competitivos estadísticos u otros?
13. ¿Has sentido alguna vez que esta violencia digital haya traspasado a que tu integridad física se vea amenazada de alguna forma?
14. ¿Qué opinas de los otros espacios digitales de interacción de la comunidad *gamer*? Con esto me refiero a otras plataformas relacionadas a los videojuegos que no sean el juego en sí, como foros, blogs, grupos de Whatsapp, Discord, entre otros. [¿Participas en ellos?]
15. ¿Cómo percibes el papel del género en la industria de los videojuegos? Si consideras que hay aspectos problemáticos, ¿cuáles son?
16. ¿Hay algún aspecto de la cultura gamer en Chile que te gustaría ver cambiado o mejorado? ¿Cuál sería y por qué?
17. ¿Hay algo positivo que destacarías de la cultura del gaming?

Transcripciones de las entrevistas

Fecha: 05/09/2024

Modalidad: Presencial, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Geografía (primera entrevista, modo de prueba)

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: DivaVirtual

Entrevistadora: Bueno, primero me voy a presentar. Mi nombre es Francisca López Torres, soy estudiante de quinto año de la carrera de Geografía en la Universidad de Concepción y estoy realizando una investigación para mi memoria de título sobre violencia de género en los videojuegos. Bueno, en los espacios digitales, específicamente en los videojuegos online. Cuando yo hablo de videojuegos online, me refiero a juegos que necesitan interacción con otros jugadores o jugadoras a través de chat, sea de voz o escrito. Esto lo hago con el fin de demostrar prácticas espaciales y... bueno, prácticas en general que las mujeres utilizan para poder evitar esta violencia de género en estos espacios. Igual se sabe que la cultura machista está presente en todos lados, pero igual es más propenso en los espacios digitales por temas como el anonimato, poder falsificar identidad, etc. Entonces, la idea es que yo pueda entrevistarte y voy a ir transcribiendo lo que hablemos y para eso necesito tu consentimiento para poder grabarte y para utilizar, en caso de, tu identidad en la investigación.

Entrevistada: Sí, obvio, autorizo.

Entrevistadora: Entonces, ¿podrías decirme, por favor, tu nombre completo?

Entrevistada: XXXX

Entrevistadora: ¿Cuántos años tienes?

Entrevistada: 23 años.

Entrevistadora: Y ¿a qué te dedicas?

Entrevistada: Soy estudiante.

Entrevistadora: Buena, entonces, ¿podrías relatarme un poquito cómo entraste a este mundo de los videojuegos? Así como, hace cuánto tiempo juegas o quien te incitó o como entraste a este mundo.

Entrevistada: Mi ex me incitó. Él me mostró el mundo de los videojuegos con el *Counter (Counter Strike)*. Primeramente, a este mundo yo me metí desde el PC porque antes, cuando yo era chica, jugaba con mi hermano, aunque no era algo que yo hiciera por gusto, sino que lo hacía para jugar con él. Entonces sí, con mi ex empecé a jugar hace como 4 años o 5 años.

Entrevistadora: Ah, entonces llevas harto tiempo jugando.

Entrevistada: Sí, él me compró un computador y ahí empezamos a jugar y después, bueno, cosas pasaron, terminamos, pero yo seguí jugando.

Entrevistadora: Ah, entonces seguiste con el gusto.

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Y ¿qué te llamó la atención? Como de los juegos, para seguir en este mundo ¿Qué te interesó? Para que, a pesar de haber terminado hayas seguido jugando.

Entrevistada: Bueno, depende, porque, por ejemplo, los juegos que tú me preguntas que son de chat, me gustaba la competitividad, eso me parece súper entretenido y también la dinámica de poder jugar en línea con otras personas. Más allá de lo malo, sí hay cosas buenas, he hecho muchos amigos en línea y también por otro lado, están los juegos de historia, que me gusta que sean individuales, pero me gustan los juegos de moda historia o de construcción. Ese tipo de cosas me parecen entretenidas.

Entrevistadora: Y en esta como, dinámica de los videojuegos, por ejemplo, al momento, ¿cuál es juego online favorito?

Entrevistada: Ahora online, el *Valorant*. Es que me gustan los juegos de *shooters* que son los de disparar.

Entrevistadora: ¿Esos por qué te gustan más? ¿Por qué son competitivos?

Entrevistada: Sí, juego en modo competitivo, me gusta subir de rango, obtener skins, que en el caso del *Valorant* son las armas.

Entrevistadora: Ah, comprendo, pensé que te referías a las vestimentas. Eh ¿cada cuánto juegas? Un rango de tiempo, así como todos los días...

Entrevistada: No, no todos los días porque ahora por la universidad no juego tanto, pero, no sé, a ver... unas 2 o 3 veces a la semana.

Entrevistadora: Cuando tienes tiempo libre, en el fondo. O sea, que cada cuánto juegas depende de qué tan ocupada estás con la universidad.

Entrevistada: Sí, por lo general juego unas 3 o 4 partidas, si juego más de eso, ya como que me saturó de la dinámica, se vuelve monótono.

Entrevistadora: Ah, no estás sentada tanto tiempo.

Entrevistada: Al menos en ese juego, no. Después cambio de juego.

Entrevistadora: ¿Y cuánto puedes estar sentada jugando?

Entrevistada: Buta, unas 4 horas, 5 horas máximo. Es que las partidas duran 40 minutos y son 12 rondas. A veces menos, a veces un poco más, pero ese es como el estándar, 40 minutos.

Entrevistadora: Eso es mucho tiempo...Bueno, moviéndonos un poco a la temática de género ¿Tú crees que existen estereotipos de género en los videojuegos online?

Entrevistada: Sí, sí, o sea, ¿te refieres como a la a la gráfica, como está construido el juego o...?

Entrevistadora: Como sea, pero sí, como en los juegos...claro, en el diseño ¿tú crees que hay algún patrón o repetición de algún estereotipo de género?

Entrevistada: Eh, mira, en el caso del *Valorant* siento que es un poco más equilibrado. Ponte tú, juegos como el *Apex (Apex Legends)*, que igual es online y de disparos, sí es más estereotipado, como en el diseño del personaje, pero en el *Valorant*, lo que me gusta de hecho del *Valorant*, es que las mujeres también cumplen roles como más de ataque, que generalmente se les dan a los hombres en otros juegos como el *Apex*. Hoy en día es más balanceado, la verdad.

Entrevistadora: Yo no juego mucho, la verdad jugaba *Valorant* y me gustaba mucho el diseño de los personajes femeninos, pero me han dicho, por ejemplo, que en el *LOL (League Of Legends)* hay muchos personajes femeninos que son derivadas solamente a algún rol médico.

Entrevistada: Sí, *support* se le llama. Yo creo que eso es lo que el *Valorant* intentó como sobrepasar, ese estereotipo que el *LOL* tiene, de que la mujer es solo el *support*, que es el personaje que en este caso es como más de apoyo al equipo, más que como... primera línea de ataque o defensa es como un rol casi secundario en el equipo.

Entrevistadora: O sea, igual son importantes, pero claro, que fome que, si quieres elegir un personaje mujer y solo cumple con rol médico, cuando a ti te gusta más ser primera línea en disparos, que fome que solo te deriven a eso.

Entrevistada: Sí, porque a mí me gusta disparar.

Entrevistadora: Claro, y ¿hay algún videojuego online actual que tú consideres que sí es, como... bien machista?

Entrevistada: Mmm, déjame pensarlo...creo que el *Apex*, que es el juego que ya nombré y... creo que igual el...bueno, pero es solamente un prejuicio mío, porque yo no lo he jugado, pero el *Genshin (Genshin Impact)* creo que tiene hipersexualizado al personaje femenino. O sea, no hipersexualizado, sino inclusive lo veo como una manera...un poco como infantilizados a los cuerpos de mujeres y eso es lo que no me gusta.

Entrevistadora: Sí, de hecho, yo he hablado con gente que juega *Genshin*, y encuentro que el diseño de las personajes son bonitos, como atractivos, pero sí, existen como personajes de niñas que se llaman lolis creo...

Entrevistada: Sí...

Entrevistadora: Que son como los personajes femeninos, como niñas, o sea que su vestimenta no es tan sexualizada, pero sí infantilizada.

Entrevistada: Sí y les ponen voces como de niñas y eso me perturba un poco.

Entrevistadora: Que raro. Bueno, continuando con lo que es estereotipos, lo que es cultura machista... ¿alguna vez tú has sufrido violencia de género mientras juegas en los videojuegos online?

Entrevistada: Sí, sí po, si ya es como una realidad ya. De hecho, igual generan patrones de comportamiento producto de eso.

Entrevistadora: ¿Comportamiento de parte tuya o de los jugadores que ejercen violencia?

Entrevistada: No, o sea, que los hombres ejerzan violencia ya es como una realidad y eso provoca patrones, creo yo, en el comportamiento de muchas mujeres que, no solamente en mí, que igual me doy cuenta de que muchas, por ejemplo, no hablamos hasta que juguemos bien. Hasta que tengamos buena cantidad de *kills* o vayamos bien posicionadas en la tabla...

Entrevistadora: ¿Te refieres al rango de desempeño en el juego?

Entrevistada: Sí, porque si hablo y estoy jugando mal ya sé por qué me van a molestar, o incluso si eres como extranjero; peruano o de otra nacionalidad o porque eres mujer, ¿cachai? O si eres ambas, peor todavía.

Entrevistadora: Claro, o sea ¿tú crees que aumenta la violencia con más de un rasgo?

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Ah ya, es que igual yo en la memoria hablo sobre esto, que se llama interseccionalidad. Básicamente, se trata sobre... recibir más violencia al tener más de un rasgo o cualidad que sea considerada como minoría. Por ejemplo, tú lo decías: las nacionalidades, el género, la orientación sexual y muchas otras características que se añaden ¿Tú crees que esto sí pasa?

Entrevistada: Sí, sí y mucho.

Entrevistadora: Y ¿qué clase de violencia crees tú que se da mucho? Por ejemplo, avergonzarte, desacreditarte...

Entrevistada: Yo creo que violencia verbal, te putean mucho. O también si eres mujer y juegas bien te empiezan a... jotear...

Entrevistadora: Ah, ¿te incomodan de otra forma?

Entrevistada: Sí, como que da lo mismo si juegas bien o juegas mal, igual te van a incomodar, como que...para eso mejor ni hablas. Por eso cuando yo hablo adopto una posición super pesada ¿cachai? Como "yo mando en este equipo, así que me hacen caso o si no, los muteo a todos"

Entrevistadora: En el fondo te das como a respetar.

Entrevistada: Sí, no hay otra forma si son pesados, también hay que ponerse pesada.

Entrevistadora: Y ¿tú crees que este tipo de violencia va más en lo que es tu desempeño en el juego o estas violencias se dan más por tu género? Como, los comentarios violentos.

Entrevistada: Mira yo creo que...que si yo jugara mal y fuera hombre, sí me putearían igual, pero no por ser hombre ¿cachai? Sino más como “Juegas mal, desinstala el juego”, pero, porque yo soy mujer, eso pasa más por mi género que por mi desempeño, entonces yo creo que es algo más cultural e innato.

Entrevistadora: O sea que, tú siendo mujer, encuentras que más por tu género que por tu desempeño. Son super lamentables estas situaciones porque, en el fondo... son escenarios incómodos y que al final te hacen cuestionarte un montón de cosas. Pero bueno, me gustaría saber tu percepción sobre los tipos de chats ¿tú crees que esta violencia se da más en chat de forma verbal o chat escrito?

Entrevistada: Por voz. Nah, por escrito casi nunca se da. Es que como que por voz los hombres se sienten como con el poder de ningunearte. Por chat no, no van a gastar su tiempo en eso.

Entrevistadora: Quizás porque es más rápido.

Entrevistada: Sí, es como un desahogo igual que hacen, como que desde ahí se descargan. De hecho, algo que me da risa es cuando, por ejemplo, yo... parte el juego y yo no hablo, pero cuando empiezo a ganar *kills* o aumentar en la tabla, voy primera o segunda en la tabla, yo hablo y como que se vuelve una competencia... no es como... si no te jotean, es como que el hombre se siente atacado en su masculinidad y se les rompe y al final como que se la viven para poder ganarme ¿cachai? A mí me da lo mismo eso, pero es muy esperable.

Entrevistadora: O sea, en el fondo se sienten inferiores y quizás su masculinidad frágil igual desencadena que sean más violentos. Yo cuando jugaba *Valorant* no hablaba y muteaba todo, yo solo jugaba e igual era malísima.

Entrevistada: No, yo soy mecha corta. O sea, el chat de voz está por algo, porque se juega en equipo, pero me da lo mismo si son machistas, yo soy pesada y **chucheta** y me da lo mismo mientras no muestre la cara.

Entrevistadora: Bueno, esta violencia se da como, hartó en lo que es verbal, ataque hacia ti, pero ¿tú crees que esto te ha afectado en tu desempeño del juego? Por ejemplo, en los juegos de equipo, que el *Valorant* es de equipo y tiene esta línea de tener que comunicarse con el equipo ¿Crees que te han dejado fuera de esto, solo por ser mujer? Por ejemplo, que no te incluyan en la misión o que te dejen más fuera...

Entrevistada: No, porque eso afectaría al final al desempeño del equipo y si perdimos, pierden puntaje ellos.

Entrevistadora: Que bueno escuchar eso. Volviendo un poco a la violencia, ¿podrías citarme algún comentario específico que te haya hecho sentir pasada a llevar solo por tu género? Un comentario que te haya quedado muy marcado, así...que te haya dado como lata escuchar.

Entrevistada: Mmm...No, o sea, el que más me molesta y enoja es el típico de siempre que es “apaga el PC y ándate a la cocina”. Me carga, me emputa esa respuesta, porque es como...ni mi mamá está en la cocina y me mandas a mí. Las groserías no me molestan tanto porque yo también soy grosera, me da lo mismo, pero que me digan algo así...

Entrevistadora: Claro, al fin y al cabo, es marcarte un estereotipo que yo creo que todas estamos *chatas* de escuchar. Y esta violencia que se da sobre el juego o sobre ti ¿te ha generado algún tipo de rechazo hacia el juego o el, en sí, jugar?

Entrevistada: Mira, yo creo que, por mi personalidad, no, porque no dejo que me afecte, pero sí pienso que otras personas, otras mujeres, les pasa y les ha pasado a muchas amigas que conozco.

Entrevistadora: Y ¿sabes si ellas han tomado alguna medida frente a esto? Por ejemplo, si una amiga tuya se siente frustrada con esta situación, pero le gusta mucho jugar y quiere seguir jugando, que haya tomado alguna medida para...

Entrevistada: Existen *discords*, grupos de *discords* de en las que se ponen de acuerdo y juegan puras mujeres.

Entrevistadora: ¿En serio? Como ¿comunidades de mujeres aparte?

Entrevistada: Sí, ahí arman sus equipos, no es aleatorio, pero arman sus equipos con puras mujeres.

Entrevistadora: Qué entrete, no sabía que existían. He sabido de mujeres que se cambian el nickname para jugar: se ponen apodos neutros o cosas así ¿tú lo has hecho?

Entrevistada: O sea, sí, pero siempre como mujer, aunque igual no se asume que eres mujer por el nombre feminizado, porque muchos hombre se ponen nombre de mujer.

Entrevistadora: ¿En serio?

Entrevistada: Sí, pero para troleear, no como para.... para que los hombres piensen que es mujer y se empiezan a... no sé, son como chistes entre ellos, como entre comunidad de hombres.

Entrevistadora: Quizás lo hacen para...a ver, yo he visto casos de hombres que se hacen pasar por mujeres para que les regalen cosas en el juego...

Entrevistada: *Skins*, sí, pero como en el *Valorant* no se usan skins, como que no pasa mucho eso, solo es una moda y ya.

Entrevistadora: Ah, y...volviendo al tema de la violencia ¿tú tienes alguna práctica que apliques para sobrellevar esta violencia? Como los comentarios y esas cosas para sobrellevar estas situaciones hostiles, así como... algo en que tú hagas que te haga jugar más tranquila.

Entrevistada: Mmm...es que yo soy bien...como ya llevo harto tiempo jugando, ya sé cómo analizar a las personas por como se comportan dentro del juego. A medida que va

en proceso la partida, voy viendo como se comportan entre los jugadores, como se hablan, y ahí veo y digo “ya, este es un buen momento para hablar porque se ven piola”. Pero si veo que son medios sublevados entre ellos, si están *puteándose* o *mandoneándose*, yo juego tranquila nomás.

Entrevistadora: Ah, o sea que primero, tanteas el terreno, ves si es seguro o no y ya ¿después de eso ves qué hacer?

Entrevistada: Sí, así me aseguro.

Entrevistadora: Eh, y ¿tú crees que eso igual interfiere en tu desempeño en el juego? porque al fin y al cabo igual esperas un tiempo para poder...

Entrevistada: No hasta que hable. Por ejemplo, si saben que hay una mujer en el equipo y mueren todos y quedo sola contra todos el equipo enemigo, ahí me pongo nerviosa, porque sé que hay otras cuatro personas viéndome a mí en primera persona, como estoy jugando. Entonces si me la echo y juego mal, todos están viendo cómo estoy jugando.

Entrevistadora: ¿Entonces no crees que te afecte hablar antes o después?

Entrevistada: No, la verdad no.

Entrevistadora: Y siguiendo con este tema de hablar antes o después, que en el fondo es como la única práctica que tienes, ¿te ha generado algún costo dentro del juego? Aparte, como que...sea monetario, en equipamiento o *skins*, o haya alguna diferencia en el reconocimiento de la competitividad en las tablas, por ejemplo, o en los *rankings*...

Entrevistada: No, es que eso igual va más allá de mi desempeño como jugadora, va más en el personaje en sí, como de su rol en el equipo. Por ejemplo, si yo escojo un personaje *support*, que se quedan como atrás, no voy a recibir tanto puntaje porque mi posición en la tabla va condicionada a cuánto mate. Y si mi jugador es de *support*, no voy a andar en primera línea matando. Pero, por ejemplo, si no participo mucho de mi equipo, puedo perjudicar a mis otros compañeros, como no estar dando la ubicación de los otros jugadores, no avisando por donde voy a pasar...pero es al equipo, a mí misma no.

Entrevistadora: Bueno, ya estamos terminando, pero me gustaría saber tu opinión respecto a la industria de los videojuegos...si es machista o no...

Entrevistada: Sí, o sea, creo que es lógico porque es una comunidad de hombres. Desde chica yo nunca vi que a mis primas o familiares mujeres les regalen consolas o computadores para que jueguen, entonces crecimos ignorantes un poco en lo que es *hardware*. Como... yo grande vine a saber lo que era una tarjeta de vídeo, una RAM o un procesador. En cambio, mi primo o mi ex, en este caso, sabía armar un PC entero, entonces desde el armado, el *hardware*, de los componentes de las consolas hasta el juego en sí, la comunidad, los concursos, los torneos, son como para hombres ¿cachai? Entonces, la industria igual responde, creo yo, a la comunidad a la que llegan. Creo que es algo más que eso, la industria que hay, que es más como una cultura que conduce a la industria a eso, como también a promover esos productos que ofrece.

Entrevistadora: Es como un causa efecto en el fondo... como que, en el fondo, la cultura incita a que la industria replique el patrón.

Entrevistada: Yo creo que sí. Y al mismo tiempo, la industria igual promueve esa práctica, pues tampoco es que se escape un poco de eso. En el fondo igual es culpable, es como un vaivén.

Entrevistadora: Bueno, como última instancia, como proyección ¿qué cambiarías o que te gustaría que cambiara en lo que es la cultura *gamer* en Chile?

Entrevistada: Eh...me gustaría que hubiera más instancias para que las mujeres pudieran entrar al mundo del *gaming*, como que igual siento que muchas mujeres tienen el prejuicio de que, al ser como una comunidad masculina, es como una pérdida de tiempo el jugar o conocer un poco más y divertirse ¿cachai? Es como, “yo nunca estaría con un *gamer*, porque esos weones...son raros”. Lo cual, la mayoría del tiempo es cierto, pero también ahí hay como un prejuicio y ante esos prejuicios hay que promover el cambio. Todas tenemos el derecho de decidir si queremos o no divertirnos de la misma manera que lo hacen los hombres. De ahí a que te guste o no, ya es un gusto personal, pero sería bacán que hubiera más instancias para que las mujeres conocieran lo que es un pc, una consola, los componentes que traen, como comprarse uno, por ejemplo. Tener tu propio computador y no tener que estar dependiendo de un hombre. No sé, más torneos mixtos o de mujeres. Por ejemplo, ahora el torneo de la u, ese que se está haciendo, yo no creo que haya mujeres participando y creo que eso hace falta: armar comunidad con mujeres y al mismo tiempo que sean con hombres. Está súper interesante que haya comunidad de mujeres que juegan, pero a mí me gusta también jugar con hombres, a pesar de lo malo, me gustaría que fuera más realista como... vivimos en un mundo con hombres, tiene que ser llevadero ¿cachai? Y que no tengamos nosotras que restarnos para que ellos puedan jugar en paz y nosotras podamos jugar en paz.

Entrevistadora: Es que, claro, no debería pasar eso...una quizás se siente más segura al jugar con mujeres porque igual quizás te entiendes más con las demás, pero debería ser algo que se puede hacer con cualquier persona.

Entrevistada: Sí se puede jugar en paz y como que...mucha gente dice como “es que siempre van a haber hombres machistas, siempre va a pasar esto, no todos somos iguales” y es cierto. Yo he hecho muchos amigos hombres en el juego, pero también me lleva malos ratos y... Si bien es cierto que no todos los hombres son machistas, en el juego sí pasa que, si juegas mal, siempre habrá alguien que te critique por ser mujer y si juegas bien, después te llueven las solicitudes para jugar ¿cachai? y yo no creo que un hombre le pase eso...como, ya si juegas mal, te van a putear, pero si juegan bien no creo que le lluevan las solicitudes de otros jugadores, es solamente porque son mujeres. De hecho, eso lo encuentro un poco...hasta un poco prehistórico, que en la vida real eso ya no pasa tanto, pero como estamos en la en anonimato y es un mundo virtual, no hay como tantas reglas o normas. Inclusive, las normas comunitarias del juego, si tú haces como tu reporte, porque también está la opción de reportar al jugador, la sanción ni siquiera es alta. Te quitan el juego por un par de días, pero... no es algo integral en lo que se tome al jugador y haya como...un proceso donde el jugador pueda reivindicarse o trabajar eso...como “te baneamos y listo, aprende”

Entrevistadora: Como que vaya a clases de ética jajaja

Entrevistada: Jajaj sí. Entonces como que te castigan, y esa cultura del castigo es como tan prehistórico es arcaico en las familias y para el juego es como...ridículo un poco.

Entrevistadora: Bueno, no sé si me quieres contar, para finalizar, algo positivo que rescatas de este mundo de los videojuegos...

Entrevistada: Las amistades que he hecho, y la mayoría, la verdad, es que, aunque suene irónico, son hombres. Porque también me ha pasado que he jugado con mujeres y son pesadas, y es porque igual siento que el mundo virtual y el mundo realista estamos como... estamos desfasados en épocas. En el mundo virtual, todavía las mujeres como que no miramos mal porque una juega mejor que la otra, como competencia y las “pick me” dentro del mundo virtual existen demasiado y me llegan a molestar mucho más que los hombres que me putean por ser mujer, me da más rabia todavía. Entonces, algo bueno que destaco es las amistades que he hecho, o en ocasiones, como yo igual soy más introvertida, como que siento que el mundo virtual a veces un poco más cómodo para poder socializar sin salir de mi zona de confort, y eso.

Entrevistadora: Bueno, muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas, me ayudan muchísimo, así que...de verdad te agradezco mucho.

Entrevistada: De nada y gracias a ti, por visibilizar este problema.

Fecha: 11/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Ampa20

Entrevistadora: Bueno, me presento. Mi nombre es Francisca López. Estoy en mi quinto año de la carrera de geografía y estoy en mi quinto año en la Universidad de Concepción. Estoy haciendo una investigación para mi memoria de título sobre la violencia de género en los espacios digitales, específicamente los videojuegos online. Con videojuegos online yo me refiero a juegos que requieran de interacción entre jugadores en tiempo real. Entonces, la idea de mi investigación va en demostrar y visibilizar que las mujeres vivimos resistiendo incluso en los espacios digitales. Y la verdad es que es un mundo que no es tan visibilizado, porque el espacio digital no es considerado como espacio en sí, pero hace poco ya empezó a considerarse un espacio ya legible, un espacio donde en verdad se puede desarrollar una vida igual que en el espacio físico. Entonces, necesito tu consentimiento para poder recoger esta información.

Entrevistada: Sí, tienes mi consentimiento, obvio.

Entrevistadora: Gracias. Primero me gustaría saber un poco sobre ti.

Entrevistada: Ya. Mi nombre es XXXX, tengo 22, estudio, bueno, es algo complicado y llevo trabajando alrededor de 2 años en todo lo que es *e-sports*.

Entrevistadora: Wow, la primera que entrevisto que se dedica a esto. Podrías contarme un poco ¿cómo entraste a este mundo de los videojuegos?

Entrevistada: Desde muy chiquitita. Empecé con juegos más piola, por decirlo así, como el *Minecraft*. Y a lo largo de los años vi que la mayoría de mi comunidad de amigos, hombres principalmente, que son como a los que juegan mayoritariamente videojuegos o eso se cree, jugaban juegos más de estilo competitivo, jugaban *LOL*, *Valorant*, jugaban *Overwatch*, juegos de pelea entre equipos y ahí empecé por un amigo que se dedica al competitivo de *Valorant*. Y él me contactó y de repente me dijo, "Oye, es que lo que pasa es que entré un equipo y necesitamos una *manager* y tú estás como muy metida en eso, tienes harta red de contactos, ¿por qué no nos ayudas?" De ahí empecé con todo este mundo.

Entrevistadora: Qué bacán. Y ahora quizás podrías contarme un poco lo que es tu dinámica actual con los juegos.

Entrevistada: Ya, yo juego todos los días, al menos una partida, porque dependiendo el juego, es mi momento de relajó. ¿A qué me refiero con "dependiendo del juego"? Porque cuando uno juega a modo competitivo tiende también a prestarse tanto hombre como mujer, a que te insulten, a que no quieran jugar contigo, a que la gente solamente se ponga muy pesada contigo en línea, por *chat* o por voz, dependiendo del juego. Últimamente, he estado jugando mucho *Valorant*, porque es el área que yo más conozco en tema de lo que yo trabajo. Entonces, juego obviamente otros juegos, en solitario también, pero ese es como lo que más frecuento ahora.

Entrevistadora: Qué entretenido. Igual eres super dedicada, juegas todos los días.

Entrevistada: Sí, es que igual mi trabajo me lo demanda un poco, estar al día con muchas cosas. Trabajo para UDEC *e-sports*, en el tema de los juegos digitales y todo eso. Yo estoy encargada de una sección de noticias. Entonces, siempre tengo que estar al día "como salió tal juego", "cómo estaba la jugabilidad del juego", "porque a la gente no le gustó", "porque sí les gustó", como todo ese tipo de cosas.

Entrevistadora: Claro. Entonces, siempre tienes que estar super informada de todo lo que pasa.

Entrevistada: Sí, respecto a todo.

Entrevistadora: Qué buena. Oye, y hablando un poco sobre lo que ya es el diseño de un juego en sí, por parte de la industria, ¿cuál sería como tu opinión respecto a la representación femenina que hay en los videojuegos?

Entrevistada: Muy sexualizado. La verdad creo que el juego, un juego que me acomoda mucho es el *Valorant* porque siento que hay poca sexualización de los personajes en el juego en sí, en la interfaz del juego. Ya lo que es la comunidad es otra cosa, porque si las tienen con harta ropa, la gente se las quita. Sí, es horrible. Las líneas de voz a veces muy sexualizadas también. Se sexualiza mucho la vestimenta de las mujeres, cuánto muestran, cuánto no muestran y si es que no muestran, la comunidad se encarga de que muestran.

Entrevistadora: Qué rabia, me carga. He visto una de cosas investigando para mi tesis, que te juro que me hace repugnar tanto. Siguiendo un poco con lo que es la línea de lo que es violencia en sí, porque se sabe que es muy violento. ¿Has tenido tú alguna violenta mientras juegas videojuegos online?

Entrevistada: Bastantes siempre, desde siempre. Es meterse de cualquier *chat* de voz o tener un nombre femenino para que haya violencia de género. O sea, hace poco me dijeron “eres *trava*, porque no es imposible que una mujer juegue bien, así que sí o sí tienes que ser hombre”. Entonces ese tipo de cosas o me acuerdo que una vez dijeron que era “una enferma mental, “que tenía síndrome de Down” y que “le haría mucho favor al mundo si es que me suicidara”. Yo estaba recién aprendiendo a jugar, o sea, me acuerdo de que después de ese comentario dejé el juego mucho tiempo, después volví.

Entrevistadora: O sea, te causó un rechazo.

Entrevistada: Sí, me cansa. En un inicio es algo que te cansa mucho, porque uno igual piensa como “voy a entrar con mis amigos un rato, como llevo todo el día trabajando, estudiando” y es mucho comentario. Yo silencio el *chat* o los mensajes y sigo jugando no más. Pero en un inicio, cuando uno está recién aprendiendo a jugar igual uno piensa como, “igual quiero aprender, igual quiero escuchar al otro y que me diga como qué es lo que está pasando en la partida, qué es lo que vio esa persona” Entonces uno no lo hacía en un inicio.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Pero sí, muchos comentarios de ese tipo, de “suicídate”, “mátate”. Me ha pasado que yo he estado a punto de ganar algo y me acuerdo que un chico me dijo, “¿me das el Instagram?” Y yo le dije, “No.” y seguí jugando y me dijo, “Si no me das el Instagram, no me hago un *ace*” que es una persona sola matar al otro equipo completo. Lo ignoré y me dijo, “Si no me das el Instagram me pongo a *trolea*.” Que en el fondo es como hacer cualquier cosa para que tu equipo pierda. Y nosotros estábamos a punto de ganar la competitiva y yo no lo quise pescar, como que lo silencié y el tipo se puso a *trolea*, solamente para que nuestro equipo perdiera y como para joderme a mí, porque yo no lo había pasado el *Instagram* y perdimos la partida completa.

Entrevistadora: Ay, señor.

Entrevistada: Igual, hay panadas *baneadas* en algunos juegos, pero solamente en chat escrito, voz no.

Entrevistadora: Claro. De hecho, el otro día me contaba una niña que encontraba que las normativas y las *baneadas* de los juegos eran como muy x, eran como “ya te quitamos el juego por un día y chao”.

Entrevistada: Sí. Los reglamentos de los juegos, en general, son muy constructivos, o sea, palabra por palabra, así como “si dices esto te *baneamos*” Pero es muy difícil que una persona realmente le quiten la cuenta. Pueden insultarte a muerte, como literalmente desearte la muerte. Hay veces que yo he *muteado* a la gente para que me dejen de molestar y me empiezan a mandar solicitudes de amistad para seguir *puteándote*.

Entrevistadora: Ay, no.

Entrevistada: Sí. Igual cuando reportas, muchas veces no te dicen qué fue lo que pasó, como que hubo una penalización nomás y no sabes cual ni a quién.

Entrevistadora: Quizás eso igual tiene que ver con que, es tanto, que ya es como imposible que los soportes revisen todo lo que hay.

Entrevistada: Sí, yo creo que es eso en realidad.

Entrevistadora: Oye, y en tu opinión, ¿tú a qué factores crees que se debe esta violencia que has experimentado?

Entrevistada: Al anonimato, tanto hombres como mujeres, anonimato. Yo de verdad me busco una explicación y no la encuentro. Es como está típico el chiste de “el espanta viejas”, “el sin contacto femenino” cuando se ponen a insultar a una mujer. Es raro, porque yo nunca he insultado a alguien en un juego por tema de que pienso, esa persona tiene tantas ganas como yo de ganar. Es un juego en equipo. O sea, independiente de la persona, todos tenemos malas partidas, malos días. Siento que la gente no relaciona ese tipo de cosas, te insultan porque sí y piensan que insultándote tú vas a mejorar, no sé, es muy raro. Por ejemplo, a mí me han insultado por ser mala y eso puede ser que sí tengo mala partida, pero me molesta que me insultan por ser mujer.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Aparte es difícil, porque generalmente te toca solo hombres, no tienes dónde buscar un apoyo. Y si te apoyan en algo es que también es un insulto para esa persona.

Entrevistadora: ¿Qué comentarios crees tú que te han dejado como muy marcada? Así como que tú hasta el día de hoy te acuerdes de ese comentario.

Entrevistada: “Mátate”, “suicídate”. Una vez, no me acuerdo los comentarios específicos, pero eran como, “Oye, pásame el *Instagram* porque yo te *culeo*”, le digo “te voy a reportar” y empiezan “ay, ni que estuvieras tan rica, *maraca culia*”, como cosas así, siendo que ni siquiera te ven, es solo tu voz.

Entrevistadora: Qué rabia, de verdad. Lamento mucho que hayas tenido que pasar por tantas cosas.

Entrevistada: Sí, o sea, uno se presta igual, o sea, por jugar. Es como el mundo de los videojuegos ahora.

Entrevistadora: Que tampoco debería ser así. Pues si esa es la cuestión.

Entrevistada: Mi comentario va a que no es algo a lo que yo ahora pueda hacer algo.

Entrevistadora: Es que eso, está tan normalizado que uno ya lo internaliza.

Entrevistada: Tengo un jefe que me cae medio mal. No sé si por ser mujer y por también en este momento no he sacado un título, pero siempre dice “la XXXX es una cabra chica sin experiencia y sin título. Entonces ella no puede estar a cargo de esto”. Entonces yo

por más que sepa del tema, por más que tenga cursos, por más que tenga todo el conocimiento al respecto, me pasa por encima por ser menor que él y por ser mujer.

Entrevistadora: O sea, que en el fondo igual te ha hecho repercusiones en lo que es tu trabajo.

Entrevistada: Claro. Pero aparte de eso nunca he tenido como ningún comentario en otras partes que trabajo. En todos los lugares donde he estado, realmente me ven por la experiencia y por el trabajo más que por ser mujer. A veces se da la violencia entre mujeres y es una lata que pase entre otras mujeres. Yo siento que las comunidades en las que estoy, donde hay otras mujeres, eso no pasa. Yo he visto como que en general es un mundo tan machista que siempre hay como apoyo entre ellas. De hecho, me da miedo jugar sola, me da lata entrar a una competitiva yo sola porque sé que me veo muy vulnerable, en especial estando sola. Eh, yo tengo un amigo con el que juego siempre, que siempre juego las competitivas, que no debiera ser así porque un juego en línea y estás como entreteniéndote un rato.

Entrevistadora: Sí, en el fondo, te terminas restando de este espacio porque te da miedo.

Entrevistada: Exacto, me resto un poco para evitarme esas situaciones.

Entrevistada: Qué lata. Porque claro, a ti te gusta mucho jugar, pues, es dejar un *hobby* que te gusta. Oye, ¿alguna vez en el juego has sentido aislamiento y, si es así, qué factores crees que influyeron en eso?

Entrevistada: Me pasaba con el *LOL*. Yo no soy muy buena jugando *LOL*, pero me ha pasado entre mismos amigos como “oye, ya somos cinco, quedaste fuera”. Sí en el *Valorant* me ha pasado de que te dejan fuera por ser mujer, no entre amigos, sino como entras al lobby, hablas y dicen “ah, ya perdimos, es mujer”, “Me voy a salir de la cola porque yo no voy a jugar contigo”.

Entrevistadora: Ay, qué lata. Que me da rabia, te juro.

Entrevistada: También pasa que te ven el rango, con el que demuestras la capacidad para jugar bien. Me pasa que soy la persona con más *kills*, que va con mejor estadística y todo y me jotean.

Entrevistadora: Claro. Oye, y ¿algún otro rechazo?

Entrevistada: Dejé el *LOL*, ya no lo juego. Me da miedo jugar competitivas en el *LOL*. Yo nunca jugué competitivo en el *LOL*. Nunca, nunca, nunca, nunca, nunca. Jugué muy pocas veces y las veces que lo jugué lo jugué acompañada,

Entrevistadora: Ah, o sea, que te daba miedo jugar eh competitivo en el *LOL*, porque era ese era solo escrito.

Entrevistada: Sí, es solo escrito y la gente es más anónima todavía. Puedes tener tus perfiles bloqueados, cosas así. Entonces, pueden bloquear todo y solo insultarte, insultarte, insultarte, insultarte y tú no tienes como con qué defenderte.

Entrevistadora: Ay, qué lata ¿tienes alguna otra práctica?

Entrevistada: Silenciar a tu mismo equipo, silenciar personas específicas, los reportes, todo eso. Intento no jugar sola, intento hablar menos, intento no revelar tanto que soy mujer, como si hablo, cambiando un poco el tono de voz.

Entrevistadora: ¿Tú crees que alguna de estas experiencias ha afectado en tu desempeño o en el disfrute del juego mientras juegas?

Entrevistada: Sí, siempre. La gente piensa que por los que te insulten, vas a jugar mejor, cuando en realidad es peor. Te baja allí. Yo tengo un curso de “psicología *e-sport*” en videojuego, y la mentalidad dentro del juego es tan importante como en un deporte normal. Entonces, imagínate estar jugando fútbol y te estén gritando todo el rato que eres malo, que no le vas a dar, que eres pésimo, etc.

Entrevistadora: Es super buena esa comparativa que haces porque es interesante. Lo mismo como el espacio digital no se considera espacio en sí, uno no hace una analogía de paralelismo entre estos deportes. Yo sinceramente nunca habría pensado en hacer una comparación de un deporte físico y un deporte tecnológico.

Entrevistada: Es que tiene su ciencia también. El deporte electrónico, claro, no vas a sudar, pero también tienes que mantener, un estado físico. A todos los jugadores profesionales se les exige un estado físico y tienen ciertas horas de gimnasio y todo, porque estar todo el día sentado en el computador, todo, obviamente entre que comes y todo, subes de peso, pierdes la agilidad para el *mouse*, para el teclado, el nivel de reacción, la mentalidad, la motivación, que también es un punto super importante en todos los deportes, incluso los electrónicos, es también un punto, el trabajo en equipo, comunicación, etc.

Entrevistadora: Oye, que loco, no tenía idea ¿Y estas experiencias te han costado como algo dentro del juego? Como no sé, un costo monetario, una *skin*, un reconocimiento estadístico en las tablas...

Entrevistada: Reconocimientos estadísticos. Creo que eso es algo super importante, incluso con el tema del fútbol que te decía, como, a mí me cuesta una tabla estadística, me cuesta puntos, me cuesta competitivo, me cuesta todo, salud mental. Me cuesta el estar escuchando insultos todo el rato, no solamente por ser mujer, sino porque tuve un mal día y no estoy haciendo dando los 100%. Entonces es un problema. He aprendido a que me dé lo mismo, o sea, yo tengo dos cuentas, una que está super alta y la otra está muy baja, hay veces como “ya me voy a relajar” y me meto la cuenta baja, *muteo* todo el mundo y me pongo a jugar no más, porque quiero entretenerme. Porque hay gente que igual es interesante, he tenido partidas super amistosas donde, vamos perdiendo así mal y que la gente es “ya da lo mismo”, igual es más amistoso.

Entrevistadora: Que bueno que, al menos puedas relajarte a veces. Eres mi primera entrevistada que trabaja en la industria, entonces igual quería preguntarte un poco sobre cómo percibes el papel de género en la industria de los videojuegos.

Entrevistada: Lo encuentro super importante. De hecho, en general siempre las industrias y empresas dicen como es super importante el resto de las mujeres en nuestra industria y toda la cuestión, pero es poca la cantidad de puestos que hay realmente mujeres y que no sufran acoso laboral. A mí no me ha pasado, pero hay muchos casos, es cosa de buscar en internet. Acoso laboral por parte de los jefes, que acoso sexual,

muchas cosas así. Entonces, igual es un mundo difícil, o sea, yo al inicio entrar para mí igual fue complicado. Yo siempre con miedo. Igual es intimidante. En el fondo, igual intento demostrarme, porque me siento inferior, muchas veces. Nunca recibí un maltrato. Nunca. Pero son como las miradas de ¿cómo no sabías eso?

Entrevistadora: Qué asqueroso este mundo. O sea, es bacán, pero a la vez como un iceberg.

Entrevistada: Sí, es un mundo machista, incluso en el trabajo. Y siento que eso se da mucho más en entornos de videojuegos, o sea, en convenciones igual, tienen las mujeres en esta área muy sexualizada.

Entrevistadora: Claro, las *cosplayers* y todo ese mundo. Y hablando de la cultura *gamer* en Chile, ¿qué te gustaría ver cambiado o mejorar?

Entrevistada: En Chile no hay mucho *e-sport* competitivos, casi no se ve el tema de los videojuegos, tanto en hombres como en mujeres, pero si ya no hay mucho para hombres, imagínate para las mujeres. Y lo que te contaba, pues existe en estas competencias mundiales, pero de diversidades y mujeres, que no los ve nadie, es solo online. Los ves muy poca gente, no tiene la misma cantidad de propaganda que los otros partidos y nunca se ven las caras de los jugadores. Entonces eso, tanto en Chile como en el mundo.

Entrevistadora: Bueno, estamos terminando ya de verdad que me gustó mucho entrevistarte. Respuestas muy completas y de verdad que he sacado demasiada de esta entrevista, pero igual, la entrevista quizás suena un poco pesimista, pero ¿Podrías contarme sobre algo positivo que rescatas o destacarías de la cultura del *gaming*?

Entrevistada: Me gusta la conexión en general. La cantidad de conexión y de oportunidades que tú tienes para contactarte con gente nueva. Seas hombre o mujer, es un mundo muy grande, yo he conocido mucha gente, por ejemplo, mi pareja. Y da mucha unidad laboral. Creo que eso también es super importante. Eh, la verdad es que sé que los videojuegos siempre los ven en menos, pero en realidad, la industria de los videojuegos es la primera industria antes del cine incluso que factura más dinero a nivel mundial.

Entrevistadora: Oye, qué interesante. No tenía ni idea. Oye, de verdad que muchas gracias por la entrevista. Siento que de verdad que fue super enriquecedora, sobre todo para mí, que no sé mucho sobre este mundo y como que con cada entrevista voy aprendiendo más cosas.

Entrevistada: Sí, cualquier duda, cosa que tengas de técnico, igual me puedes preguntar.

Entrevistadora: Gracias, de verdad.

Entrevistada: Gracias a ti.

Fecha: 11/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Chivi

Entrevistadora: Hola, ¿cómo estás?

Entrevistada: Hola, bien gracias ¿y tú?

Entrevistadora: Yo bien, gracias. Bueno, la entrevista no es tan larga, pero igual depende de cuanto te explayas en las respuestas, entonces... igual para no quitarte tanto tiempo, voy a empezar por presentarme. Mi nombre es Francisca López, estudio geografía en la Universidad de Concepción y estoy en mi quinto año, realizando mi memoria de título sobre violencia de género en los espacios digitales, específicamente en los videojuegos online. La idea del proyecto, en verdad de la investigación, es hacer un poco...visibilizar estas prácticas que las mujeres usamos para resistir en estos espacios digitales. La verdad, yo no soy jugadora, pero me gusta mucho el tema. He jugado muy poco *Valorant*, *Free Fire*, *Call Of Duty*, pero más allá de eso, en verdad no. Entonces, me gustaría mucho saber tu opinión respecto al tema, ya que me dijeron que jugabas hartito... obviamente para eso necesito tu consentimiento para usar la información que me des, así que me gustaría empezar primero sabiendo un poco más de ti...

Entrevistada: Ya. Bueno, me llamo XXXXX, tengo 23 y llevo jugando muchos años, yo creo que más de 12 años y en lo largo de lo que llevo jugando, en general juego hartito multijugador como el *League Of Legends*, el *War Of Warcraft* y también *Counter Strike*.

Entrevistadora: Y ¿a qué te dedicas? O sea, ¿eres estudiante...trabajas?

Entrevistada: Yo salí de ingeniería forestal, estoy trabajando.

Entrevistadora: Buena. Me contabas que empezaste a jugar como hace 12 años y... ¿cómo entraste a este mundo de los videojuegos? ¿Qué te llamó la atención o quién te incitó?

Entrevistada: Con un amigo empezamos a jugar como por curiosidad y así entramos las dos. Primero jugamos *Minecraft*, es super piola, lo prefiero porque como no tiene mucho chat, entonces como que eso se disfrutaba más. Pero no sé, pues el *LOL* también es como el mismo sistema que el *Minecraft* con el sistema de chat, pero es horrible.

Entrevistadora: Claro. Eh, y podrías quizás contarme un poco sobre tu dinámica con los juegos actualmente, así como qué es lo que más juegas, cada cuánto tiempo juegas.

Entrevistada: Juego todos los días. Eh, lo que más juego es *Valorant* y otros juegos como de historia que se juegan solos. He jugado en *Play*, pero ese no tiene mucha interacción con otros jugadores, igual juego *Fortnite*, pero ahí tampoco se ve mucho como la interacción con otros *players*, es como con la gente que invitas. En el que hay más interacción sería el *Valorant*, porque ahí hay *chat* de voz y también se puede interactuar como con el equipo contrario.

Entrevistadora: Claro. Y cuando juegas, porque me dijiste que jugabas todos los días, como cuánto tiempo puedes estar sentada jugando hasta que te paras a hacer otra actividad.

Entrevistada: Unas dos horas y después paro un poco, quizás después juego de nuevo quizás, pero, así como que sin parar igual puedo jugar hartito rato dos horas.

Entrevistadora: Bueno, igual es harto tiempo. Eh, bueno, entrando un poco como a esto de lo que es la industria de los videojuegos y sus diseños, ¿Podrías darme como como cuál es tu opinión sobre la representación femenina en los videojuegos online?

Entrevistada: Ay, no, en general como que, siempre tratando de hacer minas tetonas, así como super sexualizados y como que en verdad siempre tratan de sexualizarlas o de hacerlas bonitas, como que no es real.

Entrevistadora: Claro, es como fantasioso.

Entrevistada: Sí. Ahora últimamente como que han tratado de incluir personas no binarias o trans, pero ahora el último año, yo creo.

Entrevistadora: Y esta sexualización, ¿tú cómo en qué lo notas? ¿en qué aspectos de diseño?

Entrevistada: Como en el diseño físico en sí y también en las voces, en los mismos diálogos, porque no sé, en el *LOL*, por ejemplo, hay diálogos que se pueden insinuar con algo sexual. El mismo diálogo como que dice una frase que puede incitar a algo. Y también el tono de voz.

Entrevistadora: Oye, qué interesante. Creo que eres la primera que me habla sobre como los tonos de voz de los personajes.

Entrevistada: Sí. O sea, por ejemplo, cuando se mueren es como que se estuvieran gimiendo.

Entrevistadora: ¿Y tú has tenido como alguna experiencia relacionada con violencia de género mientras juegas?

Entrevistada: Ay, sí, siempre. Yo creo que es pan de cada día. No sé, por ejemplo, yo trato de jugar siempre con amigos, ahí ya como que me siento más segura y los *puteo* de vuelta, no sé, pero cuando juego a sola, me silencio no más y juego sola. No, no hablo ni escucho.

Entrevistadora: En el fondo no participas como mucho, solo juegas y ya.

Entrevistada: O sea, sí, cuando estoy sola, porque sé que es probable que o me puteen por ser mujer o por jugar mal y no sé, pues justo jugué mal esa partida y me echen la culpa porque soy mujer.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: O me ha pasado que literal, no sé, pues entro en una parte y escuchan que hay una mujer o se salen al tiro o putean y dicen, "Ah, ya cagamos, es una mujer."

Entrevistadora: Claro. Eh, yo no sabía que se daba tanto eso.

Entrevistada: Es que como te digo, no juego tanto, pero eso como de que ni siquiera te dan la oportunidad de poder demostrar que puedes jugar bien, es como que te escuchan y "ah, no, chao." Y se van. Igual en general como que son chicos, yo he notado como menores de 20 años, yo creo.

Entrevistadora: Claro, de hecho, todas, creo todas las mujeres que he entrevistado me han dicho lo mismo, como que no hay punto medio. O te jotean o te violentan

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: yo sé que el *Valorant* tiene chat de voz y chat escrito, ¿pero tú crees que esto se dé más en chat escrito o de voz?

Entrevistada: O sea, si es que me escuchan, hay veces que son directamente chat de voz, pero no sé, por ejemplo, en el LOL si cachan que uno puede ser mujer, ahí es puro texto y es peor. Por ejemplo, en el chat de texto es como más no tienen filtro,

Entrevistadora: ¿Pero es como más en el LOL o en el *Valorant*?

Entrevistada: Mm, en los dos. Lo que sí, en el *Valorant* por lo menos tienen más restricciones, por ejemplo, que, si se nota que alguien está escribiendo mucho en el chat, tú lo reportas y lo *banean*, por lo menos por la partida.

Entrevistadora: Y podrías darme como algunos ejemplos de algún comentario o comentarios que te hayan dicho o los que más escuchas.

Entrevistada: Mm, ya, mira, creo que lo que más escucho es como que pase el Instagram, que mi voz es linda, lo peor que he escuchado como por mi voz que es rica. Y lo peor que he escuchado, o sea, he leído, es que una vez como en el LOL me dijeron, "Te voy a buscar y te voy a violar."

Entrevistadora: Qué rabia. De verdad que investigando para esta tesis he encontrado una cantidad de cosas que me dan tanta repulsión. No, sí es horrible. Por lo menos ahora igual ha mejorado la cosa, yo creo. Encuentro que estos comentarios o este tipo de violencia te ha generado como algún rechazo al juego o a jugar en sí.

Entrevistada: En el momento puede ser, pero después igual sigo jugando, pero por eso he optado silenciar, si es que estoy sola, porque después si es que estoy como con amigo o amigas, me defienden porque ahí como que no me da miedo en sí, pero yo creo que más que miedo es como para evitarme el mal rato.

Entrevistadora: Claro. Sí, porque o sea los comentarios son super fuertes.

Entrevistada: Sí, no tienen filtro y lo otro es que no sé pues si estoy sola y me mandan un comentario así los otros o se suman o no dicen nada.

Entrevistadora: Claro, no hacen nada en el fondo. O sea, o toman acción violenta o son inoperantes. Qué rabia eso, porque al final termina perpetuando este comportamiento.

Entrevistada: Sí, un par de veces como que me han defendido, pero tampoco sirve de mucho porque después los mismos que me defienden me terminan *joteando*.

Entrevistadora: Más encima, la audacia. En el fondo es como que, ah, por si me resulta el *joteo*.

Entrevistada: Sí, sí. Y yo igual a veces *streameo* y ahí igual llegan como al *stream* a decir cosas o escriben o me mandan *bots*, no sé.

Entrevistadora: Bueno, a lo de lo del *stream* después te pregunto. Pero continuando con esto de la violencia, en tu opinión, ¿a qué factores crees que se debe esta violencia que has experimentado? ¿Cuándo juegas?

Entrevistada: Obviamente el machismo y otro factor, yo creo que importante es que los mismos juegos no tienen un filtro o una capacidad de detectar un buen sistema de *baneos*. Es como un sistema de castigos para la gente que lo hace. Entonces, los *banean* 15 días, después siguen jugando y es como si no pasara nada.

Entrevistadora: Sí, si eso me contaban en una entrevista que encuentran que las normas no son muy estructuradas y hay tantos vacíos legales y como más allá de eso es como ya te *baneamos*, ¿cuánto? Dos días y chao, vuelve igual, da lo mismo. Volviendo un poco a lo que es el juego en sí, ¿tú has sentido alguna vez aislamiento dentro del juego? Y si es así ¿A qué crees que se debió?

Entrevistada: Como que las veces que juego mal puede ser. Yo creo que se debe como más a las veces que como que realmente juego mal y que yo creo que a cualquiera le pasa. Y como que lo asocian con ser mujer y es como "ya no la pesquen".

Entrevistadora: Claro. ¿Y tú qué acciones como al jugar o al momento de sentarte a jugar has tomado como para poder sobrellevar un poco estas situaciones que son como super hostiles o evitarlas?

Entrevistada: El jugar silenciado y silenciar a los otros, simplemente no hablar y no sé, ya, por ejemplo, si ya estoy silenciada y lo escucho y me doy cuenta de que hay otra mujer ahí ya hablo. Como que pasa más *piola*.

Entrevistadora: Ah, como que igual te sientes más segura.

Entrevistada: Pero igualmente, sí he sentido violencia de parte de otras mujeres.

Entrevistadora: Eso igual es super interesante porque me han dicho que la comunidad de mujeres cuando no se conocen es como bien competitivo, como un poquito *pick me*.

Entrevistada: Claro, claro. Eso mismo. *Pick me*, como que intentan llamar la atención de los otros por sobre uno. Y hay veces que, no sé, pues que, si te *putean* por ser mujer en vez de la otra mujer defenderte, que sería como lo normal o lo que se debería hacer, te *putea* más.

Entrevistadora: Ah, como que se suman a los insultos. Y más allá de lo que es una violencia por fuera, pero ¿tú crees que esta violencia o estas experiencias han afectado lo que es tu desempeño o el disfrute dentro del juego?

Entrevistada: En la misma partida, sí, pero, de hecho, como que cuando me pasa una experiencia desagradable, como que en ese momento dejo de jugar y ya juego el otro día o un rato después.

Entrevistadora: Es como por el rato.

Entrevistada: Claro, pero no juego, no sigo jugando si me pasa algo.

Entrevistadora: Ah, como que la cortas, dejas de jugar y es como, "Ah, ya, chao."

Entrevistada: Sí, como que perfectamente podría haber seguido jugando y es como, "Ya me voy para otro juego o no juego"

Entrevistadora: Qué interesante es igual porque en el fondo como que te restas, pero no como por gusto, sino que como por presión en el fondo, ¿no? Es como que te limitas a la experiencia del juego solamente por evitarte una situación desagradable. Y estas experiencias, claro, afectan como en que ya no disfrutes, pero te ha afectado como en algún aspecto del juego, así como por ejemplo ¿un costo monetario, en equipamiento, en reconocimiento de la de las estadísticas o los *rankings*?

Entrevistada: No, bueno, la verdad es que yo sabía que en el LOL si te querías cambiar el nombre, tienes que pagar. Pero igual podéis conseguir la plata como con cosas del juego, te va a tomar más tiempo. Y si me he cambiado el nombre para pasar más *piola*.

Entrevistadora: ¿Te has puesto nombres neutros o de hombres?

Entrevistada: Sí, nombres neutros. O directamente si hablo en el LOL, como es solamente por chat, hablo, así como si fuera hombre.

Entrevistadora: Claro, como con pronombre masculino. Hay como un estereotipo super marcado que es como por ejemplo en el LOL las mujeres están muy destinadas como al rol de *support*.

Entrevistada: Sí, sí, sí, o sea, por lo menos a mí es porque me gusta, pero yo creo que el rol igual es más fácil, pero en general es como el que ayuda. No es como un rol principal. Igual es porque si quieres, por ejemplo, elegir una *skin* de mujer, todas están destinadas como un rol secundario.

Entrevistadora: Claro. Sí, de hecho, como que hay muy pocos campeones en *top* que es como el rol de hombre, que en general la mayoría son puro dibujos feos.

Entrevistada: Bueno, en el *Valorant* es lo mismo porque también las campeonas que pelean también mandan usar eso.

Entrevistadora: Y también yo creo que se da porque hay muchas que empiezan a jugar como porque un hombre las trae como que empiezan a jugar con el pololo, no sé y les dicen, "Ya, tú juegas a eso, ayúdame" Y como que parten jugando ese rol. Ahora, es más como preguntas sobre un poquito de realidad, que es ¿cómo percibes tú el papel del género en la industria de los videojuegos?, porque igual más allá del juego está la industria

Entrevistada: Yo creo que se ve super poco, o sea, por lo menos en el tema del diseño de los juegos. Yo he jugado varios juegos como WoW y los dejé de jugar por el tema que, no sé si supiste que pasó que una de las diseñadoras había sufrido acoso, creo que hasta violación por parte de otros trabajadores y la misma empresa no hizo nada.

Entrevistadora: ¿De qué juego, disculpa?

Entrevistada: Wow, el *World of Warcraft*.

Entrevistadora: Oh, no tenía idea.

Entrevistada: Ese, por ejemplo, lo dejé de jugar por lo mismo y no sé, en el *LOL* nunca me ha atendido un soporte mujer. Yo sé que hay más *streamers* que trabajan como en conjunto, pero como directamente en la organización se ve poco.

Entrevistadora: Sí, de hecho, hartos se ha visto como brecha salarial, acoso laboral, acoso sexual y en verdad es super horrible.

Entrevistada: Yo, cuando tenía 16, me acosó un tipo que trabajaba en *Riot* en la empresa del *LOL* y él tenía 40. Y no sé, él trabajaba en *Riot* y me regalaba *skins*, me regalaba cosas a mi cuenta, pero solo por interés.

Entrevistadora: De verdad lamento mucho que hayas tenido que pasar por eso.

Entrevistada: Yo también, pero ya no trabaja ahí por lo menos.

Entrevistadora: Menos mal. ¿Y en qué trabajabas?

Entrevistada: Él trabajaba en *Riot*, en la empresa del *LOL*.

Entrevistadora: Ah, ya. Pero tú lo conocías como virtual.

Entrevistada: Sí, igual lo conocía en persona porque organizaba eventos y entonces cuando organizaba eventos regalaba *skins* o vendía cosas del *LOL* y ahí él aprovechaba. Y sé que no soy la única que le ha pasado con él.

Entrevistadora: Claro, hay una parte en la memoria en la que yo hablo sobre esta delgada línea que hay entre lo que es violencia digital y lo que es violencia física, porque al fin y al cabo las personas, las mujeres, que en este caso han sufrido como violencia en el juego o violencia digital, sienten que su integridad física está como super mucho más vulnerable.

Entrevistada: Es que se transgrede.

Entrevistadora: Sí, se transgrede porque es como te decía, digital.

Entrevistada: Yo siento que no tienen ningún filtro. No sé si esas personas si te ven en la cara sean capaz de decirte esas cosas.

Entrevistadora: Qué *cuático*. Y ¿Hay algún aspecto de la cultura *gamer* en Chile que te gustaría como ver cambiado o que mejore?

Entrevistada: Yo creo que más que la violencia en los *chats*, o sea, como que se vea que una mujer juega por igual que un hombre. Y otro detalle es que en los juegos competitivos, ya en una competencia, en un campeonato, la mayoría de los equipos que hay, son solo masculinos. De hecho, todos los equipos son solo masculinos. En el mundial del *LOL* es solo masculino. El mundial del *Valorant* también, es solo masculino. Y las mujeres tienen como su liga aparte, pero ni siquiera la *streamean* como para poder verlo. Es como el fútbol femenino.

Entrevistadora: Claro. De hecho, delante hablaba con una niña que me contaba un poco de eso, que es como el *BCL*, creo que se llama, de mujeres y diversidades, que es como torneo mundial, y como que no le hacen propaganda.

Entrevistada: No hay propaganda. Uno nunca se entera de nada por lo mismo. En cambio, en el de hombre salen hasta dentro del juego, ¿*cachái?*, como que en un edificio del mismo juego ponen un letrero, así como tal día es esta competencia, no sé, o tal equipo pelea con este otro tal día.

Entrevistadora: ¿Le hacen publicidad en el mismo juego?

Entrevistada: Si, dentro del juego.

Entrevistadora: Bueno, la verdad es que la entrevista puede sonar super pesimista, pero igual me gustaría como que a modo de reflexión final, si pudieras como decirme algo positivo que destacarías de la cultura del *gaming*.

Entrevistada: Yo creo que el tema del machismo y la violencia de género igual ha mejorado en los últimos años, porque ya yo juego hace hartos y antes no se hacía nada, y por lo menos ahora ya yo encuentro que si reporto a una persona, puede haber alguna consecuencia, aunque sea mínima, pero por lo menos la hay. Otra cosa positiva puede

ser que quizás el tema de la sororidad, el compañerismo con mujeres ha mejorado bastante.

Entrevistadora: Claro, me acuerdo de que una de mis entrevistadas me dijo, "lo que yo más destaco, aunque suene super irónico, es que he hecho muchos amigos, irónicamente hombres."

Entrevistada: Sí, es verdad. También la mayoría de mis amigos son hombres gays, en verdad ellos también creo que sufren violencia al igual que una mujer, es el mismo tipo de violencia porque ya ellos tienen el tono marcado que son como gays o un tono más afeminado y es lo mismo.

Entrevistadora: Claro. De hecho, incluso hay un tema que se llama la interseccionalidad, que es esto mismo, como de por ejemplo las mujeres somos un género lo que es considerado como minoría, pero si una mujer tiene otra característica inferior, por ejemplo, que sea de la comunidad LGBT o que sea indígena o alguna cosa así, como que incrementa mucho más la violencia.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: Bueno, no sé si hay algo más que quieras comentarme, algo que hayas pensado, no me hayas dicho.

Entrevistada: Está bueno el tema, porque pues así puedes recoger los testimonios y yo creo que la mayoría de las experiencias igual son similares, es tan terrible la situación, pero en verdad estas experiencias malas son, no sé, una de cada cinco partidas, una puede ser mala, una que te toque un tipo pesado, pero la mayoría no son malas, por lo mismo sigo jugando.

Entrevistadora: La verdad muchas gracias por tu respuesta, me ayudan mucho. De hecho, ya estaba pensando, como sacando información, mientras tu estabas hablando, y me ayuda caleta, de verdad. He entrevistado solo como a cinco, tú eres la quinta, creo. Y de verdad que escuchar las barbaridades que les dicen, es horrible, yo no sé cómo aguantan al final.

Fecha: 12/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: MahouClow

Entrevistadora: Bueno, hola, me presento, mi nombre es Francisca López, estudio Geografía en la Universidad de Concepción, voy en mi quinto año y estoy realizando una investigación respecto a la violencia de género en los espacios digitales, específicamente en los videojuegos online. Bueno, esta investigación yo la hago con el fin de demostrar que las mujeres usamos prácticas para poder sobrellevar situaciones incómodas en estos espacios, que en el fondo pasan a ser, para nosotras, espacios de resistencia, básicamente. Entonces la idea es que yo pueda hacerte una entrevista y cuando tú juegues pueda hacerte observaciones, obviamente grabarlas con tu consentimiento para usar la información. Y básicamente es eso, demostrar como nosotras vivimos resistiendo, incluso en espacios digitales.

Entrevistada: Ah, okey, oye, ¿pero tú necesitas que yo juegue? Es que es el problema que tengo es, porque yo juego, o sea, yo jugaba cuando estaba en Chile porque ahí tenía mi computador. Ahora estoy viviendo en Austria, entonces acá no puedo jugar porque no tengo mi computador.

Entrevistadora: Ah ya, no te preocupes, entrevistarte igual me sirve y es un gran aporte para mi investigación. Bueno...me gustaría saber un poco sobre ti: como te llamas, qué edad tienes, a qué te dedicas...

Entrevistada: Mi nombre es XXXX, tengo 25 años...soy de profesión soy traductora, pero trabajo como barista, y actualmente vivo en Austria.

Entrevistadora: Me gustaría saber un poco de como entraste a este mundo de los videojuegos: qué jugabas al principio, cómo entraste a esto del *gaming*.

Entrevistada: Super, porque yo encuentro que ahí en esa historia ya hay un poco de temas de género, porque cuando yo era niña, me acuerdo de que empecé a jugar *LOL (League Of Legends)* en el 2014, en mi curso había un grupo de niños que jugaba y como ellos hablaban...o sea yo igual me juntaba con ellos y me entré gracias a ellos de este juego. Y empecé a jugar con ellos, pero lo que pasó es que jamás me quisieron incluir a mí, y ponte tú incluían a niños nuevos para jugar, pero nunca a mí, siendo que jugábamos el mismo juego y teníamos los mismo niveles, no...no había razón de ser. Así empecé en el *LOL* y estuve jugando hasta la actualidad. Lo dejé un tiempo, después volví y así hasta hoy en día.

Entrevistadora: Buena, entonces siempre has jugado *LOL*.

Entrevistada: Sí, hasta el día de hoy.

Entrevistadora: Buena y... ¿tu dinámica con los videojuegos actualmente como es? Qué te gusta jugar, cada cuánto juegas...

Entrevistada: Bueno, mi juego favorito es el *LOL*, juego... bueno en Chile jugaba aproximadamente una a dos horas diarias y aparte de ese juego me gustan los juegos que no son online como los de *PlayStation*, los de pelea, como el *Mortal Kombat*, *Naruto*, *Street Fighter*... de ese tipo.

Entrevistadora: Y... ¿cada cuánto jugabas en Chile? Como...en un rango de días, semanas...

Entrevistada: Mmm...podrías ser día por medio...es que hay tiempos en que me da como el vicio y juego todos los días, pero normalmente día por medio.

Entrevistadora: ¿Juegas sola? Bueno, cuando jugabas.

Entrevistada: Juego con mi pareja y con uno que otro amigo, pero también juego sola.

Entrevistadora: Buena. Moviéndonos un poco a lo que es los videojuegos como...en diseño por parte de la industria ¿cuál es tu opinión sobre la representación femenina en los videojuegos online?

Entrevistada: En general me carga siempre. Es lo mismo que pasa en las películas, las series y todo eso...en todo lo que es multimedia, que representan a la mujer con: siempre la misma cara, el mismo cuerpo, siempre mostrando mucha piel. Hay muy poca variedad y si la hay, es como muy...como que tiene que cumplir un requisito que la sexualice ¿cachai? Eso en el *LOL* es brígido porque... ¿puedo usar un lenguaje informal?

Entrevistada: Sí, obvio, dale con confianza nomás.

Entrevistada: Ah ya. En el *LOL* hasta hace poco, la mayoría eran personajes masculinos y hace poco empezaron un proyecto donde quieren equiparar la cantidad de personajes masculinos con femeninos y empezaron a sacar hartos personajes femeninos. En total, no sé cuántas son, pero me atrevería a decir que el 95% de los personajes femeninos tienen la misma cara, el mismo cuerpo...de la mujer alta, delgada, pechugona, potona, que usa un traje pequeñito o muy ceñido al cuerpo y las que no cumplen alguno de estos requisito son: o un monstruo o una niñita chica...es terrible. Incluso a veces infantilizan a personajes que no son niñitas y eso...al menos a mí, me incomoda.

Entrevistadora: Sí, no eres la primera entrevistada que me lo dice, lamentablemente. Se puede ver mucho, más allá de lo machista, la cultura de la pedofilia y eso, al menos yo pienso, que es peor. Pero bueno, yendo de lleno a lo que es violencia en los videojuegos ¿tú has tenido alguna experiencia de violencia mientras juegas?

Entrevistada: Sí, lo que yo normalmente hago y creo que es algo que muchas hacemos es ocultar el género, porque... es cosa de que una persona sepa que eres mujer y al tiro te empiezan a tirar *hate*, a criticar, a insultarte... a mí me ha pasado muchas veces y es tanta la mala onda que incluso cuando tengo que decir algo en el *chat*, por ejemplo “estoy ocupada”, en el “ocupada” yo revelo mi género y me veo obligada a buscar otras palabras o a parafrasear eso para no revelar mi género, pero al final lo hago para ahorrarme un mal rato. O si no, por otra parte, muteo a la gente para no escuchar lo que me dicen.

Entrevistadora: Sí, pasa hartos y es fome porque no es la idea “jugar en equipo” sin ser “parte del equipo”

Entrevistada: Exacto, es muy fome.

Entrevistadora: Y en tu opinión, ¿a qué factores crees que se debe esta violencia que has experimentado mientras juegas?

Entrevistada: Yo diría que es la poca o mala educación de esas personas, porque también he jugado con gente que sabe mi género y no siente la necesidad de insultar. Yo creo que va en la crianza, en la educación que recibió...yo creo que por ahí va la cosa.

Entrevistadora: ¿Crees que esto va igual en el desempeño?

Entrevistada: No, para nada, porque hay partidas en las que juego excelente, hay partidas en las que juego horrible y siempre va a ser el mismo patrón. Me pasa igual que...puedo ir horrible en la partida, el equipo está perdiendo por mi culpa y hay gente que no siente la necesidad de insultarme... es algo muy puntual, no creo que sea algo que tenga que ver con mi desarrollo en el juego ni mi personalidad ni nada de eso.

Entrevistadora: Y las experiencias de violencia que me comentaste antes ¿te han generado un rechazo al juego o a jugar en sí?

Entrevistada: Sí, sí... es que la final encuentro que esto... se puede encasillar como *bullying* porque cuando empiezan estos comentarios una se siente super mal, aunque yo sé que no tengo la culpa, pero son comentarios que hieren y obviamente una se frustra y le da rabia y quiere dejar todo tirado...me ha pasado que después de una partida así, automáticamente me dan ganas de dejar de jugar, pero después empiezo a pensar que no debería dejar que estos momentos penca y esta gente penca arruine mi pasatiempo favorito.

Entrevistadora: Y aparte de las que me contabas, que eran como mutearte o hacerte más neutra al momento de escribir ¿qué acciones has tomado para sobrellevar esto?

Entrevistada: A ver...déjame pensar...

Entrevistadora: Por ejemplo, supe de niñas que...es que más allá del espacio digital del videojuego, también existen otros en el internet completo como comunidades de discord...

Entrevistada: Ah sí, he estado en *discords* de mujeres, solo para evitar eso, porque los *discords* de mujeres son muy buena onda y puro cariño y comprensión, empatía...y esos comentarios horribles nunca pasan. También podría ser el tener un *nickname* neutro para ocultar el género, tienes que jugar esencia azul que igual cuesta juntarlo, pero puedes hacerlo sin meterle plata al juego.

Entrevistadora: Y ¿tú crees que sería más violento si es escrito o si es verbal?

Entrevistada: Yo creo que eso no cambiaría mucho, porque yo he visto en internet *gameplays* de mujeres en donde las tratan pésimo verbalmente. Entonces, si pasa en otro juego. Obviamente va a pasar también en el LOL, porque la comunidad del LOL es una de las más tóxicas que hay. Entonces, yo creo si hubiera un *chat*, un chat verbal, yo creo que no lo usaría.

Entrevistadora: ¿Y alguna vez te has sentido aislada en el juego? Y si es que alguna vez te pasó, ¿por qué crees que se debió?

Entrevistada: Sí. Lo que pasa mucho es que te hablan mal, te tratan mal porque tú decidiste no hacer algo o porque decidiste hacerlo. Entonces, al final prefieres no meterte

en asuntos de equipo porque te van a criticar igual. Entonces ahí yo prefiero quedarme en mi rol para evitar comentarios ¿cachai?

Entrevistadora: Claro, en el fondo igual te restas de jugar en equipo.

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Te juro que he visto una de cosas haciendo estas entrevistas, que me dan una repulsión horrible. Encuentro, de todo lo que he visto, el *LOL* y el *Valorant* son los juegos más asquerosos.

Entrevistada: A mí lo que me han dicho harto es como el típico “no deberías estar jugando, tienes que estar cocinando”, “búscate un juego de mujeres”, “anda a hacerme un sándwich”, cosas así.

Entrevistadora: Sí, es horrible. De verdad que abrí como una caja de pandora. ¿Y tú crees que alguna de estas experiencias violentas te ha afectado en lo que es tu desempeño o tu disfrute del juego?

Entrevistada: Sí, sí, definitivamente, porque de todas esas veces que decidí dejar de jugar por estos malos tratos, era algo en contra de mi voluntad, porque a mí me gusta el juego, no debería querer dejar de jugarlo por cosas como esta

Entrevistadora: Sí, porque al final te quita un *hobby*, si al final a ti te gusta, te sirve para despejarte.

Claro, no le hago daño a nadie.

Entrevistada: Nadie debería hacerme daño a mí en el juego.

Entrevistadora: Bueno, ya estamos terminando. Si no era tan larga la entrevista. Esto va más un poco en la línea de lo que es la industria y como lo que es la cultura *gamer* ¿cómo percibes tú el papel de género dentro de la industria de los videojuegos?

Entrevistada: Yo he sido testigo que de a poquito se van incluyendo, y no solo en género, pero también en otras minorías, las van incluyendo de a poquito. A la comunidad muchas veces no les gusta, alegan que “¿por qué tenía que ser mujer?, ¿por qué tenía que ser trans? Ponte tú, “este personaje estaba mejor de tal forma” y cosas así. Pero yo he visto que lo han estado incluyendo de a poco, cada vez más. Ahora salen personajes femeninos que ya no están tan evidentemente sexualizados. Como que, de a poquito lo han ido mejorando el estereotipo.

Entrevistadora: Y ¿hay algún aspecto de la cultura *gamer* en Chile que a ti te gustaría ver cambiado o que se mejore?

Entrevistada: Mm, yo creo que en Chile eh se le da mucha importancia a la opinión del hombre, que siempre que se puede dividir en dos. Yo creo que se odia a las mujeres que juegan y por otro lado las adoran en el sentido de sexualizarlas y verlas como un objeto. Porque yo también he ido mucho a convenciones y eventos de animé y videojuegos y están estos hombres que te ven con el *cosplay* del personaje que les gusta y no te ven como persona, ni siquiera como el personaje, sino que eres simplemente un cuerpo

disfrutable. Y está ese lado y el otro lado del hombre que dice, "Ah, las mujeres no deberían estar aquí", "hazme un sándwich." Entonces yo encuentro que la sociedad le da mucha importancia a la opinión del hombre, como si el hombre opina si está bien o mal, ¿cachai? Siendo que las mujeres también tenemos opinión, también tenemos la capacidad de decir, "A mí también me gusta este personaje" o "a mí no me gusta este personaje" o la capacidad de alzar la voz y decir que está mal esto que está pasando. Siento que gira mucho alrededor de la mentalidad del hombre. No sé si me explico.

Entrevistadora: Sí, sí.

Entrevistada: En el fondo está hecho para el hombre. Es como que importa mucho lo que él opina, pero no mucho lo que la mujer opina. Y en parte yo creo que también es porque la mujer tampoco, en general, nunca está opinando cosas tan controversiales, así como cosas con odio. Sus opiniones nunca son con tanto odio o tanta polémica. Terapéense, me dan rabia los hombres a veces.

Entrevistadora: ¿Hay alguna frase o palabra que te hayan dicho y que te haya quedado muy marcado? que no se te olvide

Entrevistada: Bueno, la típica del "mátate" yo encuentro que es muy fuerte. Tipo "no sirves para esto, mejor mátate". Es terrible. También la de "las mujeres deberían estar en la cocina". Yo creo que esas son como las más *brígid*s que me han dicho que yo recuerde.

Entrevistadora: ¿Qué onda la gente? Yo de verdad que no entiendo tanto odio. Pero bueno, yo sé que esta entrevista suena super pesimista, como si todo fuera malo, pero como a modo de reflexión final ¿hay algo positivo que tú destagues de la cultura del *gaming* en general?

Entrevistada: Yo diría que el progreso que han tenido al romper los estereotipos respecto a la a las figuras femeninas, también parte de la comunidad que defiende cuando presencian un acto violento. ¿Qué más? Eso yo creo, pero también es cierto que siento que aún queda mucho por mejorar. Yo estas cosas que te estoy diciendo y el tema de tu tesis, yo la vengo pensando desde hace harto tiempo, así como reflexionando que ¿por qué me tiene que pasar esto a mí, que yo no he hecho nada malo? también el tema de los personajes femeninos que no debería ser así. Entonces encuentro super *bacán* que se hagan análisis y estudios de esto mismo porque es un problema real, ¿cachai? Que se vive. Muchas veces las mujeres no lo decimos, no andamos hablando sobre este tema, pero se siente.

Entrevistadora: Claro. Es un sentir general. Bueno, la verdad esa era la entrevista. Me da mucha risa, yo maquino al tiro cuando tú me vas respondiendo. Maquino al tiro los resultados. Muy chistoso.

Entrevistada: Ah, buenísimo.

Entrevistadora: Sí. Bueno, ahí nos estaremos hablando cualquier cosa. Muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas, me ayudan muchísimo, de verdad.

Entrevistada: De nada y gracias igual a ti por considerarme. Chao, nos vemos.

Entrevistadora: Chao, que estés bien.

Fecha: 12/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: GataLadrona

Entrevistadora: Bueno, si quieres empezamos para no quitarte tanto tiempo, si no es tan larga tampoco la entrevista.

Entrevistada: No, pero tranqui, tengo tiempo.

Entrevistadora: Bueno, me presento. Mi nombre es Francisca López. Estoy en mi quinto año de la carrera de geografía y estoy en mi quinto año en la Universidad de Concepción. Estoy haciendo una investigación para mi memoria de título sobre la violencia de género en los espacios digitales, específicamente los videojuegos online. Con videojuegos online yo me refiero a juegos que requieran de interacción entre jugadores en tiempo real. Entonces, la idea de mi investigación va en demostrar y visibilizar que las mujeres vivimos resistiendo incluso en los espacios digitales. Y la verdad es que es un mundo que no es tan visibilizado, porque el espacio digital no es considerado como espacio en sí, pero hace poco ya empezó a considerarse un espacio ya legible, un espacio donde en verdad se puede desarrollar una vida igual que en el espacio físico. Entonces, necesito tu consentimiento para poder recoger esta información.

Entrevistada: Sí, tienes mi consentimiento.

Entrevistadora: Gracias. Primero me gustaría saber un poco sobre ti.

Entrevistada: Mi nombre es XXXX, tengo 27 años, trabajo y estudio.

Entrevistadora: Bueno, yendo un poco a lo que ya es videojuegos en sí, me gustaría saber un poco sobre cómo entraste a este mundo de los videojuegos, ¿cómo empezaste?, ¿qué jugabas primero?

Entrevistada: Ya, la verdad siempre he sido bastante cercana a los videojuegos, porque crecí con un hermano mayor que yo, por lo tanto, él siempre fue como bastante aficionado a los juegos y desde pequeños tuvimos computador. Yo desde los 3 años que tengo computador y acceso a internet. Entonces, desde ahí que ya sola me empecé a meter, pues también con mi hermano, también mi papá y también fue mi primera aproximación con las consolas que él tenía. Así que ese fue como el primer acercamiento no voluntario, se podría decir, porque yo era como la entretenición, ¿cachai? era lo que tenía como para divertirme, porque donde yo vivía no tenía patio ni nada, entonces mi entretenición, mi

espacio siempre fue el internet o los videojuegos, porque tampoco tenía vecinos o amigos con los cuales jugar.

Entrevistadora: Claro. ¿Y cuál fue como los primeros juegos que te gustaba jugar?

Entrevistada: Yo recuerdo, así como en estas páginas de videojuegos como minijuegos, pero también desde chica he sido bastante fan de la saga *Zelda*, *Pokémon*, los clásicos, pues he jugado *Resident Evil*, también siempre he tenido consolas, toda la vida, así que he jugado tanto juegos de *Xbox*, como de PC, *PS4*, *Nintendo* igual, pero yo creo que *Zelda* sería la primera aproximación a los juegos. Y juegos con más gente, sería un juego de rol que se llamaba *Ragnarok*, que era como bastante conocido acá en Chile y se hizo muy famoso.

Entrevistadora: Y, continuando con esta relación que tienes con los videojuegos, quizás podrías contarme un poco sobre tu dinámica actual.

Entrevistada: Ya, igual es diferente a lo que te había contado cuando niña, porque obviamente los videojuegos han cambiado mucho y yo también. Por lo mismo, ya no dependo de lo que juegue mi hermano o de lo que juegue mi papá, sino que yo tomo la decisión en cuanto a los videojuegos que quiero jugar y el tipo de juegos también. Y por lo mismo he cambiado bastante mis gustos. Ahora juego juegos que estén más basados en la competencia, juegos competitivos online. Y también me gustan bastante los videojuegos que son como solitarios, que yo puedo crear mi mundo, ¿cachai? No estoy con nadie, como yo puedo hacer mi universo, se podría decir. En base a eso, me gustan mucho los juegos. Mi temática de videojuegos siempre es como la misma, que son como de fantasía, medieval, gatitos, moda, vestimenta y también los típicos juegos online que son como *LOL*, a veces juego *Overwatch*, *Valorant* y siempre voy cambiando de juego, en realidad siempre voy viendo qué juego sale y ahí voy moviéndome, pero también no es que siempre esté sola, sino que vamos cambiando como con mi grupo de amigos y ahí vamos probando ¿cachai?

Entrevistadora: Ah, ya. Oye, juegas caleta de juegos. Y cuando juegas ¿como cada cuánto tiempo juegas y cuánto?

Entrevistada: Ahora último he tenido muchas responsabilidades en cuanto a la casa. Cuando era más chica pasaba toda la noche jugando, literalmente toda la noche. Y ahora ya no, siempre me interrumpen ¿cachai? Cuando yo digo, “voy a darme mi espacio”, me interrumpen. Entonces, en cuanto al tiempo, ahora es más reducido, obviamente, porque igual trabajo, cuando tengo tiempo, pero ahora nunca, por ejemplo, 3 horas de corrido, ya no puedo hacer eso. Antes pasaba literal toda la noche jugando.

Entrevistadora: Pero que entrete, porque igual es como tu pasatiempo favorito y con el que en verdad te distraes. Y claro, porque igual lo *bacán* de los juegos es como que en cada juego puede ser algo diferente, entonces nunca te vas a aburrir, porque siempre es como un mundo aparte en cada juego.

Entrevistada: Sí, y no solamente te hace cambiar de juego, sino que cambiar de gente, porque yo juego *LOL* con cierta gente, juego juegos con otra gente y así tengo como otros amigos y no jugamos siempre lo mismo.

Entrevistadora: Claro, va dependiendo del juego. Qué entretenido.

Entrevistada: Igual otra cosa que no te nombré, es que juego caleta con mi pololo, porque él igual es bastante ñoño de los juegos. Te estoy diciendo esto porque pasa que cuando uno está en pareja, sobre todo los juegos competitivos, cambia caleta el trato del hombre hacia ti, cuando ya se dan cuenta que tú tienes, como que el trato cambia del hombre hacia ti, como un trato así como “buena, bro”, ¿cachai?

Entrevistadora: Entonces igual eso cambia, qué *cuático*. Bueno, pasando un poco a lo que es los diseños de los juegos por parte de la industria, ¿cuál es tu opinión respecto a la representación femenina en los videojuegos online?

Entrevistada: Yo creo que no va a ser muy diferente de todas las que preguntaste, porque se nota demasiado cuando los juegos están desarrollados por mujeres, o sea, cuando ya hay una participante mujer cambia mucho la directriz del juego. Se puede ver en el simple hecho de que una mujer pueda hablar, que tenga un diálogo, así como más allá de que sea sexista, se ve que hay una mujer involucrada o no hay como un rasgo de sexismo detrás, porque hay videojuegos que literal las minas no hablan nada, no tienen desarrollo de personaje. Sí, en el *LOL* hay una mina que es muda y a todos los hombres le encanta porque esa mina no tiene diálogo y es tetona.

Entrevistadora: ¿Qué mierda?

Entrevistada: Y a todo hombre le encanta esa mina del *LOL*. Los juegos que yo juego se llaman *RPG*, que son juegos como ambientados en un mundo medieval, que tú puedes ser un duende, una maga, una hechicera, un caballero. Entonces, la vestimenta, el caballero está con su armadura, con su espada ¿Y qué pasa con las mujeres? Literal con un traje baño así y no tienen cota de malla, ni nada. Entonces, yo igual quiero tener la experiencia de tener ropa bonita y eso te limita a elegir personajes. Entonces, la representación de las mujeres como que no está para nada. Yo nunca he visto un cuerpo como el mío en un videojuego. Ahora último, sí, de niña no, pues eran todas princesas, flacas o podías ser una guerrera, así con un cuerpo esbelto o una princesa que está ahí tapada hasta las patas como la princesa *Peach*. Entonces, esas dos son la única opción.

Entrevistadora: Qué horrible, siempre limitándonos y encasillándonos en estereotipos.

Entrevistada: Pero pasa ahora, por ejemplo, con *Fortnite*, que ahora está sacando demasiado diversa la *skin* donde hay gente con vitíligo, hay gordas, negros, hay de verdad toda una diversidad al respecto a la *skin* que han sacado en el juego, pues ya no son como la típica mina, así como predeterminada de los videojuegos.

Entrevistadora: Un paso pequeño para la humanidad. Oye, ahora entrando de lleno a lo que es violencia, ¿has tenido alguna experiencia desagradable mientras juegas? ¿Y qué clase de violencia?

Entrevistada: Siempre he sufrido de violencia en los juegos. Ahora último simplemente estaba jugando una partida de *LOL* de *Aram*, que se supone que no es clasificatoria, y yo no dije nada, no comenté nada en el juego, no hice nada, y comentarios, así como “manden a la *Vex* a la cocina”, así como “díganle que no puede estar con PC de la cocina” pero si nos vamos a cosas más brígidas, he sufrido de todo, acoso, *doxeo*. Yo nunca me he puesto mi nombre porque mi nombre es muy poco común, pues entonces nunca me lo he puesto. En *Discord* yo no tengo foto mía, no tengo acceso a nada por lo mismo, porque

me da miedo porque me he topado con tipo que te terminan sacando todo y que te encuentran en *Instagram* y todo. Me han acosado igual.

Entrevistadora: Ay que cuático.

Entrevistada: Lo que me pasó hace 2 años fue que, yo conozco a la persona del juego y después lo conocí en persona. Éramos mejores amigos y se empezó a obsesionar demasiado conmigo, empecé a notar actitudes demasiado raras de él. A mí me daba miedo, es que esta persona podía acceder a mí en cualquier momento, porque sabía dónde yo vivía, había estado en mi casa, sabía todo de mí y ese año fue super penca y no quería ir a la universidad porque él sabía todo de mí. Me esperaba fuera de la universidad, le hablaba a mi hermana y le decía 'oye, la XXXXX ¿dónde está? Ya salió de clases', porque sabía mi horario, si era 'mi mejor amigo'. No iba a la universidad porque no me lo quería pillar en la calle

Entrevistadora: Oh, ¿qué onda? Me dejas mal.

Entrevistada: Y no me lo he vuelto a encontrar. Así que, el universo es sabio, porque el loco compartía los mismos espacios conmigo. Y violencia en juego, lo típico que me insultan, pero yo contesto nomás ¿cachai? me comentan a cada rato "guatona" ¿qué me va a hacer eso? Nada. Así que ya no me afectan, ni siquiera me ponen mal humor, me río no más de esos comentarios.

Entrevistadora: Eso igual es malo.

Entrevistada: Sí, es malo, pero yo encontraba que cuando esos comentarios me afectaban era que yo me desgastaba más, ¿cachai? y como que no la pasaba bien jugando. Entonces ahora me da lo mismo.

Entrevistadora: Claro, es mejor igual. En tu opinión ¿a qué factores crees que se deben estos episodios violentos que has vivido?

Entrevistada: La verdad, yo ya no me culpa a mí por las cosas. Como que antes pensaba que era porque en una partida no había matado o por mi culpa habían perdido, ahora creo que simplemente es problema de ellos, no mío. Como que ellos están frustrados por algo, han tenido un mal día. Obviamente creo que es necesario decirlo, porque a ellos se les da el espacio para poder decir lo que quieran y que no tenga sanción alguna, porque igual en ese sentido el juego no va a hacer nada. Entonces, yo no creo que yo sea el problema, sino que simplemente esta gente es el problema, no es algo mío, es de ellos.

Entrevistadora: Y esta violencia que has experimentado, ¿te ha generado algún rechazo hacia el juego?

Entrevistada: Sí. antes igual me cuestionaba y decía, "¿estaré jugando mal?" Como que trataba de esforzarme, veía videos como para aprender, para tratar de jugar mejor, practicaba, así para tratar que no me molestaran tanto, ¿cachai? quitarme este estigma de que las mujeres son malas, porque siempre está esa carga. Y respecto a si me limitaba, sí, porque sé que son juegos que juegan mayoritariamente hombres, los juegos de voz, por ejemplo, nunca me voy a meter primero hablando. Nunca haría eso.

Entrevistadora: Y ¿qué haces para poder evitar o hacer un poco más amena estas situaciones violentas?

Entrevistada: Jugar siempre con el mismo grupo de amigos que ya mantengo durante tiempo y que sé sus personalidades. Otra cosa que hago es, obviamente, no usar el *chat* de voz nunca, porque siempre cuando reconocen que eres una mujer. El *chat* escrito lo tengo chiquitito para no leer y no distraerme mientras juego. No, no leo el *chat*. Trato de tener todos mis perfiles en privados, no puedes ver nada de lo que yo juego, de la horas que estoy jugando en *Discord*. Tampoco tengo disponible como el juego que estoy jugando, cuántas horas llevo, porque se puede poner todo eso. No tengo mis perfiles, no tengo acceso a redes sociales en los juegos, nunca me llamo por mi nombre. De hecho, antes no me salía poner nombre de mujeres todo el tiempo que jugué nunca tuve un nombre que se pudiera identificar como femenino. Y no aceptar solicitudes de otra gente, no pescar los comentarios y eso.

Entrevistadora: Entonces estás bien resguardada ¿alguna de estas experiencias violentas que has tenido crees que han afectado en tu desempeño o en el disfrute del juego?

Entrevistada: Sí, en el disfrute, yo creo, porque igual te arruina el día si alguien te molesta o si alguien te hizo un mal comentario.

Entrevistadora: Oye, bueno, me quedan tres preguntas solamente ¿cómo percibes tú el papel de género en la industria de los videojuegos? Como en general, así como lo que sea. mujeres de que trabajan en la industria como

Entrevistada: Ahora se que están participando y también gente que está desarrollando juegos, como que ahora, de verdad, se ve que hay presencia de mujeres en el desarrollo, no solamente en que haya personajes femeninos, sino que los personajes femeninos sean creados por una mujer. Entonces, igual es se ha notado mucho la diferencia porque, como te digo, yo jugaba hace tiempo y ver como ahora que cada vez hay más inclusión se agradece, porque igual a uno le hacen tener la experiencia de juego de una manera diferente.

Entrevistadora: Claro, como es *bacán* verte representada, de cierta forma, en un juego.

Entrevistada: Se nota cuando son juegos de mujeres para mujeres. Sí, se nota mucho. Se hace la diferencia.

Entrevistadora: Oye, y este tema de la cultura *gamer* en Chile. ¿hay algo que te gustaría ver cambiado o que se mejore en la en la comunidad *gamer* chilena?

Entrevistada: Más que chilena, quizás latinoamericana, porque igual yo he jugado con varios amigos como de Argentina, Perú, amigos y amigas. Entonces, pasa los juegos como, más que chileno, es latino. Igual ahora se ha visto el cambio, no sé, yo he visto el cambio, al menos como en el tipo de gente que juega. Cada vez he visto más mujeres, he visto más gente de la comunidad jugando. Igual se ha visto como un cambio en el tipo de gente que está jugando. A los hombres ahora les gusta tener *skin* bonita, independiente de si es femenina o masculina y y es como que, esos prejuicios se han ido dejando de lado.

Entrevistadora: Se va como saliendo un poco eso de la masculinidad frágil igual.

Entrevistada: Claro, eso mismo. Y, como que igual es *bacán*, porque es tan fácil como apreciar algo que está bonito, independiente del color que tenga o de la forma y todo.

Entrevistadora: Qué lindo eso. Oye ¿hay algún comentario que te hayan dicho que te haya marcado en el juego?

Entrevistada: Sí. Cuando me dijeron como “las minas no saben jugar” nunca hacen una autocrítica de que perdieron porque jugaron mal, perdieron porque “había una mujer”.

Entrevistadora: Qué rabia.

Entrevistada: Sí, pero no hay que dejar que nos pasen por encima, al menos yo no los dejo y me da risa.

Entrevistadora: Oye, y yo sé que esta entrevista ha sido super pesimista, pero a modo de reflexión final, me gustaría saber algo positivo que rescates de los videojuegos.

Entrevistada: El hecho de que sea un pasatiempo y que te permita distraerte del mundo real, de las cosas buenas o malas que te pasen. Estar distraída. Otra cosa que rescato, caleta es la gente que he conocido en juegos y los amo. Me encanta jugar y a la vez paso tiempo con mis amigos, yo creo que eso.

Entrevistadora: Que buena. Bueno, esa fue la entrevista, de verdad muchas gracias por tus respuestas, me ayudan mucho.

Entrevistada: De nada, espero que te haya servido y gracias por considerarme, me gusta tu tema.

Entrevistadora: Gracias. Bueno, por ahí nos veremos.

Entrevistada: Sí, nos veremos, chao.

Entrevistadora: Chao, que estés bien.

Fecha: 12/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: PattinsonsWife

Entrevistadora: Hola ¿cómo estás?

Entrevistada: Hola, bien gracias ¿y tú?

Entrevistadora: Bien igual, gracias ¿me escucho bien?

Entrevistada: Sí, sí, super bien.

Entrevistadora: Ah ya, regio. Bueno, me presento primero. Soy Francisca López, estudio Geografía en la Universidad de Concepción, voy en mi 5to año y estoy haciendo una investigación para mi memoria de título respecto a lo que es la violencia de género en los espacios digitales, específicamente los videojuegos online. Yo con “videojuegos online” me refiero a los juegos que requieren interacción entre los jugadores en tiempo real. La verdad, es que la finalidad de esta investigación va en visibilizar esta problemática y dar cuenta como las mujeres utilizamos distintas prácticas y formas de poder resistir en estos espacios, pues, al fin y al cabo, se sabe que las mujeres vivimos resistiendo. Ahora, necesito saber si tengo tu consentimiento para poder grabar la entrevista y de utilizar tus respuestas, todo con fines académicos.

Entrevistada: Sí, autorizo.

Entrevistadora: Bueno, primero me gustaría saber un poco de ti: tu nombre, tu edad, a qué te dedicas...

Entrevistada: Me llamo XXXXX, tengo 26 años, egresada recientemente de pedagogía en inglés, por el momento cesante.

Entrevistadora: Bueno, quiero comenzar un poco a saber cómo empezaste en esto de los videojuegos, como entraste, quien te incitó o como descubriste esto, qué jugabas...

Entrevistada: Primero empecé a meterme de lleno en los juegos online a los 13 - 14 años y me motivó una compañera de curso...igual raro que te invite una mujer a jugar. No sé, me invitó una compañera y el primer juego fue *League of Legends* y no he parado de jugar ese juego hasta el día de hoy. Llevo como 10 o más años jugando *LOL*. No me he metido a más juegos porque mi computador era muy malito y no me corrían todos los juegos que quería jugar, entonces como que el *LOL* es el que he podido jugar hasta ahora.

Entrevistadora: Y ¿cómo es tu dinámica con los videojuegos ahora? Como...que juegos frecuentas, cada cuánto juegas, cuántas horas juegas...

Entrevistada: El *LOL* es el que más juego, lo juego todos los días desde las 19:00 a 22:00 de la noche más o menos. También juego *Skyrim*, *Destiny 2*... juego con mi pareja. Ni siquiera subo de rango en el *LOL*, porque no me gusta el *ranked* (clasificatorio competitivo), yo estoy en la división más baja y me sale pura gente mala onda y pesada.

Entrevistadora: Me imagino. Y ¿todos los juegos los juegas con tu pareja?

Entrevistada: Así es, y lo que más jugamos es *LOL*, pero como te decía, ni siquiera subo de rango porque no me gusta jugar *ranked*.

Entrevistadora: ¿Qué es el *ranked*, perdón? Es que yo no sé mucho del *LOL*.

Entrevistada: En el *LOL* hay como... rangos, o sea, hay *ranking* de jugadores ¿ya? Y estos te dejan en una división dependiendo qué tan bueno seas, y yo estoy en la división más baja, ya. Entonces, en esa área hay como pura gente mala onda y pesada.

Entrevistadora: Créeme que he escuchado una de cosas haciendo las entrevistas, que ya como que nada me sorprende.

Entrevistada: Uy, qué bueno,

Entrevistadora: Te lo juro, he visto unas cosas tan repulsivas, demasiado repulsivas. Ahora, volviendo un poco a lo que es los diseños de los juegos en sí, por parte de la industria, ¿qué opinas tú sobre la representación femenina en los videojuegos?

Entrevistada: Uy, en algunos lados son muy hipersexualizados los personajes femeninos. En algunos, por ejemplo, he visto que el *Overwatch*, no lo juego, pero he visto cosas que... es para puro sexualizar mujeres y después hacerles videos horribles en páginas prohibidas.

Entrevistadora: Sí, he visto que se hipersexualiza mucho, tanto dentro como fuera del juego.

Entrevistada: Sí, también. La gente está loca. De hecho, los juegos que estoy jugando ahora como el *Skyrim* y el *Destiny*, hay mujeres, pero no están hipersexualizadas. Si, por ejemplo, el *Skyrim* es super antiguo y el personaje igual se basa como en eras donde había mamuts, ¿ya? Entonces, la mujer en ese juego está usando ropa adecuada a la época que se está jugando, o sea, tiene armadura, las faldas son largas y puede ponerse casco, *bacán* y vikingo. No como en otros lados que son faldita pequeñas y un peto más chico todavía.

Entrevistadora: De hecho, había otra entrevistada que me dijo, y yo no lo sabía, que en el *Free Fire*, cuando tú rotas al personaje como que se le mueven los pechos y es como...o sea, eso está hecho adrede, ¿no?

Entrevistada: Sí. El *Mortal Kombat* hace lo mismo cuando lo haces para arriba y para abajo, también se mueve todo.

Entrevistadora: De hecho, también otra niña me decía que le perturbaba que en el *Genshin* estaban como las personajes muy infantilizadas, como perturbador, que les pongan voces y cosas.

Entrevistada: Por eso dicen que el *Genshin* es para puro hombre pedófilo, porque es un juego donde usas niñitos.

Entrevistadora: Ay, qué terrible. Bueno, yéndonos de lleno a lo que es violencia, ¿tú has tenido alguna experiencia relacionada con violencia mientras juegas?

Entrevistada: Sí, pero eso fue más cuando eran los inicios de las mujeres en el mundo de los juegos. Cuando yo empecé a jugar, 2013 por ahí, que ni supieran que era mujer porque te iban a decir de todo en el *chat* y eran capaces de agregarte para seguir diciéndote estupideces por privado. Sí, se dan la paja, pero ahora no mucho. Por lo menos ahora no, no me ha tocado y tampoco he visto.

Entrevistadora: Ah, ¿tú dices que ahora no es tan *cuático* como antes?

Entrevistada: Sí, creo que ha bajado, por lo menos en el *LOL* o en el modo de juego que juego, no hay tanta mala onda o violencia. Es que el modo que juego yo, que es más para “relajarse”, es más para pasar el rato, no es competitivo. Pero igual ha pasado que hay gente que se la vive como si fuera un torneo.

Entrevistadora: Oh, yo he escuchado unas cosas del *LOL*, como que es super tóxico su ambiente. ¿qué clase de comentarios has escuchado?

Entrevistada: Lo típico, eran puro insulto de niño chico. Era como “que vaya a la cocina”, “a cocinar”, “¿qué haces jugando *LOL*?”, “debería estar teniendo hijos” o cosas así. Eh... si eso, tanto como que debería estar pariendo hijo o estando en la cocina, muy estereotipado. Así son.

Entrevistadora: Y en estas experiencias que tú has vivido mientras juegas, tú, ¿a qué crees que se debe? ¿Como a qué factores?

Entrevistada: Buena pregunta. A ver, yo creo que es un entorno tan dominado por hombres que no saben comportarse o de entrada por una misoginia interiorizada desde niños chicos. Tener tanta creatividad y buscar tanto mal dentro de los juegos o de verdad estar muy perturbado en la cabeza o no sé. Yo he pensado tantas cosas como, ¿por qué son así de pesados? Están reprimidos, tienen ira reprimida, no sé, ¿les pasará algo en la casa? hay tanto factor que puede influenciar en el comportamiento.

Entrevistadora: Sí, hay mucho niño que no sabe tampoco lo que habla, pero bueno. ¿Crees que igual pueda afectar esto en tu desempeño en el juego?

Entrevistada: Yo, generalmente, salgo muy bien en los juegos y hay hombres que se pican porque una mujer le está yendo mejor que a ellos. No soportan. Entonces, como que igual llegan con su “no tienes vida” y “¿qué estás haciendo, jugando aquí con niños chicos?” o cosas así.

Entrevistadora: Y ¿esta violencia te ha hecho generar algún tipo de rechazo hacia el juego o a jugar?

Entrevistada: No, todo lo contrario que vengan a seguir jugando para molestarlos más. No me van a sacar, si eso es lo que quieren.

Entrevistadora: Eso, muy bien. Esa es la idea. Por ejemplo, tú eres la primera que me dice, “No, en verdad no, yo quiero seguir ahí”, porque, al fin y al cabo, eso es lo que yo estoy intentando demostrar, que en el fondo hay mujeres que se restan de espacios, que no debería ser así y eres la primera que me dice que no ¿cachai? porque en verdad es muy fuerte, que, si juegas todos los días y te tratan mal todos los días, no quieres seguir jugando. Bueno, y volviendo al juego en sí, porque por lo que yo sé lo que se juega en equipo ¿has sentido aislamiento dentro del juego? Que te dejen sola en el mapa o cosas así.

Entrevistada: Sí, cuando juego con... esto ya es más es focalizado, porque a veces juego con los amigos de mi pololo, entonces ellos se entienden más y son más *brígid*os para jugar. Yo soy más retraída cuando están ahí y trato de no cagarla. Ya, ellos se juntan entre ellos hacer, no sé... van a ir un lado y yo me quedo atrás y todos van los del otro

equipo van a donde mí y me matan. Pero ahí hay un amigo, el XXXXX y que los trata mal...nos trata mal a todos.

Entrevistadora: ¿Por qué siguen ahí?

Entrevistada: Igual no jugamos tanto con él. Pero los trata mal a todos por igual. Es que no me puede decir nada porque soy polola de su amigo. Entonces, como que es diferente.

Entrevistadora: y ¿este aislamiento tú dices que es por tu desempeño?

Entrevistada: Sí, es que ellos juegan competitivo, entonces ellos están en ligas más grandes y yo no. Entonces, como que saben que soy “mala”, entonces como que no me ayuden, se suben la espalda entre ellos. Y también pasa en el *chat* de *Discord* porque nosotros hablamos por *Discord*, entonces, yo estoy como “están invadiendo ayuda, necesito ayuda” y nadie viene, entonces me matan. Entonces como que digo, “ya me voy a mutear” y ahí es donde me resto de un espacio, pero entre amigos, que es lo peor.

Entrevistadora: Es que sí, porque son amigos de tu pololo, no tuyos.

Entrevistada: Sí, voy a terminar saliendo de aquí con terapia. Entonces sí, ahí es donde sí me río, pero porque son conocidos. Ahí duelen más los maltratos.

Entrevistadora: Sí, porque se supone que debería ser más ameno. ¿siempre juegas con tu pololo o hay veces que juegas sola?

Entrevistada: A veces juego sola.

Entrevistadora: ¿Y hay alguna acción que tú tomes para poder sobrellevar un poco esta estos episodios violentos?

Entrevistada: No, no hago nada. No lo puteo de vuelta, no me salgo del juego, solo sigo jugando y me quedo callada y después lo reporto al final de partida.

Entrevistadora: Ah, pero igual reportas.

Entrevistada: Lo único que puedo hacer, reportar.

Entrevistadora: Igual el *baneo*... como que las normas para *banear* son como super instructivas y como que es “ya te penalizamos 15 minutos”, y después sigue jugando. Es como que no tienen grandes repercusiones.

Entrevistada: Tiene que tener como 1000 reportes, creo, para que te *baneen* para siempre o por un tiempo determinado. Hay que tener como 100,000 reportes al día y te *banean* más fuerte, como por días, cuando los insultos son comprobables porque revisan el *chat* a veces y a veces no. Revisan el chat y son comprobables si un insulto fue de alto calibre, ahí ya te pueden *banear* por días, pero días no más, no meses ni años o para siempre. Yo insulto a veces, pero son insultos tiernos como “ojalá te quemes la boca porque tu café está muy caliente”

Entrevistadora: Sí, son amigables. Oye, y ¿estas experiencias han afectado en tu desempeño o en el disfrute del juego mientras juegas? como ponerse triste...

Entrevistada: Sí, como que ya no quiero jugar a veces. Sí, me pasa o pasaba. Ya no me pasa tanto, era más al principio, porque como estaba aprendiendo, encima llegan unos monos a decirte que juegues mejor porque eres mujer... Entonces como que igual afecta, pero ya no. Ahora soy más más fuerte.

Entrevistadora: Y en tu desempeño, ¿no? Así como, cuando tus amigos te dejan atrás o te aíslan del juego, ¿no te afectan los puntajes?

Entrevistada: No, ahí trato de defenderme solita, no más y sigo jugando.

Entrevistadora: Qué resiliente tú.

Entrevistada: Sí, es que no tengo más juegos que jugar. Me aburro con los otros, porque son como muy de *puzzle* y cosas así y yo quiero apagar mi cerebro, no quiero usarlo.

Entrevistadora: Y ¿alguna de estas experiencias te ha costado algún un costo dentro del juego? así como monetario, equipamiento, algún reconocimiento...

Entrevistada: No, yo no le pongo plata a nada.

Entrevistadora: Muy bien. Dejando el vicio de a poco. Bueno, yendo un poco a lo que es la industria, ¿cómo percibes tú el papel de género en la industria de los videojuegos? Así, las mujeres en la industria, no sé... los *e-sports*, los diseños, la gente que trabaja haciendo juegos...

Entrevistada: De gente que trabaja haciendo juegos no podría decirte mucho, porque ahí no cacho el *background* de los juegos ni quién lo hizo, no tengo idea. Pero, sé que en las ligas femeninas hay mucho hombre tirando caca por detrás en comentarios. Por ejemplo, sé que una amiga fue a *Valorant* y creo que era parte de un grupo y siempre comentó que eran tan penca los comentarios de la comunidad que...creo que hay varios equipos de mujeres que los bajan, porque nadie los ve, porque no están interesados en ver mujeres jugando. Entonces así nunca va a haber un espacio para las mujeres en un juego.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Aparte, yo tampoco veo los campeonato ni nada. Yo solo juego.

Entrevistadora: Ah, ya. Bueno, y siguiendo con lo que es la cultura *gamer* ¿hay algún aspecto de la cultura *gamer* en Chile que a ti te gustaría ver cambiado o mejorado?

Entrevistada: Emm... es que no convivo con tanta gente y con la comunidad *gamer* ¿no? Pero como en general, por ejemplo, pues lo mismo que decía en la pregunta anterior, que hay pocas ligas femeninas. Yo creo que eso va más por el área de los mismos locos del juego, porque sé que acá en Latinoamérica había muchos grupos, muchos equipos del *League of Legend*, por ejemplo, y como que nadie los ve, excepto un puñado de personas, como que no les sale rentable porque como nadie los ve, entonces van a dejar de darles plata porque igual como que tenemos plata que hagan. Entonces dejaron como de darle visibilidad y lo cerraron todo porque nadie los veía. Entonces, creo que va más de arriba.... de la gente que mueve todo, que la misma comunidad, creo yo.

Entrevistadora: Sí, porque al final yo hablaba con una amiga y me decía que, por ejemplo, le gustaría mucho que se pudiera convivir con hombres y mujeres al mismo tiempo. Bueno, ya estamos terminando. Pero, yo sé que la entrevista suena super pesimista, porque claro, yo estoy tratando de evidenciar violencia, pero, dos cosas. Primero, ¿algún comentario que te haya quedado muy marcado que te hayan dicho como jugando?

Entrevistada: O sea, creo que ninguno. Lo típico de la cocina. Es que, llevo jugando tanto tiempo que ya se volvieron repetitivos. Aparte, lo típico de “tu mamá...”, pero como no los pesco, como que los bloqueo.

Entrevistadora: Ah, ya. Y lo otro es como...a modo de reflexión final. Algo positivo que tú rescates de la cultura del *gaming* en general.

Entrevistada: Tú juegas a veces y si toca gente buena ondas. Entonces, como que ocupan bien el *chat* y se genera un vínculo de equipo, jugar en equipo, unidad y es gente que no lo sabe, pero bueno.

Entrevistadora: Y cosas personales, ¿no?

Entrevistada: Dentro del juego, igual me ayuda a tener buenos reflejos, pensar a veces, porque a veces pienso. Es que generalmente juego y actúo por inercia. A veces sí la pienso. Te ayuda a pensar y momentos de descanso, igual te relaja. En mis momentos de universitaria jugaba *LOL* mientras hacía ensayos.

Entrevistadora: ¿Como ruido mental? Es increíble. Qué chistoso. Ah, bueno, esa esa fue la entrevista. Esas fueron las preguntas. Muchas gracias por tu tiempo, tus respuestas me ayudan muchísimo, de verdad.

Entrevistada: De nada, fue un gusto y me gustó caleta tu tema.

Entrevistadora: Gracias. Bueno, me tengo que ir. Un gusto y nos veremos por ahí.

Entrevistada: Un gusto, chao.

Entrevistadora: Chao.

Fecha: 22/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Bishamon

Entrevistadora: Mi nombre es Francisca López, soy estudiante de quinto año de la carrera de geografía en la Universidad de Concepción y estoy haciendo una investigación respecto la violencia en los espacios digitales, específicamente en los videojuegos online. Con videojuegos online yo me refiero a estos juegos que requieren interacción entre los

jugadores en tiempo real. Entonces, necesito tu consentimiento para utilizar estos datos en la investigación.

Entrevistada: Sí, sí, consiento.

Entrevistadora: Bueno, primero me gustaría saber un poco de ti, tu nombre, tu edad, a qué te dedicas.

Entrevistada: Me llamo XXXX, estudio derecho. Respecto a mis hobbies, me gustan los juegos online. El que más me gusta es *Valorant*. Otro sería *Fortnite*, pero en el *Fortnite* nunca activo el micrófono y nunca juego con desconocidos, así que no cuenta, pero en el *Valorant* siempre me interactúo con gente que es desconocida.

Entrevistadora: Vamos a entrar ahora en eso. ¿Podrías contarme un poco cómo entraste a este mundo de los videojuegos? ¿Hace cuánto juegas?, cómo conociste este mundo?.

Entrevistada: Yo partí jugando a principio del año 2021, cuando compré mi primer computador en el que podía jugar. Me incentivó a jugar mi novio. Al principio empecé jugando con mis primos, que también interaccionan con otras personas y me gustó era como de disparos y luego instalé el *Valorant*, que es el juego que uso más seguido.

Entrevistadora: ¿Juegas otro aparte de ese?

Entrevistada: juego *Fortnite* , *LOL*, *Company*, *It takes two*.

Entrevistadora: Pero más juegas el *Valorant*.

Entrevistada: Así es.

Entrevistadora:¿Cada cuánto juegas y cuánto puedes pasar jugando considerando desde que te sientas a jugar hasta que te paras a hacer otra cosa?

Entrevistada: Teniendo en cuenta que he tenido exámenes y además de que el 2021 fue online y ahora son clases presenciales, diría que día por medio, poquito más de repente. Por ejemplo, volví a jugar el viernes después de no jugar por casi un mes por tener tantos exámenes y en un día, yo creo que unas 4-5 horas jugando desde que me siento con mi amigo, hasta que me voy a hacer otra cosa, siempre que disponga de tiempo libre.

Entrevistadora: Hablando un poco de lo que es el diseño del juego por parte de la industria, ¿cuál es tu opinión respecto a la representación femenina en los videojuegos?

Entrevistada: En general, los juegos grafican a los hombres, por ejemplo, con todo tipo de cuerpos, diversas edades. Hay personajes viejos, gordos, flacos, bonitos, feos, etcétera. En cambio las mujeres siempre son el clásico estereotipo: bonita, delgada, con ropa ajustada para que se aprecie su silueta. Pero yo creo que más que nada es por estar dirigidos a un público masculino, debido a la creencia de que los hombres son los que más juegan. Pero en realidad en el *Valorant* se da igual una gran presencia femenina, personas que juegan más personajes mujeres que hombres.

Entrevistadora: En realidad casi siempre se dice que las mujeres juegan con apoyo, así como *support*.

Entrevistada: En el *Valorant*, la mayoría de los personajes más fuertes son mujeres, como los duelistas, se dice en el juego.

Entrevistadora: Y tú para elegir un juego, ¿influye cómo es representada la mujer en los personajes al momento de escogerlo?

Entrevistada: Es que en realidad si yo tuviera que escoger teniendo como referente eso, me quedaría casi sin juegos porque la gran mayoría de los juegos son así. Entonces al final lo que uno hace es dejarlo no más. O sea, uno es crítico. Claro, pero o si no no podría jugar nada. Lo bueno es que en el *Valorant*, por lo menos la compañía *Riot*, ha implementado diversidad en los personajes.

Entrevistadora: Hablando un poco de lo que es violencia en los juegos. ¿Has tenido alguna experiencia violenta mientras juegas videojuegos online?

Entrevistada: Muchas veces, incluso he llegado a llorar por cómo me han tratado de repente. Pero era al principio, porque llegan cosas a las que una no está acostumbrada. Cuando yo comencé a jugar no estaba acostumbrada a que me trataran mal por el simple hecho de ser mujer. Recuerdo que escuchaban mi voz y automáticamente decían como, "Oh, vamos a perder, hay una perra en este juego" Me mandaban a la cocina y cosas así. Pero después cuando uno ya se acostumbra a eso, tiende a responder.

Entrevistadora: ¿Y tú crees que esta violencia se da más como de forma escrita o en el *chat* de voz?

Entrevistada: *Chat* de voz. A mí me han violentado muchas más veces en *chat* de voz que en *chat* escrito. La última vez que me insultaron por ser mujer fue por escrito y el loco nunca activó el micrófono. Yo le hablaba y también lo insultaba de vuelta. Pero nunca habló. Pero me escuchó hablar a mí y le puso enseguida al grupo de enemigos que iba a perder porque habían dos mujeres en el equipo que era mi amiga y yo y se reía todo el rato de cómo jugaba, pero todo esto en el texto, pero la mayoría de las veces que me ha tocado hombres machistas ha sido por *chat* de voz muchas veces.

Entrevistadora: Y de casualidad tú, si llegaras a tener algún que otro suceso violento en el *chat* escrito, le podrías sacar capturar como para yo ponerlo en la tesis?.

Entrevistada: Creo que creo que del otro día tengo fotos. Y tengo también un clip violento de una vez yo estaba jugando con Mario y una amiga mía. El Mario y yo intentamos hacer una jugada, no salió mal, la cosa es que este tipo empezó a insultar a Mario todo el rato. Eran insultos, justo en ese tiempo en el que aquí en el sur se estaban quemando muchas casas y se dio cuenta que el Mario era sureño por su acento. Entonces le dijo "no se te habrá quemado la casa, sureño de mierda" y así.

Entrevistadora: Qué horrible. Y estos episodios asquerosamente violentos que has experimentado, ¿en qué a qué factores crees tú que se debe?

Entrevistada: Yo creo que más que nada al estereotipo que se tiene de mujer dentro del mundo de los videojuegos, porque lo que sucede generalmente es que una mujer sea mala para jugar. Porque como que "no es su ambiente", pero ya llega a un límite en el que ni siquiera la dejan jugar, como que ni siquiera ven si ella es realmente buena o mala para tratarla mal por ser mujer. Por ejemplo, yo prefiero si yo juego mal, que me insulten por ser mala jugadora a que me insulten por ser mujer. Porque el hecho de que yo tenga una mala partida no tiene nada que ver con el género que tengo.

Entrevistadora: Claro. Y tú crees que igual hay como comentarios específicos en donde lo notas donde tú dices como, "Ah, este comentario específicamente es porque soy mujer."

Entrevistada: El típico “ándate a la cocina”, o “anda a hacerme un sándwich” o cosas así o insultos que denotan machismo. Como que solamente pueden ir dirigido a una mujer.

Entrevistadora: ¿Alguna vez te ha pasado que has sufrido aislamiento dentro del juego? Y si te ha pasado ¿a qué crees que se debió?

Entrevistada: La última vez que me pasó cuando jugaba sola, porque ahora ya casi no juego sola, entonces nunca voy a sentir eso de nuevo. Pero también antes el *Valorant* permitía jugar cuatro jugadores en grupo competitivo, siendo que el grupo tiene que ser de cinco. Entonces, había sí o sí una persona que jugaba sola *versus* cuatro personas que estaban jugando juntas. Entonces, cuando pasaba eso, ahora ya no se puede. Ahora solo se puede de tres o de cinco. Porque yo me ponía a jugar sola, me tocaban cuatro hombres amigos juntos en grupo y...o me hacían mucho eso cuando se daban cuenta que era mujer y me acorralaban a una pared como que mi personaje no se podía mover y me tiraban todas sus habilidades para que me muriera en el juego, tipo que no pudiera estar en la ronda. Eso era antes, ahora *Riot* se puso más duro con eso, entonces ahora se dan cuenta enseguida si es que tú le haces daño al aliado. Es reportable.

Entrevistadora: Yo no sabía que se podía hacer eso. Hace mucho tiempo que no jugaba. Cuando estuviste en estos episodios violentos, ¿te ha generado algún rechazo a lo que es el juego o a jugar en sí?

Entrevistada: Sí, sí, me ha pasado que termina la partida y ya no quiero saber más del juego, me salgo y me deja con un mal sabor en la boca. Y es super frustrante porque, el otro día pasó esto con un muchacho que me empezó a insultar por *chat*, mi amiga y yo estábamos muy felices, Empezó la partida y con mi amiga ni siquiera tuvimos miedo de *callear*, porque eso pasa mucho de que las mujeres en el juego tienden a ocultar su nombre y no hablar hasta que perciben como esta el ambiente para poder hablar. Bueno, esa vez con mi amiga no esperamos, sino que nos metimos a la partida y empezamos a conversar al tiro con las personas y a la segunda ronda el tipo nos empezó a insultar por *chat*. Entonces, como que una después de eso queda super triste, como apagada, incluso se empiezan a llorar un poquito como de rabia, como porque se te quitan todas las ganas que uno tenía de disfrutar una partida.

Entrevistadora: Sí, pues aparte que tú ves el juego como un pasatiempo, una distracción.

Entrevistada: Sí, pues claro.

Entrevistadora: Entonces ¿han habido algunas veces en que has dicho “ya no juego más” y lo has dejado?

Entrevistada: Por otros asuntos, sí, por tema académico, más que nada, pero por tema de violencia, al final una ya como que se resigna y dice, “Ya si me gusta el juego, voy a tener que *mutear* a las personas o responder”

Entrevistadora: Entonces, y aparte de insultar de vuelta, ¿qué otras acciones tomas para que esto sea como más llevadero?

Entrevistada: Los *muteo*. Yo creo que eso es lo que más hago, *mutearlos*. Apago el micrófono y juego con ellos *muteados*, o incluso si me están tratando muy mal, les *troleo* la partida:empiezo a darle información al enemigo de dónde están. Y reporto enseguida por texto y por voz. De repente incluso los reporto por todas las cosas que hay. De hecho, hay un texto que uno puede poner ahí hay comentarios que dice así como “es racista, es homofóbico, etc.” y un comentario super largo que se copia y se pega y se pone ahí para

reportar y que sea más eficiente el reporte. Me gusta que hayan ahora cosas de reporte porque antes no estaban

Entrevistadora: Sí, es bueno eso.

Entrevistada: Ahora también *Riot* va a implementar grabar las partidas, van a poder grabar las voces. Antes no se podía, por ejemplo, la gente prefería a veces insultar por *chat* de voz porque era mucho más difícil que te que te penalicen por insultar a través del canal de voz.

Entrevistadora: Porque es poco verificable.

Entrevistada: Claro. Entonces lo que uno tenía que hacer era sacar *clip* y mandarlo a *Riot* por la página. Pero lo que es *chat* es penalizable enseguida. Si uno escribe una cosa, un insulto, te quitan el *chat* y el audio instantáneamente y ahora en Europa empezaron a implementar eso de grabar las voces para que sea más fácil reportar.

Entrevistadora: Qué interesante. O sea, que sí han tomado medidas para poder sobrellevar esto en general.

Entrevistada: Sí, de hecho esa cosa de grabar la voz te preguntan así, ¿permities que te graben la voz? Sí, no. Y si pones que no, no vas a poder escuchar nunca más a tus aliados y tampoco tú nunca más hablar en el juego.

Entrevistadora: Entonces, sí o sí tienen que aceptar para poder jugar.

Entrevistada: Sí. O sea, en el fondo jugar con gente porque el *Valorant* se juega en equipo.

Entrevistadora: Y te ha pasado...porque, por ejemplo yo trato de evidenciar la violencia de género en un espacio digital que en el fondo es como todo el internet y yo sé que existen, como foros o grupos de *Discord*, sabía incluso que hay mujeres que tienen solo grupos femeninos que juegan poder jugar mejor. ¿Qué opinas de de estos espacios que son como aparte del juego en sí? no sé si estás suscrita a alguno

Entrevistada: Yo el servidor que tengo es con amigos míos solamente. Yo no me meto a servidores con gente más desconocida, Pero pienso que eso de que las mujeres hagan servidores para jugar ellas solamente es una buena opción. para persona que no tenga amigos, porque yo en realidad juego casi siempre con amigos, es una buena opción porque una mujer es difícil que te trate mal. Aunque igual me ha tocado jugar con mujeres machistas.

Entrevistadora: Sí, hay en todos lados. Me dijiste que jugabas siempre con amigos, no juegas sola.

Entrevistada: Ahora acabo de jugar una partida sola. Recién. Y no pasó nada.

Entrevistadora: Prefieres jugar con tus amigos, pero igual puedes jugar sola.

Entrevistada: Sí, sí. Aunque tengo esa precaución de saber cuándo hablar. Una sabe, una lo puede intuir. casi siempre dependiendo de la nacionalidad, muchas veces. Me ha tocado más, por ejemplo, peruanos o argentinos machistas que chilenos, aunque igual chilenos. Por ejemplo, este mismo tipo que te decía que tengo el *clip* era chileno. Pero me ha tocado más con peruanos y con argentinos.

Entrevistadora: Mira tú. ¿y estas experiencias te han tenido como algún costo dentro del juego? Así como que sea, no sé, pues monetario o equipamiento, reconocimiento en las estadísticas del juego. Por ejemplo, esas veces que te dejaban sola y no podías jugar bien o te mataban, ¿te hizo bajar de rango?

Entrevistada: Sí, porque me hacían morir todo el rato y yo no podía jugar y terminábamos perdiendo la partida, al final me descontaban los puntos como si yo hubiera jugado normal.

Entrevistadora: Claro, eso igual te afectaba como el desempeño.

Entrevistada: Sí, eso.

Entrevistadora: Qué rabia.

Entrevistada: Sí, pero ahora igual es reportable, más reportable y eso al menos los pueden penalizar, pero los puntos nunca lo van a devolver si pierdo una partida por eso.

Entrevistadora: Pero algo es algo.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: Ya estamos terminando, quedan poquitas preguntas. Pasando un poco a lo que es la industria otra vez, ¿cómo percibes tú el papel de género en la industria? Por ejemplo, más allá de lo que es el videojuego en sí, sino que como mujeres en la industria de los videojuegos.

Entrevistada: Bueno, como te decía, yo creo que usan mucho a la mujer como un producto.

Entrevistadora: ¿cómo? conocí algunos en TikTok o Instagram le gusta consumir mucho el cuerpo de la mujer en los juegos.

Entrevistada: Conocí a algunos creadores de contenido en *TikTok* o *Instagram*, les gusta consumir mucho el cuerpo de la mujer en los juegos. Incluso hay videos pornográficos con personajes mujeres.

Entrevistada: Todo eso de verdad es repugnante, de verdad es asqueroso. No sé, yo creo que eso lo ven como un producto para que sea consumible por los hombres, ¿no? Les gustan las mujeres con lindo cuerpo para atraer más al público masculino.

Entrevistadora: Sí, he descubierto una de cosas investigando para esta tesis. Te juro que horrible, horrible. Hay una página que me dijo una amiga que es para hacer fan art pornográfico de los personajes. Y yo de verdad deseaba nunca haberlo visto.

Entrevistada: Los personajes que más sexualizan son los de *Overwatch*. Eso lo sexualizan mucho, mucho.

Entrevistadora: ¿Cuál es el *Overwatch*?

Entrevistada: De hecho el *Overwatch* es como el *Valorant*, pero no es táctico porque es más de puras habilidades. Se hizo ahora popular el *Overwatch*, porque hace poco a un jugador de *Valorant* profesional lo funó su novia. porque lo descubrió viendo pornografía de *Overwatch* y masturbándose y a raíz de eso se viralizó mucho eso de la pornografía de *Overwatch*.

Entrevistadora: Pero qué ordinario. Sí, yo de verdad que abrí una caja de Pandoras investigando para esta tesis porque yo no juego tanto, o sea, Yo jugué *Valorant* en un tiempo, y como que más allá de eso jugaba Free Fire, pero siempre era como que yo jugaba no más, nunca hablaba ni nada. Y investigando para esto he encontrado una de cosas turbias.

Entrevistada: No, es que es un mundo muy turbio. Es que la gente es turbia, entonces el mundo se torna turbio.

Entrevistadora: ¿Y algún aspecto de la cultura gamer en Chile que a ti te gustaría haber cambiado o que se mejore?

Entrevistada: Yo creo que eso mismo de sexualizar a los personajes sería bueno que sea menos, porque por lo menos uno nota en las convenciones incluso típico que va una *cosplayer* y como que los hombres babea. Eso pasa mucho en Chile, la sexualización de los personajes. Aparte de la violencia de género, obvio, pero claro, al final termina todo en el mismo punto.

Entrevistadora: Sí. Para terminar, yo sé que la entrevista suena muy pesimista, pero ¿Qué rescatarías tú? ¿Algo positivo o qué destacarías de la cultura del *gaming*?

Entrevistada: Yo creo que omitiendo todo el tema de la violencia de género, uno puede conocer buenas personas dentro de la comunidad y también entrega varios aspectos donde uno puede tener cosas en común con la gente y se puede dar para conocer personas. Por ejemplo, si yo digo, "Me gusta el *Valorant*", se pueden acercar personas, me pueden decir a mí también y empezamos a conversar y tenemos cosas en común y es bueno para socializar.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: De hecho, también tengo amigos que hice por el juego. Y he hecho amigos, no sola son amigos que he hecho en grupo, tipo estoy jugando de a tres quizás el cuarto es simpático y lo hemos agregado.

Entrevistadora: Qué entrete. Bueno, no sé si hay algo que quieras agregar o sientas que es importante que me quieras decir.

Entrevistada: No, siento que ya dije toda mi experiencia en este aspecto.

Entrevistadora: Sí. Pues eso, muchas gracias por tus respuestas.

Entrevistada: ya. Así que eso te dejo. Voy a tratar de buscar las fotos y te las mando.

Entrevistadora: Ah, sí, ¿verdad? Así que eso. Muchas gracias.

Entrevistada: De nada.

Entrevistadora: Adiós.

Fecha: 25/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: GlossyMuñekita

Entrevistadora: Hola. Bueno, primero me voy a presentar. Mi nombre es Francisca López, soy estudiante de geografía, voy en mi quinto año en la Universidad de Concepción. Estoy haciendo una investigación para mi memoria de título respecto a lo que es la violencia de género en los espacios digitales, pero lo estoy haciendo específicamente en los videojuegos online. Y con videojuegos online yo me refiero a juegos que requieran interacción inmediata en tiempo real con otros jugadores o jugadoras. Entonces, yo lo hago con el fin de demostrar que las mujeres vivimos resistiendo. Eh, básicamente que incluso lo que es un espacio digital, nosotras tenemos que seguir luchando para poder vivir de manera plena y tranquilas. Así que la idea es que yo te haga esta entrevista para saber un poco lo que es la dinámica eh como tuya en el juego. Para eso necesito tu consentimiento para empezar.

Entrevistada: Sí, obvio.

Entrevistadora: Yo te voy haciendo preguntas y como que tú me vas respondiendo respecto a lo que te pregunté.

Entrevistada: Ya, yo XXXXX doy el consentimiento y soy consciente de que se utilizará con los fines educacionales pertinentes y todo eso.

Entrevistadora: Muchas gracias. Eh, Bueno, la verdad es que, para citarlas a ustedes en la tesis en sí, se me ocurrió la idea de hacerlo con el *nickname* con el que juegan, así no cito directamente sus nombres y queda un poco más entretenido la dinámica. Entonces, no sé cuál es tu *nickname* de juego,

Entrevistada: Glossy Muñequita.

Entrevistadora: Me gustaría empezar primero a saber un poco como de ti, tu eh tu nombre, tu edad, a qué te dedicas.

Entrevistada: Bueno, eh, yo me llamo XXXXX. Tengo 25 años. La verdad es que yo soy enfermera, pero siempre me ha gustado los videojuegos desde chicas, entonces me encanta.

Entrevistadora: ¿Y cómo empezaste en este mundo de los videojuegos?

Entrevistada: La verdad es que yo empecé de muy chica. Siempre estuve vinculada al mundo de los videojuegos, principalmente porque tenía hermanos mayores. Entonces, mis hermanos mayores me inculcaron todo esto de los videojuegos y desde ahí que juego. Juego desde hace mucho tiempo. O sea, estamos hablando de mucho tiempo, o sea, cuando existían las primeras consolas, jugaba esos tipos de juegos, la *Nintendo*, todo eso desde ahí.

Entrevistadora: Oh, caleta de tiempo igual, entonces llevas hartito jugando. Y, tu dinámica con los juegos ahora que ya creciste, así como... ¿cómo es ahora? lo que más juegas o cuánto tiempo juegas, cada cuánto...

Entrevistada: Mira, la verdad es que actualmente he reducido bastante el tiempo que le dedico yo a los videojuegos. Antes, onda, podía estar literal todo el día jugando videojuegos y ahora no. O sea, ahora hago *streaming*, entonces yo generalmente estoy jugando netamente las horas que me duran los *streams*, que son 4 horas aproximadamente. Igual no estoy trabajando, me encuentro actualmente sin trabajo.

Entrevistadora: Ah ya. Ojalá encuentres trabajo luego.

Entrevistada: Gracias.

Entrevistadora: Oye, y entrando un poco a lo que es videojuegos ¿cuál es tu opinión respecto a la representación femenina que hay por parte de la industria como en el diseño del juego?

Entrevistada: A ver, la verdad es que es super como... no sé, como que a las mujeres siempre se nos representa como una figura femenina casi al borde de lo sexual, ya como como una figura muy sexualizada. Lo veo mucho en lo que es el *League of Legends*, por ejemplo, el hecho de que a las mujeres las hacen muy acuerpadas, con bustos muy grandes, caderas que son desproporcionales, cintura... entonces como que todo eso sexualiza un poco a la mujer, la figura femenina.

Entrevistadora: Claro, igual he sabido que, por ejemplo, ahora, en general, me han dicho algunas entrevistadas que han salido hartos diseños nuevos de mujeres un poco más...quizá de cuerpos un poco más normales, como de gente común o que han salido igual personajes que ya cumplen con características que antes no se veían, como por ejemplo disidencias y eso lo encuentro muy bacán.

Entrevistada: Sí, sí. A pesar de que, si bien nosotros podemos ver ese tipo de cosas, yo encuentro que todo esto, este replanteamiento y este empoderamiento también de la mujer en el mundo de los videojuegos, en el mundo digital, ha permitido que se realicen este tipo de cambios. Otro ejemplo, es el hecho de *Mortal Kombat*, un juego que en su tiempo sexualizaba mucho a las mujeres. O sea, era un juego de pelea en donde las mujeres peleaban casi que en calzones y sostenes. O sea, actualmente ya podemos ver quizás algo más armadura, más tapado. Ya no es tanto esta hiperfeminización de una mujer y ponerla a pelear como, así como al borde del morbo.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Pero sí, actualmente cambiado mucho ese tipo de cosas, pero como te digo es porque yo creo que nosotras igual como que, en cierto punto, nos hemos quejado y los creadores de estos videojuegos toman acciones. Entonces, sí es muy bueno.

Entrevistadora: Que bueno que escuchen. Y en cuanto a la violencia en sí, ¿tú has vivido algún episodio de violencia mientras juegas?

Entrevistada: Sí, sí. Lo que pasa es que, bueno, igual está este tema de como lo típico, ¿no? Como...hay una mujer y te dicen "a la cocina", bla bla bla. La típica "bromita" porque al fin y al cabo los tipos, no sé, lo dirán a modo de ofender, quizás. Actualmente, no ofende tanto, o sea, te lo dicen tanto que es como "loco, invéntate otras palabras o ¿eso es todo lo que tu raciocinio te permite decir?" Por último, dime que simplemente soy

mala no más como...críticame al nivel como tú criticarías quizás un compañero más ¿cachai?

Entrevistadora: Claro. O sea, en el fondo como... por último ya es más justificable si estoy jugando mal y el equipo está perdiendo por mi culpa.

Entrevistada: Claro, claro, pero no por el hecho de ser una mujer ¿cachai? O sea, yo juego *Valorant*, por ahí hay voz, entonces ahí tú hablas y sabes internamente que te sentencias a que el hombre pueda hacer y deshacer contigo lo que quiera. Igual yo me considero una chica como...que no me da me da lo mismo. Yo a estos tipos les respondo, porque la verdad es que yo no dejo pasar estas injusticias ¿cachai?, porque quizás hoy soy yo, pero quizás en otro momento puede ser otra persona que no va a decir nada y se va a callar. Porque, en parte, quizás tiene miedo de decir algo, pero yo no. O sea, a mí si me empiezan a criticar por tal cosa, yo le voy a responder. Si bien las personas son violentas conmigo, yo respondo también de manera no violenta, no diciéndole cosas estúpidas, pero me defiendo.

Entrevistadora: Claro, no todas las personas son iguales tampoco.

Entrevistada: Exacto. Pero el hecho de que alguien ya se defienda, quizás este tipo le va a decir como, "Ya, okay, quizás cuando yo haga esto, la chica se va a defender y me va también devolver." Entonces es como un juego de mente, como que al fin y al cabo el tipo va a decir como, "Ah, quizás sí me va a responder cuando yo quiera hacer esto."

Entrevistadora: Claro. Oye, y aparte de, responderles de vuelta, así como...quizás no tan violenta, pero como de, "Oye, conmigo no" ¿qué otra práctica tienes cuando, por ejemplo, ya te satura la situación? Como que ya es tanto que tienes que recurrir a otra cosa para poder pararlo.

Entrevistada: Mira, actualmente...en el fondo agradezco que yo nunca me sature, la verdad, y nunca me aburren porque encuentro que igual a veces es hasta chistoso. O sea, entiendo que estamos en un videojuego, estamos jugando y no entiendo como una persona puede enojarse tanto por un juego. Yo, honestamente, encuentro triste el hecho de que...onda, tu vida no depende de este juego, de esta partida, como... cálmate un poquito.

Entrevistadora: Sí, pues de hecho hartas niñas me decían que, por ejemplo, a ellas para evitarse tipo este tipo de cosas, no sé, no pueden jugar solas.

Entrevistada: Eso sí pasa mucho, sobre todo en el *Valorant* porque ahí hay un *chat* de voz, ¿cachai? Igual, no me gusta eso tampoco. Es como, ¿por qué nosotras no podemos estar seguras jugando solas si cuando un chico juega solo, no lo necesita? Quizás sí quieres jugar con amigos está y la posibilidad, pero si yo quiero jugar sola, ¿por qué yo tengo que estar jugando con un amigo como para sentirme segura? ¿Por qué yo no puedo sentirme segura sola? No me gusta este hecho de que tengamos que recurrir a una figura masculina para poder estar segura.

Entrevistadora: Sí, es super triste eso porque es como... al final juegas, pero no cuando quieres.

Entrevistada: Exacto. Mira, yo no voy a mentir, yo igual he vivido discriminación de parte de mismas mujeres que claramente... A ver, yo tengo un tema con las "*Pick me girl*" Me cargan que busquen esta validación masculina teniendo que denigrar a otra persona. Se nota mucho cuando la chica necesita, no las paso, la verdad.

Entrevistadora: No entiendo yo tampoco. Es como...somos del mismo género, hay que apoyarse. Pero bueno, de estas como experiencias violentas que has vivido ¿a qué crees que se debió? ¿Como a qué factores?

Entrevistada: Yo creo que, principalmente, esta violencia se basa netamente en mi género. Históricamente la mujer siempre ha se ha visto como una persona secundaria o de hecho yo he jugado muchos juegos y es muy difícil ver una figura femenina como personaje principal. En los videojuegos es raro ver a una mujer, controlar a una mujer como principal. Entonces, como que eso para mí igual habla mucho de cómo van las cosas. O sea, entiendo que actualmente existen mayores videojuegos, pero son pocos. O sea, yo creo que la participación femenina como personaje principal es super poca. Es raro ver un juego protagonizado por una mujer.

Entrevistadora: Sí, es super difícil. De hecho, de los más comunes y los más populares siempre son hombres los protagonistas. Y ¿qué comentario te ha quedado muy marcado? Así como... el que más te haya impactado.

Entrevistada: No sé... o sea, siempre dicen, por ejemplo, lo "*eres guatona*". Uno de los más violentos es como "si te veo en la calle te violo". Yo creo que eso ha sido lo más impactante, como... ¿hasta dónde puede llegar una persona? El hecho de querer transgredir todo. O sea, yo sé y entiendo que quizás lo dice...quizás me ve en la calle y no me hace nada, ¿pero el hecho de ya querer atentar a la vida a una persona simplemente porque es mujer? Y eso es lo que me impacta mucho. O sea, también me han llegado esos comentarios de "por eso a ustedes las matan" ¿qué onda? Como "ustedes se merecen que le hagan eso, que las golpeen" Obviamente yo reporto eso. La verdad es que me doy el tiempo, a veces de hacerlo de manera externa, ya no con el soporte, sino que lo hago externo, como el hecho de cómo a hablar directamente con un ejecutivo o algo así, para yo quedarme segura de que este chico recibió una sanción. Porque una reporta siempre.

Entrevistadora: Claro. ¿Te aseguras?

Entrevistada: Claro. Pero sí es super fuerte. Es super fuerte.

Entrevistadora: Sí, sí. De hecho, te juro que investigando para mi tesis he visto una de cosas que ojalá nunca hubiera visto. Pero es lo mismo, como que, aunque yo no hubiera sabido, seguiría pasando y aunque yo no lo quiera ver, es algo repugnante. Entonces, por esto mismo yo creo que es super importante visibilizarlo.

Entrevistada: Sí, sí, sin duda.

Entrevistadora: Oye, y bueno, yo no sé si quieres responder, porque en verdad es un tema un poco más sensible, pero tú me contaste el otro día que eras una chica trans y quería saber si has notado diferencias de experiencias a tu antes de tu transición y después.

Entrevistada: Eh, sí, sí, sí, sí. A ver, lo que pasa es que antes, obviamente, yo forzaba un poco más mi voz ya hacerla un poco más masculina, porque naturalmente mi voz tiene un tono más femenino y antes, claro, yo forzaba esta voz para sentirme en ese entonces como... no juzgada ni discriminada por el público. No te puedo decir que yo en ese tiempo nunca se me juzgó por el hecho de ser una mujer, pero ya después de mi transición fue muy chocante el hecho de nunca haber sentido miedo andando por la calle...todas esas cosas comencé a sentirlas y es super cuático, o sea, es super brígido. Es lo mismo en el mundo del juego, o sea, pasé de pasar piola a que me juzguen simplemente porque escuchar a una mujer y es como “no queremos a una mujer” y eso.

Entrevistadora: Y ¿antes de transicionar jugabas con pronombres femeninos?

Entrevistada: Sí, sí. O sea, yo toda la vida jugué estos videojuegos como donde tú te creas un personaje y lo subes de nivel. Aquí yo también me creaba personajes femeninos. E igual se ve mucho esto del acoso. Igual hay mucho acoso en el mundo. Yo pasé literal como de que nadie me agregara en una partida a después tener 50 solicitudes de tipos que no me conocen. que simplemente les interesó, no sé, quizás mi voz.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Y no sé, o sea, es loco todo lo que pueden llegar a hacer estos chicos, porque bueno, cuando conozco mujeres como que igual es como “ah, una chica, que *bacán*”. Igual te discriminan, por ejemplo, por tener un nombre femenino asumen que eres una mujer. Yo sigo a un *streamer* que es la Carlotti Pupu, que es una chica *gamer* que llama a este empoderamiento de utilizar el nombre que tú quieras usar. O sea, si tú quieres llamarte “princesita guerrera” lo hagas y que no te dé miedo que te vayan a juzgar *¿cachai?*

Entrevistadora: Sí, de hecho, una niña me comentaba que los hombres tienen mucho esto. No sé si será como broma entre hombres, pero, sinceramente yo no comprendo a los hombres, pero es como de que ellos igual usan mucho nombres femeninos, pero como de broma

Entrevistada: Sí, o sea, es cuático.

Entrevistadora: Oye, ¿y esta violencia te ha generado algún tipo de rechazo hacia el juego o a jugar en sí?

Entrevistada: Eh, no, la verdad es que nunca. Yo encuentro que una forma de nosotras de hacernos notar es jugando. Lamentablemente es una lucha, o sea, tenemos que estar constantemente luchando. Ya de por sí en nuestra vida y...además tenemos que estar luchando en un videojuego, que una juega para entretenerse, que busca distraerse un rato, que busca, tener un rato agradable. Este mismo hecho de que ya no podemos jugar solas, que necesitamos estar jugando con alguien, entonces no me parece... no me parece, pero la verdad es que siempre estoy luchando, o sea, yo tiro a jugar sola en *Valorant*. Los tipos empiezan entre ellos, ¿sabes qué? Eso es lo que a mí me da rabia, que es como... el hombre, entre ellos se van a apoyar y es como a veces te pasa que una chica...tienes que ser muy calladita y es como... no, yo no quiero ser calladita, yo quiero decir si algo no me parece, yo lo voy a decir. Pero sí, o sea, me gustaría que eso tuviéramos nosotras también en la comunidad de chicas que jugamos, que esta unión...como, si ves que a una chica la están violentando, ayúdala *¿cachai?* no te quedes

callada. En verdad como no estoy ni ahí yo, a mí no me van a sacar de aquí, no me van a callar.

Entrevistadora: Me gusta eso, porque al fin y al cabo hacen falta, en general, las mujeres que agarremos esa posición, porque muchas de las niñas a las que yo he entrevistado eh se restan ¿cachai? O sea, si el videojuego para ti es un pasatiempo, es algo que te gusta, es entretenido, que te llena. Sinceramente no deberíamos de dejar que nos quiten eso.

Entrevistada: Exacto. Es un espacio. Estamos todos ahí. O sea, no es un espacio para hombres, para mujeres, para lesbianas, tras, ¿no? O sea, es un espacio en donde todos debemos sentirnos como en la misma sintonía, siento yo. Como que deberíamos jugar todos juntos, no más como qué importa esta diferencia. Tampoco me gusta el hecho de que nos separemos, eso tampoco me gusta porque al fin y al cabo no busca esta como unidad ¿cachai? No es la idea tampoco separarnos ¿por qué separarnos por algo tan mínimo si la idea es pasarlo bien. O sea, a veces igual me ha pasado y es chistoso cuando en el lobby se da que son puras mujeres y es como chistoso. Entonces, como igual es genial eso, ¿cachai? Y eso, yo creo que algo que nos diferencia entre hombre y mujer, lo que yo creo, es esto de la competitividad en los videojuegos. Encuentro que, si bien nosotras podemos llegar a ser competitivas, nunca vamos a ser competitivas como el hombre, al borde de que esto es como lo que tengo que hacer. Siento que podemos ser completamente competitivas, pero nunca vamos a estar al nivel de competitividad que va a tener el hombre, como al punto que lo haga cegarse.

Entrevistadora: ¿Es como una competitividad más tóxica?

Entrevistada: Exacto. Las mujeres somos como “ya perdí bacán”, buscamos esto de competir, pero a la vez divertimos compitiendo ¿cachai? No queremos esta competitividad tóxica que es como “Ah, te gané, malo, malo *culiao*’ ” y toda esa cosa. O sea, a mí personalmente, yo hablo desde mí, a mí me da lo mismo. O sea, yo no me considero una chica super competitiva. Yo juego para divertirme.

Entrevistadora: Sí, pues ese es el fin, el objetivo.

Entrevistada: Claro. O sea, yo no voy a participar en un torneo. Ya, si obviamente estoy participando en un torneo, hay un premio de por medio, obviamente voy a usar toda mi potencia, pero si estoy jugando es porque quiero pasar un rato. Estamos, yo creo, en la misma parada todos ¿cachai? Y es algo que me pasa mucho. Hay muchos chicos que se creen superiores y te restriegan cuestiones así en la cara, y una, así como “¿qué onda?” Son cosas que pasan como que al final yo creo que ni él sabía que estaba tratando de hacer así,

Entrevistadora: Son demasiado *random* los hombres a veces. Oye, ¿y estas experiencias te han generado algún costo en el juego? así como algún ranking estadístico en la tabla o alguna skin o algo que te haya afectado en el desempeño.

Entrevistada: No. O sea, no, la verdad no entiendo la pregunta.

Entrevistada: O sea, por ejemplo, me acuerdo de que una niña me contó que hubo una experiencia que le tocó que estaba jugando ella y un grupo de amigos, y resulta que cuando cacharon que era mina, la empezaron a matar en el propio juego, en el *Valorant*, cuando en ese entonces todavía se podía hacer porque ahora no se puede. Entonces la

empezaron a matar entre ellos, la mataron y después jugaron ellos y eso le costó en el ranking, entonces eso la hizo como bajar de rango.

Entrevistada: Sí, igual eso ahora que lo mencionas, sí. Los hombres de verdad...ellos se pueden no conocerse, pero se van a unir para un mismo objetivo y eso siento que nos falta a nosotras, no para que hagamos lo mismo, pero es como... así para unir fuerza. Por ejemplo, me carga cuando mis amigos dicen como algo super estúpido, así como lo típico, la palabra "maricón" ¿cachai? O le dicen, "Bu, te apuesto que esta es mina" Digo como "por favor, cállate." Así como, "¿Qué tiene que ver? Yo soy una mina e igual estoy jugando". A mí me da lata cuando estos hombres critican. Es como "loco, tienes una mamá, tienes una hermana..." ¿Te gustaría que tu hermana, que tu mamá pasara por lo mismo que tú estás haciendo ahora? Y me da lata, porque igual estos tipos hasta tienen *polola*, ¿cachai? y después andan en los videojuegos... O sea, si yo me entero de que mi pareja se dedica a amedrentar a mujeres, simplemente por el hecho de ser mujeres: chao. O sea, ándate, te puedes ir bien a la *cresta*, porque, haya sido una mujer extraña o cualquier persona ¿qué queda de mí? O sea, me puedes hacer lo mismo ¿cachai?

Entrevistadora: No, y de hecho pasa. Has visto este meme que dice como "cuando tienes un mejor amigo y se manda un comentario que te recuerda que es hombre"

Entrevistada: Ay, me carga eso, me carga. Es como que, no sé, estoy super a gusto con un amigo y de repente se tira ese comentario, así un comentario que una dice, "Verdad que es hombre" Ay, qué rabia. Pero, mira, la verdad es que yo no odio a los hombres. Yo generalmente... toda mi vida, bueno, obviamente por mi transición, por el mismo tema de que las mujeres en su tiempo eran casi pocas, o sea, no se veían mujeres en *LOL* o no había impacto. Ahora las mujeres estamos jugando, yo encuentro que la plataforma donde más pueden encontrar mujeres es en *Valorant*, más que en el *LOL* quizás. Bueno, y eso es otro. O sea, los hombres buscan siempre la forma como de humillarte, ya es como "ay, pero cállate, si tú eres *support*" que es como...o sea, que ¿porque soy *support* valgo menos? Que, *support* es como una línea que no requiere tanto ataque, es de soporte...ayuda a los demás.

Entrevistadora: Claro. Oye, encuentro super interesante tus respuestas. Bueno, ya estamos terminando, entonces quiero saber un poco más de cosas generales. Ponte tú ¿cómo ves tú el papel de género en la industria? En general, como... las mujeres en la industria de los videojuegos; mujeres en convenciones de juego o mujeres que trabajan haciendo videojuegos...

Entrevistada: O sea, yo encuentro que se nota. Hay algo que yo siento que se nota y es en el hecho de, por ejemplo, *Fortnite*. *Fortnite* es como una plataforma en donde sacan skins, o sea, es un videojuego completamente dominado por niños. Cuando salió esta skin de "Karol G" la *hatearon* mucho, mucho, mucho. Incitaban a no comprarla incluso. Pero sí, o sea, encuentro que cada día se ve más la participación femenina en los videojuegos y en todo lo que conlleva al mundo del espectáculo. En los videojuegos, ahora podemos ver presentadoras en los mundiales, por ejemplo. Entonces, no sé, me gusta esta inclusión y siento que en parte igual vamos por un buen camino. Siento que, en algún momento ya obviamente me encantaría que nosotras pudiéramos llegar a la competencia porque es muy raro ver competencias femeninas dentro de mundial ¿cachai?

Entrevistadora: Sí, de hecho una niña me comentaba el otro día y lo encontré super interesante...es que yo no juego, o sea, yo estoy haciendo mi tesis sobre esto, pero mi

tema al principio no era este, después me fui por esto. Yo jugué un tiempo, muchos años atrás, y jugaba como *Free Fire*, *COD*, pero nada más. Y la verdad, es que yo no tenía idea que se diferenciaban las competencias mundiales de hombres y la competencia que es como de *Valorant* solo de mujeres y disidencias. Y es porque igual no le dan visibilidad tampoco. Yo no tenía idea.

Entrevistada: Exacto. La verdad es que no. Mira, las competencias de mujeres no se visibilizan mucho, no usan tanto el *marketing*, son como super...están botadas, básicamente.

Entrevistadora: Claro, que *lata* porque igual se pierde un una parte importante del público al final.

Entrevistada: Exacto. Sí, es verdad.

Entrevistadora: ¿y qué opinas? ¿Hay algún aspecto que tú quisieras cambiar de la cultura *gamer* en Chile? ¿qué te gustaría que se mejore?

Entrevistada: La salud mental de los jugadores, eso es importante. Yo creo que bueno, todos los *e-sport*...de hecho, los equipos y jugadores cuentan con un psicólogo para el equipo. Pero, yo encuentro que la salud mental es super importante para entrar a un videojuego. Porque de verdad, si tú entras mal a un juego, o sea, cuando te digan algo te va a hacer peor. Te hace mucho más susceptible a pasarla mal, que pase de ser algo entretenido a un sufrimiento.

Entrevistadora: Sí, es *penca*, la verdad. Oye, y ya para terminar, porque yo sé que esta entrevista suena super negativa, super pesimista, pero ¿hay algo que tú rescates o algo positivo que quieras destacar como de tu experiencia o del mundo del *gaming*?

Entrevistada: Sí, o sea, yo encuentro que el mundo del *gaming* es algo *bacán*. Encuentro que... es como, el hecho de como juegas con personajes o cosas que te gustan o que se ven como llamativos. Encuentro que es una fantasía, como un mundo completamente distinto, que juega mucho con lo que es real y lo no real, ¿*cachai*? Entonces, es como sumergirte en una experiencia como *bacana*, o sea, a mí me encantan los videojuegos, a pesar de que yo encuentre...lo que hace mal a un juego es la comunidad. Pero, por ejemplo, me encanta jugar sola ¿*cachai*? Yo siempre he sido una chica que me encanta el *Resident Evil*, por ejemplo. Para mí, el *Resident Evil* es uno de los juegos más *bacanes* ¿*cachai*? Porque por primera vez, yo me acuerdo de que en ese tiempo lo jugué en la PlayStation 2 y por primera vez había una chica que era esta... o sea, obviamente sexualizada también, pero esta chica como espía ¿*cachai*? como que también podía manejar pistolas, que también era excelente en batalla. Yo la veía jugando, chica, y decía como "ay, quiero ser ella". Entonces, si bien no hay mucha representación femenina en los videojuegos, como te digo, principales ¿*cachai*? como que igual siento que vamos para allá. O sea, sería *bacán* para una niña que vea esto y sea como "wow, yo quiero llegar a hacer eso, quiero ser una *badass*, que no necesito de alguien, que me puedo valer por mí misma". Me gusta eso, que sea referente. Entonces, lo que a mí me pasaba con esta chica en particular, que era como "quiero ser ella, verme empoderada, independiente" ¿*cachai*?

Entrevistadora: Claro. Exacto, que no necesitas de alguien.

Entrevistada: De hecho, en este juego es ella quien salva siempre a este chico de situaciones ¿cachai?

Entrevistadora: Oye, qué *bacán*. Me gustó mucho. tu reflexión, porque igual es difícil, yo creo, estar tantos años jugando y vivir tantas experiencias como... no sé si decir traumática, pero igual como muy *pencas* al final. Que *bacán* que sigas firme, fuerte y que en verdad te siga gustando y le puedes sacar muchas cosas buenas a lo que es jugar. Pues yo la verdad viendo todas estas entrevistas como que me he motivado *caleta*. Me han dado ganas de meterme al *gaming*.

Entrevistada: Sí, es *bacán*. Es un mundo. Yo encuentro que es *bacán*, de verdad, yo la paso increíble. A pesar de todo es *bacán*. O sea, yo, como te digo, hago a veces *stream* y tomo esto de las mismas críticas como a ridiculizar lo tonto que se ve un hombre comportándose así.

Entrevistadora: Que bueno que puedas verlo de esa forma igual, como...sacarle algo más entretenido que pasar rabia.

Entrevistada: Sí, la verdad es que es chistoso.

Entrevistadora: Bueno, esas eran todas las preguntas. Me gustó mucho conocerte, hablar contigo y obviamente saber tu perspectiva respecto a este tema. De verdad muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas.

Entrevistada: No, de nada, gracias a ti, de hecho. Cualquier cosa que necesites, ya tienes mi contacto y solo me hablas.

Entrevistadora: Muchas gracias de verdad. Fue un gusto conocerte y por ahí nos hablaremos.

Entrevistada: Sí, aquí voy a estar.

Entrevistadora: Bueno, que estés bien. Chao.

Entrevistada: Chao, igual.

Fecha: 26/09/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Malina

Entrevistadora: Hola ¿cómo estás?

Entrevistada: Bien ¿y tú?

Entrevistadora: Bien gracias. Bueno, tengo poco tiempo, así que...si me puedes contar un poco sobre ti...

Entrevistada: Ya. Me vine a Canadá, actualmente estoy acá, me vine a estudiar el francés. Es que estoy con mi pareja. Mi pareja está haciendo un programa de doctorado, entonces tenía que estar tres años acá. Así que, yo me vine y me vine a estudiar el idioma porque yo no hablaba nada de francés ni inglés y ahora estoy trabajando, así que estamos aquí mientras dure su programa de doctorado.

Entrevistadora: Qué entretenido.

Entrevistada: Sí, ¿no? Super bonito por acá y bueno, lo que me gusta mucho es como que hay muchas ardillas y esas cosas que no se ven allá.

Entrevistadora: Qué bacán. Ojalá y un día irme de aquí.

Entrevistada: Sí, *bacán* viajar. Lo importante es saber idioma, depende de dónde te quieras ir, porque igual eso le da mucho *plus*, porque igual da ansiedad no saber hablar al principio. Acá en Canadá hablas más inglés, pero justo donde yo estoy es la zona francesa, que es Quebec. Entonces acá no, aquí es muy raro que la gente hable inglés, habla francés. Pero yo me he ido adaptando.

Entrevistadora: Qué bueno. ¿Has aprendido el idioma entonces?

Entrevistada: Sí, imagínate, acá estoy trabajando en un organismo comunitario que trabaja por los derechos de las mujeres y en Chile trabajaba por en algo similar en la municipalidad. También estoy metiendo el rollo de los videojuegos acá porque trabajo en un departamento de jóvenes, así que igual he estado trabajando mucho el tema de las mujeres en la ciencia, las niñas en el área de los *e-sports*, los videojuegos, así que igual le estoy dando mi *plus*.

Entrevistadora: Ay, me encantó.

Entrevistada: Sí, es que me gusta mucho ese tema y sobre todo el tema de los videojuegos, me encanta. Por lo mismo en Chile formamos la ONG “*ConsedCity*”, que es una ONG *gamer*. No sé si te había comentado, pero claro, ahí en Biobío tenemos la ONG *gamer*, pero tiene un enfoque social. Nos dedicamos a hacer investigación, a dar charlas y a hacer difusión en eventos.

Entrevistadora: Oye, qué interesante. Yo sabía de algunas ONG como “Amaranta” creo que se llama, pero no sabía de la tuya. ¿Tienen *Instagram*?

Entrevistada: Sí, tenemos *Instagram* “*ConsedCity*” y también tenemos página web. Ah, hace poco la estrenamos, que es “*consedcity.org*”. Sí, pues las chiquillas de Anta, ellas trabajan mucho el tema de género, pero nuestro *plus* es que somos la única ONG *gamer* y con enfoque social porque no existe como de videojuegos en sí. Y bueno, somos como 35 socios y socias. Hemos hombres y mujeres en la ONG y como a mí me gusta el tema social y el de género, le ponemos igual ese *plus*, aparte como una juega videojuegos también se ha visto envuelta en todo esto, que es la discriminación en línea. Un montón de violencia que se ve ahí, tanto en los MMO como en los *shooters*, que me ha tocado a mí evidenciar y que también he visto por parte de otros hombres a otras chicas. Por eso encontré super interesante cuando vi lo de tu tesis porque es algo que me gusta y me llama mucha la atención.

Entrevistadora: Sí. Bueno, o sea, antes de explicarte un poco ¿cómo se escribía tu ONG?

Entrevistada: Te voy a mandar el Instagram y nuestro sitio web. De hecho, tenemos un estudio que hicimos este año que también habla sobre el tema de la discriminación hacia las mujeres, que te la voy a enviar para que también lo veas.

Entrevistadora: Sí, me gustaría revisarlo.

Entrevistada: Bueno, el nombre de "ConsedCity" es porque en *World of War* teníamos una hermandad con mis amigos y para la pandemia fue que dijimos, "Oh, deberíamos hacer una ONG" y ahí como que surgió y de a poco fue tomando forma así como... qué es lo que queremos hacer, a qué nos vamos a dedicar, cuál va a ser como el sello que le queremos dar.

Entrevistadora: Me encanta. Bueno, como te decía y para no quitarte tanto tiempo igual por si estás ocupada, me voy a presentar primero. Mi nombre es Francisca López, soy estudiante de geografía, voy en mi quinto año y estoy haciendo mi memoria de título. Entonces, mi tema de investigación es la violencia de género en los espacios digitales, pero lo que quise enfocar a los videojuegos online porque es algo que requiere interacción en tiempo real con los otros jugadores y jugadoras. Entonces, sinceramente, mi tema de tesis al principio no era este. De hecho, yo no juego y es muy chistoso porque cada vez que entrevisto a las niñas y hay veces que me dicen cosas, porque cacho como lo general. Hay veces que usan conceptos técnicos de los videojuegos y me cuesta un poco, pero me ha gustado mucho el tema, sobre todo porque le quiero dar visibilización a este tema, básicamente porque es algo que de lo que no se habla mucho y mucha gente me pregunta como "Ya, ¿qué tiene que ver eso con geografía?" Y es porque en verdad el espacio digital es un espacio en donde nosotros, como sociedad, nos comunicamos, hacemos comunidad. Entonces, básicamente visibilizar que incluso en los espacios digitales seguimos resistiendo como género.

Entrevistada: Me gusta mucho eso.

Entrevistadora: Entonces, la idea es que yo te haga esta entrevista. Igual para eso necesito tu consentimiento, obviamente, de uso de información, que solo es con fines académicos.

Entrevistada: Sí, obvio, de hecho, tengo fotos, pantallazos, te los puedo enviar.

Entrevistadora: Sí, por favor, me sirven mucho.

Entrevistadora: Y bueno, igual yo te voy a preguntar información personal muy básica, pero para la tesis tengo la idea de usar los *nickname* de juego para que yo pueda citarlas en los resultados de una forma un poco menos invasiva para su información personal. Y eso básicamente, así que, me gustaría saber un poco de ti...igual me contabas que trabajas un poco en el área social.

Entrevistada: Sí. Bueno, mi nombre es XXXXX, tengo 30 años, soy trabajadora social de profesión. Bueno, me he desempeñado trabajando hartito en el servicio público. En Chile trabajé hartito en el tema de género en la oficina de la mujer. También trabajé como coordinadora del programa "jefas de hogar" y acá en Canadá actualmente soy agente de educación popular. Hago talleres de género en los colegios, hago actividades con hago actividades con niñas. También estoy acá abarcando todo lo que es la violencia digital, porque como tú bien dijiste, lo digital también es un espacio y hoy en día la tecnología está avanzando a paso gigantesco y la verdad que esto no va a parar. Así que, creo que es importante concientizar sobre toda a la juventud de este nuevo cambio social que existe y saber identificar las situaciones de violencia y prevenirla. Actualmente estoy en

eso y al mismo tiempo estoy desde acá también trabajando muy a *full* en Chile con la ONG. Somos alrededor de 35 personas, las cuales nos desempeñamos en el área social: arquitectura, informática, diseñadores, psicólogas, tenemos de todo un poco y claro, nuestra misión es investigar los paradigmas sociales, sobre todo en el área digital en cuanto a videojuegos y de esa misma forma también informar a través de eventos, ferias y formaciones sobre todo lo que ocurre dentro del espacio del videojuego, tanto de manera interna como externa.

Entrevistadora: Claro. Oye, es super interesante. Falta trabajar mucho temas de género y me gusta que puedas hacerlo en los dos lugares al mismo tiempo. Yo no podría.

Entrevistada: Sí, a mí me gusta compatibilizar ambas cosas. Estoy super conectada con ambas cosas y me gusta porque igual me simplifica un poco todo lo que hago, porque lo de acá me va colaborando con “ConsedCity” y “ConsedCity” con lo de acá. Entonces voy viendo las dos diferencias de distintos países, pero al fin y al cabo el mismo tema.

Entrevistada: Qué enriquecedor. Me gustaría, ya un poco entrando a esto de lo que es videojuegos, saber cómo entraste a este mundo, al mundo del *gaming*, ¿quién te motivó o a qué edad empezaste?

Entrevistada: Bueno, empecé con esto del mundo del *gaming* cuando tenía 6 años, fue cuando un tío llevó la consola de la *Nintendo NES* a la casa y conocí *Mario Bros*. Ahí fue cuando dije “esto me encanta” Para mí era lo máximo. Me acuerdo que jugaba con mi primo, también nos peleábamos la consola porque era una sola y ahí partí con todo este gusto de los videojuegos. Después empecé a jugar en las portátiles y ya cuando tenía 15 años me metí al mundo de los videojuegos en línea, porque antes de eso los de consola son más en solitario. Tú juegas más de manera personal, superando las etapas del juego. Pero a eso de los 15 años, me metí a jugar un juego que se llama *Metin*, que era un juego de rol donde yo tenía un personaje e interactuaba con personas del mundo en tiempo real. Y ahí yo igual fui notando muchas veces que esos espacios eran muy masculinizados. Por ejemplo, si yo tenía un nombre de mujer en el juego, ocurrían dos situaciones. Una que recibía acoso o la otra era de ser enjuiciada de que era un hombre que me estaba haciendo pasar por mujer para recibir regalías dentro del juego. Después de ese juego, empecé a jugar *World of Warcraft*, que también es un juego de rol, donde tú tienes un personaje. Y ahí pasé muchos años, como unos 10 años en ese juego. Formé amigos, los mismos amigos de la ONG, los conocí dentro del mundo virtual. Eh, también en ese juego viví mucha discriminación por ser mujer. Tenía apodos como que era travesti, que era mujer con antena, o me decían que yo no era mujer porque era muy buena en el juego. Entonces, las mujeres no jugábamos bien los videojuegos. O, por ejemplo, si en el juego yo tenía mi propia dependencia económica, porque en el juego tú tienes como una vida completamente. Así que, es un mundo totalmente paralelo a tu vida real. Si tú tenías suficiente dinero dentro del juego, también decían que eras hombre o que te hacías pasar por mujer para recibir regalía, siendo que jamás yo pedí nada por lo mismo. Y bueno, yo igual me defendía, entonces yo igual muchas veces respondía y me decían que las mujeres no hablaban así. Ellos decían que las mujeres éramos más calladitas. y que en realidad no existíamos en el mundo virtual y eso se repite hasta el día de hoy.

Entrevistadora: O sea, estaban acostumbrados a que insultaban, insultaban y nadie les respondía de vuelta.

Entrevistada: Exactamente. De hecho, bueno, hoy en día juego otro tipo de juego que son *shooters*, que son de disparos, son partidas cortas, no es que tú te haces un personaje. Juegas partidas cortas, entonces tienes que matar y claro, si tienes un nombre

de mujer te atacan. Sobre todo, cuando juegas de manera competitiva para subir de rango. Dentro de me pasó hace un tiempo que de la nada me empezaron a insultar, "Mujer, ándate a la cocina", "ándate a lavar los platos", "¿qué estás haciendo aquí?", "Anda a hacerme un sándwich." Se repiten constantemente ese tipo de comentarios y claro, bueno, a veces respondo, otras veces en realidad no les digo nada y simplemente los reporto, pero igual es super chocante porque la verdad es que a mí muchas veces me ha pasado que me desmotiva en el momento de que estoy jugando... como que empiezo a perder la concentración, empiezo a jugar mal y además te están todo el rato hostigando para que tú no juegues bien, porque si tú vas primera en el juego, te hostigan, te hostigan hasta que quedas al final y la verdad es que sí afecta un poco el ánimo que te estén todo el rato insultando y te estén todo el rato escribiendo. Otras veces también sacan insultos de índole sexual, sexistas. Yo también he tenido la oportunidad de ver cómo atacan a otras mujeres también dentro del mismo juego. Yo la verdad es que ahí me meto, los reporto y también les comento porque siento que igual hace falta eso de que... siento que el silencio igual genera la complicidad, entonces no tenemos por qué nosotras las mujeres quedarnos calladas y sentirnos mal porque no están insultando ¿no? Yo, así como que... al contrario, que la persona que está insultando se sienta mal de lo que está haciendo y que se dé cuenta que el resto de los que estamos hoy no estamos de acuerdo. Y eso me pasa hasta el día de hoy, porque todos los días de hecho juego ese juego el *shooter* que es *Valorant*.

Entrevistadora: Ah, juegas *Valorant*. ¿Ese es tu juego preferencia ahora?

Entrevistada: Sí, ahora estoy jugando hartito *Valorant*. Lo juego casi todos los días.

Entrevistadora: ¿Y cuánto juegas como... desde que te sientas hasta que te paras hacer otra cosa?

Entrevistada: A ver, los días de semana, como por ejemplo hoy, juego aproximadamente 2 horas, que son entre las 20:00 hasta las 22:00 todos los días, así como *post* jornada de trabajo, *post* responsabilidades y el fin de semana juego un poquito más. Pueden ser unas, no sé, en el fin de semana completo, podrán ser unas 5 horas entre viernes a domingo. Es dependiendo, porque a veces igual salgo hartito, entonces ahí no me da mucho tiempo de jugar, pero sí, eso es más o menos lo que juego diario, dos horas diarias.

Entrevistadora: Igual juegas hartito, sí, porque las partidas del *Valorant* duran como 40 minutos cada una. Bueno, dependiendo.

Entrevistada: Claro. Sí, siempre juego generalmente entre dos a tres horas y después digo, "Ya, ahora es hora de dormirse."

Entrevistadora: Pero es bueno como para desestresarse después de un día de trabajo.

Entrevistada: Claro. Sí. De hecho, cuando estaba en la universidad me pasaba que jugaba hartito este *World of Warcraft*, que de verdad cuando tú juegas ese juego, la hora se te pasa volando, así increíble. Y en ese entonces, yo me acuerdo que mi mamá igual se preocupaba porque decía, "Oh, le puede ir mal en la U." Pero la verdad es que yo tenía mi mundo, tenía mis amigos en el juego y aparte igual yo soy super sociable, entonces yo le decía "no es que el juego me esté cortando la socialización, porque socializo igual, tanto fuera como dentro". Pero igual tengo hartito autocontrol.

Entrevistadora: Eso es bueno. Equilibrado y bien como tus tiempos.

Entrevistada: Exacto. Sí, exacto.

Entrevistadora: Oye, y hablando de las situaciones de violencia que me comentabas, ¿a qué factores crees que se debió que te insultaran o que te violentaran?

Entrevistada: Bueno, los principales factores y que siempre se repiten, diría yo, comparando los distintos juegos que he jugado...de que si eres una buena jugadora. Si tú juegas bien, por lo general te insultan, porque muchas veces ven su ego herido, como, ¿cómo me gana una mujer si las mujeres no juegan? Entonces, yo diría que sí es un gran factor que se repite si tú eres buena jugando. Si tú juegas bien te van a insultar o muchas veces si tienes un nombre de mujer, te van a insultar. Yo diría que esos dos factores es los que yo he visto que se repiten al momento de recibir acoso o de recibir violencia. Y también está esta otra parte que... antes yo jugaba mucho por *TeamSpeak* y cuando yo hablaba y sabían que era mujer cambiaban con sus ofensas por joteo o acoso, todo el rato acoso.

Entrevistadora: Sí, se ve mucho eso. De hecho, la mayoría, si es que no todas las entrevistadas con las que he conversado, me han dicho que existe esta polarización como de que... o es acoso o insulto, pero no hay un punto medio... hay muy poca gente que es decente.

Entrevistada: Exacto. Sí, muy poca. De hecho, bueno, en el juego que yo jugaba antes, como tú tenías más vida social dentro del juego... Yo igual hice amigos, hice amistades duraderas en el tiempo de distintos países e incluso conocí a mis actuales compañeros de ONG. Nos conocimos todos en el *WoW* y, de hecho, "ConsedCity" era una especie de hermandad en el juego y ahí los conocí. Entonces, igual para mí, la verdad, es que los videojuegos son algo que me gustan mucho. Siento que, al igual que una persona le gusta el arte, la música, los videojuegos igual son una de esos y te llevan a conocer gente de distintas partes del mundo y con ellas puedes forjar lazos que son igual que los presenciales, que uno puede hacer amigos en persona. Te conecta igual con el mundo. Ponte tú. Cuando mi pareja se vino acá a Canadá primero que yo, jugábamos *GTA* y eso igual nos hacía sentir como más cercanos a pesar de estar muy lejos. Entonces, los videojuegos tienen como ese fenómeno que igual te ayudan mucho al ánimo, al estado, al bienestar, a la salud mental y también a conocer gente. Está el lado bonito y también está el lado feo, que es toda esta violencia que mayoritariamente la sufrimos las mujeres o también salen muchas ofensas, por ejemplo, por la diversidad sexual. Uy, eso se ve también muchos insultos de siempre. De hecho, a mí todos me dicen "gay" de la nada, como un insulto. Yo, así como "¿esto es un insulto?", digo yo, tipo "te quedaste en el siglo pasado, mi lindo". Siempre, así como insultos de esa índole o siempre insulto hacia la mamá, siempre sacando la madre o insultos de índole sexual también hacia las mamás. Siempre son como muy repetitivos.

Entrevistadora: Hablando de los insultos en sí, ¿hay algún comentario que tú crees que te haya dejado como muy marcada y que hasta el día de hoy no se te olvide que te hayan dicho?

Entrevistada: A ver. Sí, de hecho fue hace poco que hubo uno que yo lo encontré super feo, que era un tipo que estaba insultando a alguien de su mismo equipo, pero la estaba insultando en el *chat* general donde lo podíamos leer también el equipo que yo estaba. Y lo encontré muy fuerte porque le dijo, así como, "Mañana apareces en una bolsa." Te juro que ese para mí fue como... diría que como que el más *heavy* que he leído, porque fue como ¿qué onda?

Entrevistadora: Claro, porque así como... super indolente.

Entrevistada: Horrible, indolente. Muy indolente. Diría que ese es el más fuerte y no fue hace mucho. Un par de semanas, de hecho.

Entrevistadora: Oye, ¿y de estos mismos insultos, tú crees que cuando la gente se pone violenta, es más violenta por *chat* de voz o *chat* escrito? Porque por lo que sé, el *Valorant* tiene los dos.

Entrevistada: Sí. La verdad, es que yo no suelo conectar el *chat* de voz. por lo mismo, por salud mental prefiero que no. Pero yo diría que, por lo general, son más violentos por el *chat* escrito, porque en el *chat* de voz yo creo que se escudan mucho más que para escribir o decirte un insulto que por voz. Sí, porque yo creo que igual va en el anonimato, quizás la voz un poco más reveladora, independientemente si no se ve. De hecho, hay un experimento social de Argentina, no sé si lo has visto, donde son chicos que se ponen un filtro de voz que las se hacen se escuchan como mujeres y están en una partida de *Valorant* y los tratan horribles, así como “mujer boluda de mierda”, “ándate a la cocina”, es super buen experimento. Igual no podría decirte yo con mucho detalle porque como yo no activo mucho el *chat* de voz, porque la verdad no tengo ganas de lidiar con eso, prefiero no escucharlo. Varias veces me han puesto, así como “oye, conecta al *chat* de voz” y yo como, “no quiero, no quiero”.

Entrevistadora: Oye, y ahora con esta, porque supe que hace como dos días, creo, se implementó una nueva política en el *Valorant* sobre que no puedes jugar si es que no consientes grabar los audios del *chat* de voz. Entonces, cuando tú entras te dicen como “¿estás dispuesto a que te graben el *chat* de voz” y si tú pones que no, no puedes como volver a hablar en el *chat* de voz nunca más, entonces como que sí o sí te obliga a usarlo y creo que es para que, en el fondo, sea más demostrable en el momento de denunciar o reportar a alguien que fue violento de forma verbal en el *chat* de voz.

Entrevistada: Ah, yo lo encuentro fantástico, porque la verdad es que en el *Valorant* yo he reportado a varios y claro, hay veces que me aparece, así como “muchas gracias por reportar, hemos sancionado a la persona”, pero creo que por el *chat* de voz siempre pasaba... a diferencia del *chat* escrito, que queda el registro, en el otro se perdía. Entonces, la verdad yo lo encuentro bien porque así igual están supervisando mucho más dentro del juego, porque muchos se aprovechan de decir lo que quieren e insultar a quien quieren.

Entrevistadora: Sí. Bueno, me contabas que por esto mismo te *muteas*. ¿Tienes alguna otra práctica que uses para evitar estas situaciones hostiles?

Entrevistada: Bueno, hay veces que, claro, usaba nombres de personajes más neutros. También para no *mutear* y bloquear. En el otro juego online, que jugué por hartó tiempo, siempre estaba bloqueando a la gente, o sea, si me decían algo lo bloqueaba o igual había veces que me restaba de participar de grupos para no pasar malos ratos. Porque igual, como te digo, una dice, “no, no voy a permitir que me que esto me bajonee ni nada”, pero la verdad es que igual cuando lees tanta cosa, igual una empieza a jugar más torpe, empiezas a perder y te frustras. Entonces, hay veces que yo como que prefiero abstenerme y no meterme a cierto grupo por lo mismo. Y acá en el *Valorant*, lo que hago simplemente siempre es tratar de ignorar o simplemente no meterme al *chat* de voz y jugar de manera individual, por así decirlo... tampoco estar tan relacionada con mi equipo, sobre todo si veo que están insultando.

Entrevistadora: Claro, y eso es lo malo al fin y al cabo ¿cachai? Eso mismo que me decías, como “prefiero no estar en este grupo”, en el fondo es restarse de un espacio en el que tú sí quieres estar.

Entrevistada: De hecho, sí, ¿no? Y aparte que igual, bueno, sobre todo para las mujeres es super difícil. De hecho, una de las cosas que muchas chicas de la ONG dicen que les gusta, por ejemplo, que en “ConsedCity” haya una representante mujer, porque eso igual genera más confianza a las mujeres que se quieren meter a un grupo *gamer*.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Pero allá, ponte tú, hay hartos club *gamer* de universidades, pero la mayoría están operados por hombres. Entonces, yo creo que igual a muchas de las chiquillas le da como igual como igual le da más cosas meterse. Eh, y en el caso, por ejemplo, de de la ONG *ConsedCity*, una de las cosas que más llamó la atención tanto de hombres como mujeres era que hablábamos de temas como este sobre la discriminación. Hay muchos estereotipos que giran en torno a los *gamer*, como por ejemplo que estamos todo el día sentados delante del computador, que no hacemos nada, que no trabajamos ni estudiamos. Son estereotipos y las mujeres también cargamos con ese tipo de estereotipos más relacionados con nuestro género. Incluso en el mundo virtual nos encontramos con más discriminación que vienen de parte de jugadores, algunas veces viene de las mismas jugadoras ya que ellas insisten en que no han sido discriminadas, y claro, hay casos aislados en donde hay chicas que no han vivido ese tipo de discriminación, por ejemplo de una chica, que ella insistía en que nunca la habían discriminado y claro, ella solo jugaba juegos de un solo jugador. También hay gente que piensa que simplemente exageramos.

Me parece muy importante reconocer este tipo de situaciones que existen en los juegos, porque yo tengo 30 años y he vivido mucho de esto, pero hoy en día hay niñas de 13-14 años que también se están enfrentando a este tipo de cosas. En línea existe mucha gente aprovechadora, especialmente pedófilos que a cambio de compras en línea, les pedían fotos, videos o videollamadas. Es peligroso y es importante educar a los padres que sepan el peligro que existe en los videojuegos e investigar qué juegos hay, porque incluso el videojuego más inocente puede tener peligros.

Entrevistadora: Me encanta. Me parece muy importante. Hablando ahora sobre lo que me contabas de que te frustrabas un poco cuando jugabas y te empezaban a insultar al jugar mal, ¿tú crees que esto haya afectado tu desempeño en el juego?

Entrevistada: Sí, en el momento sí. Muchas veces los hombres me trataron así, de que era mala y que jugaba pésimo, pero eso me sirvió también como para ser más competitiva, hoy en día juego algo y no permito que ningún hombre me gane y es como una cuestión que me meto mucho en el juego y no dejo que nadie me gane, aunque sea mis amigos, pero yo creo que esa competitividad se me da harto como con los hombres.

Entrevistadora: Cómo demostrar que en el fondo no eres como el típico estereotipo de la mujer que juega mal.

Entrevistada: Exacto. Sí, como que igual eso eh todas esas como discriminación a lo largo del tiempo son las que hoy en día igual me hacen querer jugarlo bien. Y también a raíz de todo lo que que viví en el pasado y que también vi que vivieron amistades mías, mis amigas. Por eso mismo quise formar el concepto y darle un enfoque de género por ese mismo tema, porque está muy oculto y al mismo tiempo latente. Debería dársele el

peso que corresponde. Así como existe violencia en los videojuegos, también existe en las redes sociales. Y es triste, porque uno juega videojuegos para recrearse y pasar un buen rato, y cuando te encuentras con este tipo de cosas, te pueden motivar a jugar para ser mejor, como sería en mi caso, pero hay muchas chicas que se restan. Y ese es el problema porque se terminan yendo. Dejan la cuenta ahí tirada y todo para qué, porque entrar significa pasar malos ratos.

Entrevistadora: Eso mismo te quería preguntar, porque tú dices que eso te incita a jugar mejor, ¿pero nunca te ha pasado que te cause un desánimo cuando juegas un videojuego?

Entrevistada: Hay veces que sí, sobre todo con el *Valorant* y con el otro juego, el *WoW* que lo jugué por mucho tiempo, aunque en ese juego al ser nueva jugaba pésimo, pero las burlas que recibí fueron un incentivo para mí y me motivaron para jugar y al final terminé jugando super bien. Estuve en el top 10 de una página de batallas.

Entrevistadora: Ah, menos mal. Muy bien. Mente fuerte porque hay muchas niñas que han, por ejemplo, dejado el juego Me han comentado que han dejado el juego por meses y han tenido como que volver a reencontrarse con ese encanto que tenían con el juego.

Entrevistada: Sí, de hecho yo sé que hay grupos femeninos que juegan de manera profesional y no se les da el mismo peso, especialmente en los *sport*, especialmente de aquí en Chile, ya que no son reconocidos. Los que parecen tener mayor reconocimiento son los grupos masculinos, y a los equipos femeninos se les alienta muy poco y a veces nada. Por ejemplo en un torneo que se hizo el año pasado, unas chicas ganaron en un videojuego y no las invitaron para la premiación. Así que es difícil, pues para las mujeres que se quieren profesionalizar en el *sport* es muy tedioso. Peor, es más difícil, porque hay muchísima desigualdad y sobre todo las diseñadoras de videojuegos, ya que ganan menos cantidad de dinero. Aquí en Canadá tuve la oportunidad de contactarme con una empresa que es *Ubisoft*, no sé si la ubicas, *Ubisoft* es una empresa internacional de videojuegos. Nosotros nos reunimos con ellos mediante *ConsedCity* ya que yo estaba aquí, en Canadá. Cuando nos respondieron, nos reunimos con *Ubisoft* Latinoamérica, y la encargada de los juegos en línea y de la que veía todo eso de las interacciones era una chica de Brasil, y claro, ella misma hablaba que había mucha discriminación hacia las mujeres en los videojuegos en líneas de distintas partes del mundo, y claro, es un factor que se repite constantemente, y no es solo algo que sucede aquí en Chile, ni en Latinoamérica, sucede en todo el mundo y eso sí que es un problema.

Entrevistadora: Sí. De hecho, te iba a preguntar más adelante con respecto a la industria, ¿cómo crees tú que está el papel del género femenino en la industria? Refiriéndome a las trabajadoras y a las jugadoras profesionales.

Entrevistada: Bueno, tanto en las universidades, las empresas o las organizaciones de la sociedad, ya bien sea *Consedcity* como *NG Gamer* o las mismas organizaciones de mujeres, es que incitan a que se alze la voz y pongan este tema sobre la mesa. Me parece que es un gran avance, porque antes no se hablaba y hoy en día, es un tema que ya está visibilizado. Actualmente puedes ver que se suben hasta noticias respecto a este tema, y acá en Canadá puedes hasta conversarlo porque también se da, y se reconoce como un problema. El primer paso es visibilizar que existe estas situaciones y ese paso ya lo hemos dado, y los siguientes son formar, educar y evitar que vuelva a suceder o a repetirlo. Lo mismo que partimos haciendo hace años atrás como en el tema de género, empezar a hablar como eh la diferencia entre sexo, género, que hoy en día ya mucha gente es algo que todos lo saben. Yo creo que esto más adelante igual va a ir avanzando.

Por ejemplo en la industria, de que haya la misma cantidad de mujeres y hombres trabajando con la misma responsabilidad y misma paga. Creo que esto tiene un trasfondo y una raíz mucho más cultural que es la cultura patriarcal. Entonces, yo creo que igual ahí va mucho de la mano y creo que es un trabajo que se va a ir haciendo a la parte mientras lo vayamos visibilizando, educando y sobre todo concientizando a las futuras generaciones, y yo creo que podemos ir generando cambios. Quizás no tan grande de un día para otro porque lamentablemente la vida es más lenta, un poco más lento, claro, pero sí ir avanzando y sobre todo no perder la motivación de querer hacerlo. Por eso igual a pesar de que estoy acá en Canadá, me gusta mucho seguir conectada con Chile a través de la ONG porque siento que que es necesario, y la verdad es que a mí me motiva y no quiero perder la oportunidad de poder transmitir eso en Chile y poder hacer las cosas, a parte, le tengo cariño a los videojuegos, es algo que me gusta.

Entrevistadora: Qué entrete. Me gusta mucho eso. Harta motivación en buscar el cambio en el fondo.

Entrevistada: Sí, totalmente.

Entrevistadora: Oye, y volviendo un poco a lo que es el videojuego en sí, como el diseño del videojuego, ¿qué opinas tú respecto a la representación femenina que hay en los videojuegos?

Entrevistada: La verdad no mucha. Y si hay, bueno, hoy por hoy en día quizás ha cambiado un poco. Yo creo que se debe a la raíz de toda esta manifestación y colocar el tema sobre la mesa, pero muchas ocasiones pasa que o están sexualizados o tienen roles secundarios o simplemente no están. Entonces igual ahí hay un problema. Es y yo creo que ahí es cuando también sirve mucho hablar con las grandes empresas y fue una de mis motivaciones para contactar a *Ubisoft*, de poder plantear esto. O sea, las mujeres no somos todas delgadas y curvilíneas. Hay una diversidad de cuerpos y hoy en día existen muchos juegos que ya se están adaptando a esa realidad, y lamentablemente eso conlleva a comentarios negativos, sobre todo de ciertos grupos que dicen que es la inclusión forzada. Y otra cosa también respecto a los personajes, sé que hay muchas mujeres que se hacen personajes hombres para no ser molestadas. Eso también es como una una realidad bien constante de que se ponen nombres de hombres y se hacen personajes hombres para evitarse todo el acoso y el la discriminación en línea.

Entrevistadora: Claro. De hecho, retomando un poco lo que decías respecto a que ahora hay más diversidad, había escuchado por ahí que incluso como que las industrias igual se están poniendo un poco la capa, por así decirlo, que en el fondo están como que intentando un poco de diversificar, sobre todo como en lo que es como por ejemplo con personajes no binarios, personajes con orientaciones distintas, y la verdad es que encuentro que eso por parte de la industria es muy bacán, como que está la idea, pero claro, como dices tú, siempre va a haber alguien que se va a quejar, pero es bacán que no se escuche como esa gente, como que en verdad sea avanzando.

Entrevistada: De hecho, la verdad es que algo que me ha llamado bastante la atención y de manera positiva es que desde que creamos *Consed City* y nuestras redes sociales hemos puesto cosas de género y todo, jamás nos ha llegado un comentario negativo y a veces hacemos encuestas y yo le digo a los chiquillos, me sorprende gratamente porque yo pensé que en algún momento quizás alguien nos iba a decir eh ay, pero ¿por qué ustedes hablan de eso? o nos iban a decir, "Oye, pero si las mujeres no sufren discriminación", y hay mucha gente que nos han contado sus experiencias, chicas que han hecho *streaming*, y muchos hombres que nos han contado que sus mismas amigas

han vivido cosas así y que ellos han sido testigos y en las mismas encuestas que nosotros aplicamos para el estudio, se reveló que la mayoría defiende cuando una mujer está siendo violentada y otros que simplemente no dicen nada, y lo grave es que los porcentajes son mayores cuando se quedan en silencio. Esa es la complicidad silenciosa.

Entrevistadora: Ya para ir continuando, falta poco para terminar. ¿Qué aspecto de la cultura gamer en Chile te gustaría que cambiara o que se mejore?

Entrevistada: Lo que me gustaría es que ojalá existan más organismos públicos que le tomen el peso a la cultura gamer, porque ponte tú, nos pasa a muchas organizaciones, bueno, no todas tienen personalidad jurídica o formadas, y hoy en día no existen muchos fondos, por ejemplo, para organizaciones gamer. Ponte tú siempre están como encasillados todas las categorías y para los gamers siempre es como desarrollo de videojuegos y es como chuta, está tan encasillado en que cuando hablamos de videojuegos hablamos como de crear juego, diseñar, pero no le toman el peso al lado social de que hay que investigar un paradigma, hay que formar gente y hoy en día la era digital, la verdad es que está súper presente, la inteligencia artificial también, que también muchos videojuegos están vinculadas a ella. Yo creo que lo que falta y lo que yo cambiaría más que de la cultura gamer sería como del reconocimiento de la cultura gamer de parte de organismos públicos, porque si bien ponte tú allá en Concepción hoy en día tenemos mucha vinculación con universidades, tenemos convenio incluso con la Santo Tomás, con el DUOC, y también tenemos con una que otra municipalidad, pero siento que todavía falta que la gente deje de minimizar a la persona gamer o de infantilizar así como ese adultocentrismo de decir que es solo para niños. He visto mucho que allá en Chile, hoy en día, hay hartos lugares bien *geek* y gamer. Está súper presente eso, y las convenciones igual han crecido considerablemente. Yo siento que los videojuegos igual son como una cultura aparte, entonces igual es bueno poder visibilizarla y seguir expandiéndola, sobre todo también por las emprendedoras y emprendedores que existen en el mundo, que eso también les abre también a la economía local, el ir implementando más todavía, no sé, eventos gamer o potenciar en tecnologías. En Chile hay muy pocas empresas de videojuegos, pero hay muchísimo talento.. Yo conozco varias empresas que son chiquititas y que se están formando y creo que si Chile pudiera tomarle el peso a todo el desarrollo económico que genera, entonces si lo consideraría como algo importante. Hay países como Estados Unidos y Japón que facturan al menos miles de millones al año en videojuegos. Supera con creces la industria cinematográfica.

Entrevistadora: Se me habían olvidado dos preguntas que eran respecto a si te ha pasado alguna vez que has sentido que esta violencia que has vivido en línea te ha hecho sentir más vulnerable en la vida real. Por ejemplo, he sabido de chicas que alguien las acosaba tanto en el juego y fue escalando de nivel al punto en que las empezaron a buscar en la vida real. Son casos extremistas en donde esta barrera entre lo en línea y lo físico se fusiona.

Entrevistada: Yo personalmente nunca sentí ese miedo, pero sí recuerdo que, en el tiempo que jugaba *WoW*, allá por el 2013, yo usaba Facebook, y había un grupo de *WoW* Latinoamérica, y claro, en ese tiempo empezaba a unirse mucha gente extraña, y recibía fotos de hombres. Y en esa época yo siempre respondía y se escapaban algunos chilenismos, y quizás por eso no, no me ha sucedido.

Entrevistadora: Y las comunidades en estas plataformas, ¿tú crees que igual son violentas o es un poco menos que en el juego?

Entrevistada: No, pero pienso que quizás va dependiendo del contexto del *post* que se publique, por ejemplo si postean algo, puede salir algún que otro comentario negativo y la persona en cuestión se mantiene en anonimato.

Entrevistadora: Yo sé que esta entrevista está sonando súper negativa, pero sé que no todo es tan malo. Tu has recalcado muchas cosas buenas con respecto a la cultura del gaming y por eso me gustaría cerrar con alguna reflexión positiva que rescates sobre este mundo gamer.

Entrevistada: Para mí la cultura gamer tiene muchas cosas positivas, tanto en el ámbito cultural, educativo y social. Lo que más rescato de todos mis años han sido las amistades que he forjado con el tiempo y que han sido duraderas y que al día de hoy se han convertido en un proyecto social, y es algo que uno le empieza a agarrar mucho cariño. Hay muy buena intención puesta con ConsedCity y para mí esto refleja lo positivo que ha sido los videojuegos en mí, y sobre todo porque estos juegos me han hecho sentir acompañada. Puedes forjar amistades, lazos y los videojuegos potencian muchas habilidades como lo es la concentración. Los juegos tipo *shooter* permiten eso, ya que ejercitas lo que es la precisión y el equilibrio. Juegos como *Minecraft* potencian mucho la creatividad y por eso me quedo con esos aspectos positivos de los juegos. Y mi misión es seguir expandiendo esto y que se visibilice las cosas negativas y poder ir mejorandolas con el tiempo.

Entrevistadora: Claro. Qué lindo. Me gustó mucho tu reflexión final y de hecho tu entrevista me ayuda mucho. De verdad que he tenido varias entrevistas donde quizás las niñas son un poco más tímidas, pero me gustó mucho que, en verdad, me dieras esta información, porque, al fin y al cabo, eso es lo que busco. Pero, me gustó mucho esta entrevista, la encontré súper enriquecedora, de verdad te doy las gracias.

Entrevistada: No, gracias a ti, de verdad que es un tema que necesita visibilización y eso estás haciendo. Igual cualquier cosa me hablas, tienes la ONG igual, por si quieres unirme.

Entrevistadora: Gracias, de verdad, Ahí quizás me una. De verdad, gracias de nuevo y ahí cualquier cosa te aviso.

Entrevistada: Sí, ningún problema. Que estés bien.

Entrevistadora: Igual, chao.

Fecha: 02/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Rothstein

Entrevistadora: Mi nombre es Francisca López y estoy estudiando Geografía. Actualmente estoy cursando mi quinto año en la Universidad de Concepción y estoy

realizando mi memoria de título con relación a la violencia de género en los espacios digitales. Con los espacios digitales yo me refiero a todo lo que es internet, pero mi enfoque está específicamente en los videojuegos *online*. Esta investigación tiene la finalidad de demostrar que las mujeres también viven resistiendo en los espacios digitales. Mucha gente se pregunta qué tiene que ver la geografía con este tema, bueno, el espacio digital es un espacio que no es palpable, por lo que mucha gente no lo considera como un espacio como tal. La idea de todo esto es que yo pueda entrevistarte y si tienes tiempo, yo podría incluso observar mientras juegas, para ir viendo cómo es la interacción entre los jugadores. Antes de comenzar, necesito también tu consentimiento para utilizar esta información.

Entrevistada: Sí, por supuesto. No hay problema

Entrevistadora: Bien. Me gustaría saber un poco más de ti. ¿Cuál es tu nombre, tu edad y a qué te dedicas?

Entrevistada: Yo me llamo XXXX, tengo 30 años y soy médica veterinaria en imagenología veterinaria. Llevo jugando desde hace 14 años en los juegos en línea como tal. Al inicio partí con los típicos *RPG* y desde esa edad empecé a entrar más de lleno con los juegos cooperativos, es decir los *MMO RPG*.

Entrevistadora: ¿Y cómo entraste al mundo de los videojuegos? Porque tu me dijiste que llevas jugando mucho tiempo.

Entrevistada: Sí, la verdad fue como lo típico en realidad. Cuando era chica veía muchas series que me inculcó mi papá, así como animes o cosas por el estilo. Yo partí viendo *Pokémon* y luego supe que habían juegos de esa serie y empecé a jugarlos. Después, en mi adolescencia, supe que habían más juegos de esa onda. Conocí lo que eran los *MMO RPG* y cuando empecé a jugarlos, se abrió para mí un inmenso mundo de juegos online.

Entrevistadora: Y ahora, ¿qué es lo que más juegas?

Entrevistada: Lo que más juego actualmente es el *LoL (League of Legends)* y *WoW (World of Warcraft)*, solo cuando tengo tiempo y sobre todo si es que estoy pagando una suscripción. También estoy enfocada en algunos juegos gachas como el *Honkai* y el *Genshin Impact*.

Entrevistadora: ¿Y cuánto tiempo le inviertes al juego? Porque dijiste que jugabas cuando tenías tiempo.

Entrevistada: Sí, la verdad es que cuando llego del trabajo juego como una hora, u hora y media. En cambio los días que tengo libre voy alternando entre juegos, pero en total puedo jugar un total de 5 o 6 horas, eso si es que no tengo nada que hacer.

Entrevistadora: Mucho tiempo, la verdad. Al fin y al tiempo es un *hobbie* para ti, ¿no?

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Hablando un poco más sobre lo que son los videojuegos, ¿qué opinas con respecto a la representación femenina que hay en los videojuegos?

Entrevistada: Muy estereotipada, siempre. Es como el típico personaje que hay que sexualizar y siempre es el personaje secundario, siempre es el que cura en estos juegos. Obviamente todo bajo la mirada machista. Obviamente hubieron algunas evoluciones en el mundo de los videojuegos con algunos personajes femeninos, por ejemplo *Lara Cross* o

incluso en el mismo *WoW*, en donde hay muchos personajes que son principales en sus historias que no se enfocan únicamente en que es mujer o en cómo se ve. Son excepciones que existen en los juegos y no son muchos. Incluso cuando uno está por jugar un *MMO RPG*, el diseño de personajes especialmente femenino siempre son personajes delgadas, curvilíneas, de piel clara y con poca ropa. Quizás se deba a que la industria está enfocada en un público más masculinos, y por eso no pareciera haber mucho avance.

Entrevistadora: Sí, porque he hablado con otras chicas que me han dicho que recién ahora se están poniendo las “pilas” con hacer una representación femenina un poco más diversa.

Entrevistada: Al final es como lo mismo disfrazado con la tendencia que hay actualmente, nada más. No hay un cambio más profundo con respecto a eso.

Entrevistadora: Claro, es muy superficial.

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Entrando un poco más a lo que es violencia en los juegos, me gustaría saber si has vivido alguna experiencia violenta mientras jugabas, tal vez un poco al inicio.

Entrevistada: Cuando empecé a jugar, yo pensé que la cosa era un poco más amigable, pero no. Son muy agresivos, especialmente cuando notan que eres mujer, más aún cuando notan que estás recién partiendo en los juegos. Hay mucha agresión y varios suelen soltar insultos gratuitos. También te dejan de lado y te empiezan a culpar de todo. Al inicio yo partía con *nickname* muy femeninos, y luego con el tiempo tuve que ir variando los nombres de usuario al menos tres veces hasta llegar con el que uso actualmente, *Rothstein* es un nombre super neutral, entonces cuando juego, muchos no asumen que están jugando con una mujer. Otra cosa que he tenido que cambiar también o al menos evitar, es el evitar usar los *chats* dentro de los juegos. Los *chat* de voz directamente no los uso, no hay forma. La última vez que lo ocupé fue en el *Valorant* porque era obligatorio en su momento y fue muy terrible. Y no va en el sentido de querer ayudarte o de criticar la forma de juego, sino es de: “Ah, es mujer”, y ahí es donde empiezan los insultos de la nada. Ni siquiera partía a jugar y ya me estaban insultando, y por eso dejé de ocupar los *chats*, a menos que sean con un grupo de amigos, y cuando tengo que escribir, lo hago refiriéndome como si fuera un hombre.

Entrevistadora: O sea, usas pronombres masculinos.

Entrevistada: Sí, porque sino, los ataques se van al tema de que soy mujer y ni siquiera se enfocan si estoy jugando bien o mal. Solo por ser mujer.

Entrevistadora: ¿Y qué otra violencia has vivido, a parte de la violencia de género?

Entrevistada: En algunos casos he conocido algunos jugadores que son un poco más intensos, y te empiezan a buscar en redes sociales, como también a acosar y todo ese tema. Lo que más opto por hacer es bloquear. Por ejemplo en el *LoL* tengo una gran lista de bloqueos que han sido por lo mismo. La gente empieza a insultarte de la nada a penas saben que una es mujer, entonces te persiguen y te molestan. Al final hacen que la experiencia de jugar sea muy desagradable.

Entrevistadora: Sí, a mí me han comentado mucho sobre estos dos extremos, en donde te insulto o te acoso. No existe un punto intermedio y es difícil que a una la consideren como una más del equipo.

Entrevistada: Así es. Yo al menos manejo personajes del derecho al revés en el *LoL*, por ejemplo, tengo que aguantar el texto gigante de: “Oye, tienen que jugar de esta manera. “Ármate así” y todo ese tema con el *ranquear*, que es lo más competitivo dentro del *LoL*. Ahí está el típico insulto de: “Hay que la *carreada*” “No puedes jugar sola” “Te suben de rango porque eres mujer” y todo ese tema. Al final opté por jugar sola las *ranqueadas*. Yo estoy en la categoría de platino en este momento, y varios de los que me molestan son de niveles más bajos que yo. Al final es como de: “Yo juego y soy mejor que tú”. Incluso hay jugadores que son niveles más bajos, y que son malísimos jugadores, pero nunca van a reconocer que una es mejor que ellos, es como si les pegara el ego.

Entrevistadora: Me contabas que jugaste un tiempo *Valorant*

Entrevistada: Sí, lo dejé de jugar porque el juego en sí no me gustaba mucho, y eso que lo jugaba con amigos. Y las veces en que quise jugarlo sola, fue en plan de acercarme más al juego, y cuando estaba en el *chat* de voz activado, todo era puro insulto. Fue muy incómodo y por eso lo desinstalé.

Entrevistadora: ¿Y cómo crees que se da más violencia, por el chat escrito o por voz?

Entrevistada: El de voz, claramente. Ellos escuchan que eres mujer y toda su atención se centra en eso, independiente si soy buena o mala en el juego.

Entrevistadora: Claro, porque por chat escrito te haces pasar por hombre, entonces si juegas mal no te van a culpar por ser mujer, ¿no?

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: ¿Y qué comentario te ha marcado más y que hasta el día de hoy no se te borra de la cabeza?

Entrevistada: Han sido los comentarios más fuertes sobre mi género, por ejemplo que me merezco una agresión sexual, que me maten, que me descuarticen solo por ser mujer y estar jugando mal. Después de eso no quería tocar siquiera un computador.

Entrevistadora: Qué fuerte. Con esta investigación y con las entrevistas, me he dado cuenta de la impresionante cantidad de violencia que se ve en los videojuegos. En tu opinión, ¿a qué se debe esta violencia que experimentas en los juegos?

Entrevistada: Creo debe ser por la forma en que están criados los hombres que juegan. Me referiré a hombres a los de 12 años hasta los tipos de 30-35 años, que son los que más me encuentro jugando. También pienso que son personas que tienen problemas para relacionarse con otros en la vida real, especialmente con mujeres. Quizás hayan recibido alguna clase de rechazo o algún problema, tal vez con sus madres o figuras femeninas en casa, y se encierran en este mundo virtual y se dejan llevar por todo lo que están dando vueltas. Hay una cultura súper machista que se da en internet, y no solamente en los juegos, sino también en las redes sociales. Entonces un preadolescente o un adolescente que no tiene contención, guía moral o ética en sus casas, va a adquirir ese tipo de conductas. Lo va a sentir como verdad y considerará a la mujer como alguien inferior, y que debe estar en la cocina, y que su único valor es atender al hombre. Que no sabe nada, y que está exclusivamente para pisotearla. Entonces, eso lo extrapolan al momento

de relacionarse virtualmente, y es chocante porque uno se pregunta cómo se relacionan ellos en la vida real, y una se pregunta si son realmente así de agresivos, si son así con sus compañeras de trabajo, de estudio. Me perturba, no lo puedo entender y no lo relaciono.

Entrevistadora: La violencia en internet es más fácil de hacer, porque claro, hay anonimato, y no existen leyes de violencia digital. Incluso ahora, en Chile, está saliendo un proyecto de ley sobre violencia digital, pero hasta ahí no más. Tú me contabas que desinstalaste el *Valorant* por la violencia que viviste. ¿Te ha generado eso mismo en otros juegos? ¿Te ha causado también una clase de rechazo en los videojuegos?

Entrevistada: No, la verdad es que no. Trato de que no me afecte más de la cuenta, porque para mí, es más fácil aprovechando de que están las herramientas virtuales. O sea, yo los bloqueo y no sabré más de esa persona. Aparte, no ocupo el *chat* de voz. Y cuando juego con mi grupo de amigos, siempre es un espacio seguro, tranquilo y súper *chill*. Pero no más con el *Valorant*, no pude congeniar con el juego. En cambio en el *LoL* sigo jugando con mis amigos, a veces juego sola. Los *MMORPG* están más enfocados en que el personaje esté bien armado, algunos no se preocupan tanto de que seas mujer, por lo que no me ha generado mayor conflicto. De hecho, si puedo seguir jugando y conociendo otros juegos, para mí sería lo más ideal, ya que los videojuegos son una parte súper importante de mi día a día, y por eso trato de que la violencia no afecte la experiencia.

Entrevistadora: Y a parte de *mutearte* que era lo que más decías que haces, y sobre todo en referirte a ti misma con pronombres masculinos, ¿qué otra cosa hacer como para evitar la violencia, o solo haces esos dos puntos que me mencionaste?

Entrevistada: En general hago eso. Si tengo que iniciar un juego nuevo, busco que el *nick* sea lo más neutral posible. Que no dé ningún indicio de que soy mujer.

Entrevistadora: Claro, desde un principio te resguardas.

Entrevistada: Sí, porque es muy iluso pensar que en esta ocasión no me va a pasar nada malo. ¿Qué podría pasar?

Entrevistadora: Mientras juegas, ¿has sufrido aislamiento dentro del juego?

Entrevistada: Al inicio un poco, especialmente en el *LoL*. Como siempre parten insultandote mucho, después no te pescan. No hacen caso a los comentarios ni a las peticiones de ayuda dentro del juego, y al final una se aísla y empieza a hacer algo por aquí o por allá.

Entrevistadora: ¿Y por qué crees que se debió a ese aislamiento?

Entrevistada: Es por el hecho de que creen que soy mujer y no sé hacer nada. Te hacen sentir como una carga, y por eso mismo te dejan de lado. Los comentarios más generales en los juegos cooperativos siempre son: “Intenta no morir no más” “Quédate por ahí haciendo algo”. Yo sé que el *LoL* se caracteriza por tener una comunidad súper tóxica en general, pero al final esos jugadores violentos no hacen nada más que insultar y molestar en toda la partida, y no se enfocan en jugar y en ganar.

Entrevistadora: ¿Esta violencia te ha generado alguna perjudicación en el juego, por ejemplo una penalización, costo monetario o que haya bajado tu estadística?

Entrevistada: Al inicio sí, no tanto económico, pero si dentro del rendimiento del juego. Cuando había mucho acoso verbal, yo era la que cerraba el juego a mitad de la partida, y eso lleva una penalización dentro del juego en la parte competitiva y terminé por dejar un poco el competitivo porque al final una se estanca en cierta liga y le cuesta mucho subir. Al final me cuestionaba mucho eso de salir a mitad de la partida porque un cabro chico no sabe controlar sus emociones, y la perjudicada era yo. También me solía bloquear mucho en el juego y empezaba a jugar mal porque no podía concentrarme.

Entrevistadora: Ya yéndonos un poco con lo relacionado al juego, pero no al juego en sí. Me gustaría hablar un poco sobre la comunidad del juego, cómo se relacionan en foros, blogs, redes sociales. ¿Qué opinas de estos espacios digitales de interacción de estas comunidades?

Entrevistada: Al inicio siempre parten con buena intención, pero después se desvirtúan porque hay mucha gente que estropea el ambiente y lo vuelve muy tóxico. Recuerdo también que han habido espacios exclusivos para mujeres por lo mismo, y en algún punto siempre se infiltran algunos hombres y que empiezan a fomentar el *bullying* e insultan, cuando no es un espacio que ha sido creado para ellos. Entonces, claro. Se desvirtúa el objetivo inicial de estos espacios, ya que muchos surgieron como para ayudar y aconsejar, y al final termina siendo un lugar de mucho *bullying*, de mucho acoso, de mucha funa. Yo no soy de participar mucho en esos espacios, ya que solo los busco para recabar alguna información de alguna actualización de un nuevo juego, de alguna recomendación o alguna guía que necesite en ese momento, por lo que trato de no relacionarme mucho en esos espacios virtuales.

Entrevistadora: ¿Te ha pasado alguna vez que has recibido acoso en el juego y que haya traspasado esa barrera online, y que al final te empieza a afectar de manera física?

Entrevistada: Sí, me ha pasado con una pareja que tenía. Los dos jugábamos y el tema es que yo jugaba mejor que él, y siempre le ganaba en puntaje o lo que sea, y en WhatsApp siempre insultaba, y en persona era como: “¿Por qué no me ayudas?” “Siempre humillándome”, siempre lo veía como un ataque hacia él. Así que al final yo decidí en ese momento no jugar más con parejas, incluso cuando juego con los amigos de mis amigos, ellos saben que soy mujer, porque nos conectamos en el chat de voz de *Discord* y mientras jugamos, siempre está uno por debajo diciendo: “Oye, salgamos”, y cuando los rechazaba, empezaba de nuevo los insultos. Al final era una lata, porque una tenía que estar bloqueándolo en los juegos, y si íbamos a jugar con todos, siempre era de: “Si me van a invitar, que no esté este tipo porque es súper incómodo”

Entrevistadora: Qué lata la verdad. ¿Qué opinas o cómo percibes el papel del género femenino en la industria de los videojuegos?

Entrevistada: En mi parecer, he percibido que de a poco han ganado mucho más terreno. Que se han alzado un poco más y demostrado, no tan solo a nivel de materia de programación, sino de estudio, de que están más que capacitadas para ese área. También se ha visto que existen muchas falencias que hay en los videojuegos en relación a cómo se relaciona con el usuario. En la modalidad de juego, en los micropagos, y en los avances que hay dentro del juego. Me gusta, porque se nota que han luchado mucho para encontrar su lugar dentro de la industria y ahora se leen y se escuchan más. Hay más representación femenina en las compañías, porque antes el equipo desarrollador estaba compuesto por diez hombres y una sola mujer que estaba callada. Ahora ese equipo de diez hombres tienen a cuatro mujeres que salen a hablarte y a explicarte en qué consiste su juego, cómo lo programaron y qué es lo que tienen pensado a futuro. Lo ideal es que

estuviesen más presentes todavía, pero el hecho de que se les permita formar parte del desarrollo y demostrar que tienen muy buenas ideas y una excelente ejecución es un buen comienzo. No sería de extrañar que de aquí a 10 años, por ejemplo, ya tengamos empresas completamente dirigidas por mujeres con títulos bastante interesantes. Las cabras tienen el conocimiento, tienen las habilidades, y solo falta que se les dé el espacio y el financiamiento para realizarlo.

Entrevistadora: Ojalá que pueda ser así en un futuro. He conocido a muchas chicas que prefieren mil veces los juegos desarrollados o creados por mujeres que los clásicos, creados por hombres.

Entrevistada: Es que se nota cuando el juego está desarrollado por mujeres, porque la misma trama fluye de mejor manera. Consigue incluso conectar más con el jugador, y se van por una parte más emocional sin dejar de lado la jugabilidad, la acción, la aventura. Al final termina siendo una experiencia mucho más personal, e incluso es más inmersiva dentro del juego. Pero sí, la industria tiene que empezar a cambiar, a evolucionar. Porque los juegos no tan solo deben concentrarse en llegar, disparar, matar y romper cosas. Un buen juego tiene un buen desarrollo de historia, excelentes personajes y sobre todo, que llegue a conectar con el jugador.

Entrevistadora: Con respecto a la cultura *gamer* en Chile, ¿hay algún aspecto que te gustaría que cambie o que mejore?

Entrevistada: Yo creo que partiendo derechamente de ser una *gamer* no es solo un título que uno tenga como para figurar, sino que nosotras como mujeres jugamos porque realmente disfrutamos la experiencia, disfrutamos la competencia en el juego, podemos entender perfectamente de qué va la trama, cómo jugar y todas las habilidades que se requieren para mejorar. No jugamos exclusivamente para llamar la atención de los hombres, que es lo que todo el mundo piensa en primer lugar. Yo solo quiero jugar y conocer gente para formar equipos, nada más. Creo que eso es lo que falta aquí, que entiendan que las mujeres también somos humanas que jugamos y tenemos los mismos gustos que los hombres, y que somos excelentes jugadoras. Porque también hay chicas que trabajan, estudian y juegan. Hay otras que están súper arregladas, son hiper femeninas y que aún así te patearán el trasero en un juego. Una cosa no tiene nada que ver con la otra, entonces hace falta ese “quiebre” de conciencia por parte de la comunidad, de los hombres aquí en Chile, de entender que las mujeres *gamers* existen y les encanta los videojuegos.

Entrevistadora: Ya para ir terminando, yo sé que suena como una entrevista súper pesimista, pero me gustaría saber qué aspecto positivo rescatarías de la cultura del *gaming*.

Entrevistada: A pesar de que yo evito el tema de las comunidades de los videojuegos, me gusta el hecho de conocer gente nueva para jugar. Tengo muy buenas amistades que actualmente las mantengo, tanto locales como en regiones, incluso de otros países y la única forma de haber conectado con ellos es a través de los videojuegos. A pesar de que hay un montón de gente mala y penca jugando, también hay un montón de gente que es muy tela, muy amable y que hacen una experiencia muy, muy grata a la hora de jugar. Eso es lo que más rescataría yo.

Entrevistadora: Muchas gracias por tu tiempo. Tu respuesta me ha ayudado mucho también, porque llevas harto tiempo en el medio, así que muchas gracias.

Fecha: 02/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Nilu

Entrevistadora: Bueno, hola, mi nombre es Francisca López. Soy estudiante de quinto año de la carrera de geografía en la Universidad de Concepción y estoy haciendo mi memoria de título sobre violencia de género en los espacios digitales, específicamente lo que es videojuegos online. Con esto me refiero a videojuegos que requieren interacción entre jugadores en tiempo real. Entonces, la idea es demostrar que igual existe violencia hacia las mujeres, más allá de lo físico, pues los espacios digitales también son un espacio, que la gente en general no piensa que sea un espacio porque no es palpable, pero al final uno igual hace comunidades dentro del internet. Eh, bueno, necesito saber que tengo tu consentimiento para usar la información que me vas a dar.

Entrevistada: Sí, obvio que sí.

Entrevistadora: Ya. Eh, bueno, cuéntame un poco sobre ti. ¿Cómo te llamas? ¿Qué edad tienes? ¿a qué te dedicas?

Entrevistada: Mi nombre es XXXXX. Mi edad son 22 años, estoy a punto de cumplir los 23. Estudio agronomía, estoy en mi décimo semestre, y... eso más que nada, trabajo en pymes de cualquier cosa, tengo demasiados emprendimientos, de lo que sea.

Entrevistadora: Buena. Entonces, entrando de lleno a lo que es videojuegos, me gustaría saber un poco cómo entraste a este mundo de los videojuegos, como ¿qué jugabas primero, ¿cuándo entraste o quién te motivó?

Entrevistada: ¿Sabes cuándo? Jugando a la culebrita ¿Te acuerdas? En ese teléfono que prendía luces.

Entrevistadora: ¿En el teléfono antiguo?

Entrevistada: Sí. Ahí conocí los videojuegos, pero los más actuales, no sé... por la *Wii*, después empezamos a jugar *Wii*, después jugué mucho tiempo estos juegos como de adivinar las palabras, cosas así ¿cachai? *Sudoku*, todas esas cosas como para la mente. Ya después empecé de lleno con el *Free Fire* de hace tiempo, de hace años.

Entrevistadora: ¿Hace cuántos años?

Entrevistada: Mmm... debo haber tenido unos 15 años... como hace unos 7 años.

Entrevistadora: Y ahora, actualmente como... ¿Cuál es tu dinámica con los con el *Free Fire*? ¿cada cuánto juegas? ¿Y cuánto juegas desde que te sientas a jugar hasta que ya empiezas a hacer otra cosa?

Entrevistada: Eh, bueno, juego casi todos los días. Casi todos los días, igual podría salvarse uno que otro día.

Entrevistadora: ¿Y por qué no juegas todos los días?

Entrevistada: Porque no me da el tiempo. Pues, si juego solamente, entre comillas, cuando tengo tiempos de ocio.

Entrevistadora: Ah, ya.

Entrevistada: ¿*Cachai*? siempre es como... que me fumo un cigarro y deajo, ya no sé, por ejemplo, si estoy estudiando, deajo media hora, aunque yo digo media hora, pero nunca es media hora porque lamentablemente los juegos son adictivos. Siempre estoy como una hora, siempre. Pues si me siento sí, casi siempre es como una hora porque son como cuatro partidas más o menos ¿*cachai*? a veces nos enviamos con mi pololo. Entramos y nos enviamos, pero siempre es como en los momentos de ocio. Por ejemplo, casi nunca voy a jugar a la hora de acostarme a dormir.

Entrevistadora: Eh, bueno, no sé si juegan otro juego aparte del *Free Fire* en este momento.

Entrevistada: Antes jugábamos pool, por ejemplo.

Entrevistadora: Ah, buena. Ahora que juegas harto el *Free Fire* ¿qué opinas tú del diseño de la representación femenina en el juego?

Entrevistada: Es fome igual porque, por ejemplo, casi todos los personajes tienen el cuerpo perfecto y no hay nada más, es solo ese. O sea, hay varias mujeres, pero siempre el cuerpo es igual, no cambia. Puede cambiar el color de piel, pero no cambia en cuanto a lo físico y todas las vestimentas son para resaltar esa belleza del típico cuerpo perfecto, porque son como faldas cortitas, pantalones ajustados ¿*cachai*? Y es como que no... en cuanto a la música, por ejemplo, tampoco es como que haya música como para mujer, según yo. Como que igual es más envasado a los hombres ¿*cachai*? Va dirigido más al hombre, porque, por ejemplo, las pistolas, el color de la pistola, cosas así ¿*cachai*? es como que todo en relación con los hombres, nada como femenino, por así decirlo.

Entrevistadora: Claro. O sea, básicamente el diseño está hecho como para que sea más consumido por hombres, dices tú.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: El *Free Fire* usa chat de voz, ¿cierto? ¿tú has vivido alguna experiencia violenta cuando juegas *Free Fire*?

Entrevistada: Sí, usa chat de voz. Obvio, siempre sale, no falta el que sale violento. Yo relativamente no hago tanta interacción con los demás porque juego con mi pareja, pero a veces igual prendimos el chat. Por ejemplo, siempre la interacción es como, "Oh, *concha*

de tu madre, lo hiciste mal". De mí para ellos o de ellos para mí ¿cachai? Igual me han dicho "perdiste por ser mujer", porque a veces...no sé, tú eres la escuadra que es la última y te están mirando los otros ¿cachai? Entonces si pierdes dicen "ay, es que es mujer" ¿cachai?

Entrevistadora: Ay, claro.

Entrevistada: Pero más que eso, no, porque no interactuó tanto.

Entrevistadora: ¿Qué es lo más *cuático* que te han dicho, que tú como... que nunca se te olvidó? Como el comentario más feo.

Entrevistada: Una vez un loco me dijo "*chúpame los cocos*", literalmente me dijo eso y estaba con mi pareja y él le paró la mano y le dijo algo así como "¿qué *weá* con mi mina?" e igual me sentí *apañada* por él, pero igual yo no me callo.

Entrevistadora: Y en tu opinión, ¿a qué factores crees que se debió esta violencia?

Entrevistada: Siempre es por el hecho de ser mujer, lamentablemente. Pero es porque esas son las ofensas de ellos, siempre relacionado a ordinarieces y siempre relacionado a algo con la sexualidad contra la mujer. No es algo así como, "Ah, lo hiciste mal" o cosas así ¿cachai? O siempre es eso de que te vayas ya a la cocina, que es uno de los comentarios que más se repite.

Entrevistadora: Oye, ¿y esta violencia que has experimentado, ¿te ha generado algún rechazo al juego o a jugar en sí?

Entrevistada: Eh, no, no me pasa eso, pero sí me da más ganas de ganar las partidas y ganarles a los hombres ¿cachai? Así como que... te da como motivación para ser mejor. A mí no me influye, me da lo mismo, al fin y al cabo, cierro el micrófono. Pero, al fin y al cabo, son comentarios no más y no me los tomo tan a pecho ¿cachai?

Entrevistadora: Capto. Pero, independientemente de que no te afecten ¿Hay alguna acción que tú tomes para evitar esta violencia?

Entrevistada: Sí, apagar el micrófono y no interactuar, solo jugar.

Entrevistadora: ¿Juegas sola, sin hablar?

Entrevistada: Sí, sin hablar, sin interactuar.

Entrevistadora: Y dijiste igual que peleas de vuelta, ¿o no? Como que respondes...

Entrevistada: Sí, yo respondo. Si yo algún día estoy hablando y me tratan mal, yo respondo. No me voy a quedar nunca callada. Aparte, los reporto para que les bajen las cuentas.

Entrevistadora: Ah, ¿también puedes reportar? No sabía que se podía.

Entrevistada: Sí, pongo por violencia verbal...abuso verbal, los reportas y les bajan las cuentas.

Entrevistadora: Oye, que buena, no sabía que en *Free Fire* se podía.

Entrevistada: Sí, se las borran cuando tienen muchos reportes.

Entrevistadora: Que bueno. Y ¿alguna vez sentiste aislamiento dentro del juego? Como que... el equipo te dejara atrás o que no te tomara en cuenta.

Entrevistada: Ah, sí, pasa de repente cuando tú juegas con otras personas. Yo siempre juego con mi pareja, pero antes, cuando yo jugaba con otras personas, pasaba eso de que tú estás en el juego... ponte tú, ellos se conocen entre ellos, ellos van corriendo y tú vas a la deriva ¿cachai? no te reviven...en el fondo no juegan en equipo.

Entrevistadora: Claro, si al final es un juego en equipo.

Entrevistada: Por eso, siempre trato de jugar partidas solas no más ¿cachai? sin nadie más, porque así ando mejor. Porque, en cambio, si juegas en equipo, de repente andan tres y el otro anda perdido, jodiste.

Entrevistadora: Y ¿estos aislamientos o la violencia en general, te han costado cosas dentro del juego? Me refiero, por ejemplo, en plata o en equipamiento... quizás en las estadísticas competitivas...

Entrevistada: Obvio que sí, porque si tú te mueres y nadie te revive...o por ejemplo, si de repente hay jugadores que te dicen algo, te tratan mal, tú dejas de jugar ¿cachai? Y eso te afecta en los *rankings*.

Entrevistadora: Claro, que fome. Eh, bueno, y más allá de lo que es el videojuego, ¿tú participas en las comunidades que se forman fuera del juego? Pero que sean relacionadas al juego, por ejemplo, chat de *WhatsApp*, *Discord* o foros, no sé... grupos de *Facebook*. ¿Tú participas en eso?

Entrevistada: No, no he participado nunca, creo. Antes participaba, pero dentro del mismo juego, por ejemplo, el clan, pero ahí dentro del mismo juego ¿cachai? Y a veces hablaba por chat, pero te estoy hablando de hace mucho tiempo, cuando tenía clan. Jugaba con otras personas y hacíamos batalla, pero ahora no. Igual en el clan se ponían raros y te hablaban para venderte cosas y eso se distorsionaba...

Entrevistadora: Sí, porque hartas niñas me han dicho como que están estos dos extremos, como que o te acosan o te insultan, no hay mucho término medio.

Entrevistada: Sí, tienes razón, una vez parece que me metí a una cuestión y claro, me empezaron a hablar números y me pedían que mandara fotos...creo que fue en *Telegram*. Me metí a un canal de *Telegram* de *Free Fire* para conseguir diamantes ¿cachai? Y ahí me empezaron a hablar y...ahí, entre eso, yo empecé a hablar e interactuar y me empezaron a llegar cosas por interno, en chat, de insultos y ordinarièces.

Entrevistadora: Y en estas situaciones en donde has vivido esta violencia o acoso, dentro de lo que es el videojuego o los grupos relacionados al videojuego, ¿te ha pasado que eso te ha hecho sentir insegura físicamente? Así como al salir a la calle o algo...

Entrevistada: Obvio que sí... o sea, más que inseguridad, es pensar que en cualquier parte que tú hables o algo...ya sea la vida real, caminando o en un teléfono, cualquier persona llega y te habla y te dice algo y tú quedas paralizada ¿cachai? o te mandan fotos desnudos o te piden...no sé, miles de cuestiones que pasan ahora y quedas ahí como...vulnerable ante cualquier situación. Es como que... no puedes controlar nada y es porque, también, es un mundo donde hay personas de todo tipo, no es solamente personas buenas. Aparte, eso está sobre todo con los niños...

Entrevistadora: Y potenciado con el anonimato y que a la gente tampoco la castigan...de hecho, estaba leyendo el otro día, porque tuve que hacer todo un apartado de leyes, donde tuve que hablar respecto a que, en Chile, por ejemplo, ahora se hizo un proyecto de ley. Se está tratando de hacer un proyecto de ley respecto a la violencia digital, pero es una ley super general, como “violencia digital de índole sexual, hostigamiento y doxeo”, que es cuando a ti te sueltan los datos personales...

Entrevistada: Sí, ojalá se hiciera más, porque siempre va a haber algún enfermo o enferma que cometa delitos o que se sienta con el poder de hacer algo contra otra persona en internet. Lo mismo que decías tú del anonimato...eso les da caleta de alas para hacer cosas...Oye ¿falta mucho? Perdón, pero es que tengo que irme a hacer algo luego.

Entrevistadora: No, *tranqui*, estamos terminando ya. Eh, bueno, ¿Cómo percibes el papel de género en la industria de los videojuegos? más que en los juegos en sí, sino que como... en la industria.

Entrevistada: ¿qué a qué te refieres con la palabra “papel”?

Entrevistadora: Refiero como... a las mujeres dentro de la industria en general, como...mujeres que trabajan o son parte de este mundo, ya sea como jugadoras, programadoras, diseñadoras, etc.

Entrevistada: Siento que no están... como que no nos incluyen. O sea, en general, pero más allá de los videojuegos o porque... por ejemplo, yo lo pienso solamente con mi carrera ¿cachai? Yo te lo puedo decir, que es como... que es un mundo de hombres. Ven a una mujer y piensan “ella no sabe hacer la pega ¿cachai? Una se siente vulnerable, ya sea estés con una cualquier tipo de hombre, ya sea, no sé, con una persona que tú no conoces, ya sean tus compañeros, ya sea tu pareja, es como que uno ante un hombre muchas veces se siente vulnerable en distintas situaciones ¿cachai? por ejemplo, en cuanto a un trabajo, de repente tú vas a postular a un trabajo y entre un hombre y una mujer prefieren al hombre porque “puede hacer más cosas”, puede cargar más cosas, puede aguantar peso, el hombre no se embaraza y hartas cosas más ¿cachai? Entonces es como que, en general el papel de la mujer en cualquier industria no tiene el mismo peso o la misma importancia que tiene nombre ¿cachai?

Entrevistadora: Claro. Oye, ya para terminar, eh, porque estás un poco atrasada. Yo sé que la entrevista suena un poco pesimista...pero ¿hay algo positivo que tú rescatarías de los videojuegos o de la cultura del *gaming* en general?

Entrevistada: Eh, quizá el espacio de hacer alguna actividad entretenida con alguna persona, por ejemplo, en mi caso de que mi pareja le gusta y lo ocupamos como un espacio de compartir entre los dos. Si bien a veces peleamos, a veces ganamos y nos

sentimos *bacán*. Entonces, como que igual hay un espacio entre nosotros donde nos llevamos bien, algo que nos gusta a los dos y compartimos y jugamos.

Entrevistadora: O sea, como... ¿las relaciones que haces con las personas?

Entrevistada: Claro. Bueno, ojalá te sirvan mis respuestas, porque en verdad no interactúo mucho al jugar.

Entrevistadora: Sí, sí me sirve porque eres una de las pocas que he entrevistado que juega *Free Fire* y, además, todas las perspectivas son importantes y válidas, así que, muchas gracias igual.

Entrevistada: No, gracias a ti por considerarme igual, aunque no interactúe mucho.

Entrevistadora: Bueno, te dejo para que hagas tus cosas tranquila. Chao, que esté bien.

Entrevistada: Chao, igual.

Fecha: 03/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Yelena

Entrevistadora: Hola, un gusto soy Francisca López, soy estudiante de quinto año de geografía y estoy estudiando en la Universidad de Concepción. Estoy haciendo mi memoria de título con respecto a la violencia de género en los espacios digitales. En los espacios digitales yo me refiero a todo internet en el fondo, pero me estoy concentrando en los videojuegos online refiriéndose a videojuegos que se requiere interacción entre los jugadores o jugadoras en el tiempo real. El objetivo de este trabajo es demostrar que las mujeres resisten incluso en los espacios digitales, porque al ser lugares digitales y no visibles, la gente no lo concibe como un espacio en sí, cuando en realidad si se puede considerar como uno, ya que existen comunidades dentro del internet. La finalidad de todo esto, es poder entrevistarte y para esto necesito tu consentimiento para poder usar toda la información que tu me brindes en la tesis.

Entrevistada: Sí, claro. Autorizo

Entrevistadora: Me gustaría saber un poco más de ti. Tu nombre, tu edad y a qué te dedicas.

Entrevistada: Yo soy XXXX, tengo 22 años. Actualmente estoy estudiando.

Entrevistadora: Me gustaría ahora hablar un poco sobre los videojuegos, ¿podrías comentarme cómo entraste a este mundo y qué fue lo primero que jugaste, y primeros recuerdos?

Entrevistada: Mi primer recuerdo como jugadora fue a los 7 años. Solía jugar en las consolas de Nintendo juegos como *Pokémon* (Un jugador), e incluso iba a las plazas a compartir *Pokémones* con otros niños de mi edad.

Entrevistadora: Ah, igual caleta.

Entrevistada: Quizás, sí. Bastante.

Entrevistadora: ¿Y en el mundo online? ¿Qué pasaba?

Entrevistada: Ahí me costó un poco más. No estoy segura si se me nota, pero yo no soy de aquí, de Chile. Soy de Venezuela y el consumo de los videojuegos allá es muy diferente al de aquí. Para poder jugar juegos online, era necesario congeniar con gente, especialmente la comunidad gringa. Era muy difícil congeniar con gente de Latinoamérica, porque los servidores están cómo divididos por países. Venezuela, Panamá y Colombia para arriba y de ahí para abajo, toda Sudamérica.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Digamos que en ese momento, congeniar era normal, era como jugar esporádicamente. Ya estando aquí juego videojuegos más clásicos, tal como *LoL* (*League of Legends*) y este tipo de cosas.

Entrevistadora: Me contabas que eres venezolana. Te juro que si no me lo hubieras contado, yo no me habría dado cuenta.

Entrevistada: ¡Todos me dicen lo mismo! Digamos que tengo una clase de “chip” que me sirve para hablar con gente que es chilena. Más que nada es para que no me malinterpreten y me entiendan correctamente. Cambio el acento para que no sea muy confuso. Sin embargo, cuando estoy con mis amigos, se me nota más el acento.

Entrevistadora: Entonces llevas harto tiempo acá, porque tu acento chileno es súper bueno.

Entrevistada: Sí, llevo 8 años aquí.

Entrevistadora: Y actualmente, ¿cómo es tu dinámica con los videojuegos? Así como qué juegas actualmente y que te gusta más.

Entrevistada: Me paso todos los días después de las 6 de la tarde hasta la medianoche jugando. Juego en juegos multijugador porque estoy con mis amigos. Con ellos juego *LoL*, pero ese lo consumo generalmente estando sola. También juego de vez en cuando el *Valorant*, como también juegos más individuales, como los *Sims* y el *Stardew Valley*. Juego muchas cosas, pero me gusta ir variando en los juegos. Esos cuatro que mencioné son los más recientes.

Entrevistadora: Juegas hartos juegos, y tienes un gran historial. Entonces, ¿qué opinas tú de los diseños de los videojuegos a la hora de representar el género femenino?

Entrevistada: Ese es un conflicto que siempre he tenido, porque a mi me gusta muchísimo usar las *skins* bonitas y verme bonita, ya que con ese mismo propósito, la persona que está jugando conmigo sepa que le ganó una mujer.

Entrevistadora: Muy bien.

Entrevistada: Imagínate al punto que he tenido que llegar, porque bueno, muchos de los juegos que han sido creados están dirigidos a los hombres, tal como sería *LoL*. Es imposible que no exista una *skin* en la que no muestren de más, o en la que representen a la mujer como algo bonito.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: En mi parecer está en un 50/50, porque existen otros tipos de juegos que yo he llegado a jugar, en donde al personaje femenino no la representan tan sexualizada. También hay otro juego que probé, aunque aún no sale de manera oficial, pero está la versión *beta* y es gratuita, se llama *Deadlock* y es de *Steam*.

Entrevistadora: ¿Ya?

Entrevistada: Ahí hay personajes femeninos y es un juego tipo *Fortnite*, y si lo comparas, el *Fortnite* realmente marca mucho el cuerpo de la mujer. No digo que esté mal realmente, porque la gracia del juego es que se vea en *3D*, pero a veces es mucho, ¿sabes?

Entrevistadora: Sí, termina siendo muy grotesco.

Entrevistada: Pero el *Deadlock* es un poco más “agringado”. No quiero meterme mucho en el tema de los gringos, pero cuando los juegos son muy de ese estilo, son más enfocados en Estados Unidos, por lo que el cuerpo femenino no está tan explotado. Esa no es la importancia del personaje, lo que llama la atención, son las habilidades en sí o por el diseño, ya que uno es más bonito que el otro. Pero, ¿qué pasa con el *LoL*? En muchas ocasiones, me ha sucedido con mis amigos, en que estamos en la pantalla de carga y de repente aparece: ¿Por qué le pusieron tantas?, y son cosas que hasta ellos no se lo preguntan.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Por eso digo que es como un 50/50, porque o el diseño es muy bonito, o la gente lo juega porque el personaje simplemente hace cosas. O es porque la gente le llama la atención al cuerpo porque lo tienen demasiado marcado.

Entrevistadora: Porque al final son personajes muy estereotipados. Ni siquiera intentan hacer un cuerpo distinto, siempre son delgadas.

Entrevistada: Sí, siempre es el mismo diseño. El mismo formato.

Entrevistadora: Me contabas que jugabas mucho *LoL* y *Valorant*.

Entrevistada: Sí, pero el *Valorant* lo dejé de jugar hace un tiempo.

Entrevistadora: Ah, ¿y por qué?

Entrevistada: Por conflicto con la gente con la que juego.

Entrevistadora: ¿Amigos o gente en general?

Entrevistada: Me refiero a jugadores, porque uno de los motivos por la que quise participar en esto, ha sido porque he vivido el lado bonito y el lado feo de jugar en internet.

Entrevistadora: Claro, pero primero me gustaría saber si has vivido, no sé, alguna situación violenta cuando juegas.

Entrevistada: En muchas ocasiones, de hecho. A veces tengo solo una hora disponible para jugar, que son aproximadamente dos partidas de cualquier tipo de juego, o una hora y tanto, por lo que en una de esas dos partidas, salgo destruida de alguna u otra manera posible.

Entrevistadora: ¿Y qué clase de violencia has notado que sufres cuando juegas?

Entrevistada: Por ejemplo en el *LoL* se nota, porque mucho del contacto es en el texto y no se remarca mucho, pero a veces empiezan insultos de forma muy directa. Es lo más común que sucede. Incluso si lo comparo con el *Valorant*, lo más fuerte que puede llegar a suceder es que se pongan a insultar. A veces sucede cuando una les dice: “Oigan, tengan cuidado por aquí”, “Oigan, este jugador tiene poca vida” y ahí es cuando empiezan a hacer comentarios un poco incómodos. A veces se ponen un poco “cavernícolas” e insisten en que una les facilite sus redes sociales. Incluso también llegan a un punto en que uno lo consideraría acoso, porque si no les respondo o no les doy mi Instagram, mandan y mandan mensajes. Ese es uno de los motivos por el cual ya no estoy jugando *Valorant*. Hubo una ocasión en que uno logró encontrar mi *Discord*. No estoy segura de cómo lo consiguió, quizás uno de mis amigos intentó ser buena persona y se lo facilitó sin mi consentimiento, no lo sé. El punto es que fue un desastre, porque esa persona me llamaba a cada rato y siempre me escribía. Incluso mientras uno juega *Valorant* es bien común los insultos dentro de una partida, pero a penas se enteran que una es mujer, muchos de esos insultos son misóginos. Lo peor fue cuando empezaron a hacer alegorías a violaciones, y fue en ese momento en que decidí no jugarlo más. Hace un mes que no entro al juego.

Entrevistadora: Y con ese comentario respecto a la violación te dejó muy marcada y ya no quisiste más, ¿no?

Entrevistada: Sí. Toda persona tiene sus límites y a pesar de que yo disfruto mucho jugar, eso no significa que valore el odio y el acoso que hacen contra mí. Hay cosas que pueden ser consideradas como chistes y bromas de mal gusto, pero también existen cosas de las que uno simplemente no puede bromear, como el tema de la violación.

Entrevistadora: Fue demasiado para ti.

Entrevistada: Exacto. Juego ese juego exclusivamente con amigos, con gente de confianza. Si no, entonces no lo hago.

Entrevistadora: Me gustaría preguntarte algo un poco más delicado, disculpa si lo hago, pero hay una parte en la tesis en la que yo hablo sobre la interseccionalidad, básicamente es cuando una persona tiene más de una característica que podría considerarse minoritaria. Por ejemplo, si un jugador resulta ser mujer, va a recibir el odio por ser mujer, pero si la gente descubre que esta jugadora forma parte de la comunidad LGBT, entonces el odio que va a recibir va a ser el doble. Y por eso me gustaría saber si tu has sufrido alguna clase de discriminación por tu nacionalidad.

Entrevistada: Sí, de hecho los he recibido ya sea hablando con acento venezolano o chileno. Pero cuando sucede, son insultos igual fuertes, como: “La chilena de mierda” o cuando se me escapa mi acento venezolano es: “Buscame el pedido de *Rappi*”

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Yo no sabía que alguien podría odiar a otro por su nacionalidad. No lo supe hasta que salí del país y llegué acá. Como que todo el mundo me odiaba y no no sabía por qué, o sea, tenía 15 años y no he hecho nada.

Entrevistadora: Exacto, es algo muy confuso y no hay ninguna clase de justificación para ese nivel de odio. Tu me habías comentado que ese comentario sobre la violación te había dejado saturada, ¿hubo otro comentario que también te dejó con esa sensación de “ya no quiero más”?

Entrevistada: En los videojuegos sucede algo que a mí me daba lata, y es el simple hecho que otras jugadoras no hablan, apenas interactúan por temor a que un grupo de hombres las insulten. A veces ellas aparecían y participaban cuando yo lo hacía primero. No debería ser así. Incluso sucedía algo que a mí me molestaba, y es que tanto el equipo enemigo o el que yo estaba no eran buena onda con las jugadoras, ya que de inmediato empezaron con que si no tenían novios, entonces no servían o eran nada. En mi parecer era innecesario, pero sus comparaciones eran muy de años anteriores, en donde el valor de la mujer se debía a quién tenía como marido. Uno siempre dice que, ya, es un juego, da lo mismo, pero a veces ese tipo de cosas suceden constantemente y al final es molesto.

Entrevistadora: Y esas experiencias violentas que has vivido, ¿por qué crees que se debieron?

Entrevistada: Muchos de los juegos son condicionales para las personas, es decir, algunos son para desahogarse y otros son para calmar, entonces lo que sucede que, a la hora en que yo juego, de las seis o siete de la tarde, son horas en que mucha gente llega de sus trabajos o de sus lugares de estudio, por lo que busca relajarse. Es gracioso, pero yo nunca he tenido problemas con niños. En el *Valorant* he escuchado voces de niños jugar y jamás han dado problemas, y eso que son los más intensos a la hora de jugar. Los que suelen insultar y toman una actitud más agresiva siempre son los que tenían voz de hombre.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Entonces yo pienso que mucha gente entra a esos juegos para calmarse. Tal vez tuvieron un mal día o algo malo les sucedió, y una manera de desahogarse es mediante estos juegos, pero sucede que los hombres no saben diferenciar el: jugar, hablar y calmarse con el Jugar, enojarse e insultar.

Entrevistadora: Entiendo.

Entrevistada: Por ejemplo en el *LoL*, que es un poco más relajado porque uno solo conversa con los demás con el *chat* de texto, pero otras veces estoy jugando *Aram*, que es la partida más tranquila que hay porque es una línea, es decir, matas al enemigo y listo. Son 15 minutos de juego, pero los jugadores lo viven a full. Se empiezan a insultar

super fuerte y se enojan cuando uno pierde, o incluso se burlan cuando ganan. Y eso que es una partida rápida con la única finalidad de distraerte.

Entrevistadora: No compiten sanamente.

Entrevistada: Sí y no tiene sentido. Yo veo sus historiales y algunos llevan jugando, no lo sé, dos horas, y cuando reviso con mejor detalle, me doy cuenta que de esas dos horas jugando, ha estado perdiendo. Yo entiendo totalmente, pues yo consumo videojuegos para poder expresarme y desahogarme, pero si estoy estresada, juego *Los Sims*. Me construyo una casita y me relajo sí quiero. Incluso con el *Stardew Valley*, me sirve para sentirme bien conmigo misma, y sobre todo si ese día no hice nada productivo y estuve holgazaneando todo el día. Entonces sé que hay juegos que son un condicional para las emociones del día. También sé que hay gente que juega estos que son más competitivos para desahogar su rabia, tristeza o frustración, y con eso se justifica el juego competitivo, pero siento que no debería ser así todo el tiempo. Hay gente, yo me incluyo, que juegan esos juegos competitivos por que nos gusta.

Entrevistadora: En el fondo buscan justificar sus malos tratos a la gente con: “Estoy estresado y hay que jugar bien”.

Entrevistada: ¡Sí! Porque para ganar, hay que jugar bien. Claro, es un juego competitivo, pero no es excusa que insulten a una persona. Incluso si uno les dice algo, responden de mala manera, como por ejemplo: “Si no quieres jugar competitivo, vete”

Entrevistadora: Tú me contabas que en el *LoL* se usa mucho el *chat* escrito y en el *Valorant*, si no me equivoco, voz y *chat*.

Entrevistada: Así es, pero cuando uno está haciendo muchas cosas en el juego, lo más cómodo es hablar por voz.

Entrevistadora: Entiendo, ¿y tú dónde crees que se da más la violencia? ¿Por escrito o por voz?

Entrevistada: Yo diría que en voz, porque uno sabe que un jugador no te va a escribir un párrafo enorme por mucho odio o rabia tenga en el momento. La gente no se da ese tiempo. Sí, pueden escribir palabras de odio, pero no pasa de una línea. En el caso del *Valorant*, en donde puedes comunicar por voz, puedes decir más palabras y mucho más hirientes. También tienes la facilidad de *mutear* a ese jugador grosero, eso en el caso que solo puedas comunicarte por *chat*, pero en el *Valorant* no es muy sencillo, porque necesitas saber dónde está la persona.

Entrevistadora: Y el trabajo en equipo es importante en esa clase de juegos.

Entrevistada: Así es, porque es obligatorio, casi condicional, de que si quieres ganar una partida, debe ser así. Entonces a veces yo me pregunto a mí misma: ¿Por qué se ponen a insultar si saben que tenemos el mismo objetivo?

Entrevistadora: Y al ser juegos en equipo, ¿te han aislado alguna vez en las partidas?

Entrevistada: Sí, me ha pasado. No con gente desconocida, sino con mis amigos. Pasa que la mayoría de mis amigos son hombres y ellos juegan todo el día si es que pueden, entonces cuando aparezco yo lista para jugar con ellos, siempre están con la excusa de: “Ya estamos haciendo otras cosas”, incluso cuando les hablo para jugar *LoL*. Tampoco me

dicen cuando están listos, y cuando estamos todos jugando, ellos me dejan de lado. Obviamente me daba mucha rabia porque esto no me sucedía con gente desconocida, sino con mis amigos. Incluso en el *Valorant* cuando estaba jugando con gente *random* yo les decía: "Oigan, hagamos esto, oigan vayamos por aquí" y ellos hacían todo lo contrario a lo que yo les decía. Y cuando les preguntaba, me responden que no me hacían caso por el simple hecho de ser mujer.

Entrevistadora: ¿Por qué crees que tus amigos te aíslan? No tiene sentido tampoco que lo hagan.

Entrevistada: No lo sé. No es que yo juegue mal, pero creo que son el estereotipo que nos rodean a nosotras las mujeres. Por ser mujeres, no sabemos jugar. Yo no juego mal, lo acepto, incluso ellos me lo dicen el 99% de las veces, pero aún así no entiendo por qué me aíslan. Incluso las jugadoras profesionales del *LoL* demuestran que el estereotipo de nosotras no es válido, pero aún así las comparan con grupos menos profesionales del juego.

Entrevistadora: Entonces si el jugador es malo, entonces la culpa recae en la jugadora que está en el equipo.

Entrevistada: Sí, y hubo un tiempo en que a mi me daba igual lo que ellos decían porque eran mis amigos, siempre jugábamos y estábamos en la misma llamada. Había confianza, pero hubo un momento en que ellos se encerraban, solo jugaban entre ellos y lo único que les interesaba era subir de categoría. Jugar en competitivo, y a veces yo estaba con ellos en llamada en *Discord*, y me hacían sentir que yo estaba sobrando, y muchas veces yo les decía: "Si no quieren que yo juegue, entonces avisenme y ya está"

Entrevistadora: Yo creo que deberías cuestionarte esas amistades.

Entrevistada: Y lo hice, por eso no estoy jugando tanto con ellos.

Entrevistadora: Ah, muy bien.

Entrevistada: Juego muy de vez en cuando con ellos. Mi ex se quedó con ese grupo de amigos y yo actualmente tengo otros amigos.

Entrevistadora: Tú me contabas que esa violencia en el *Valorant* te generó una clase de rechazo y que ya no lo juegas. ¿Te ha sucedido con otro juego también?

Entrevistada: Mira, yo siempre juego con ese tipo de jueguitos, ¿sabes? En el *Fornite* no juego mucho porque no me va el tema del 3D y ese tipo de cosas, pero por ejemplo en el *Lol* y en el *Valorant* siento que están las comunidades más tóxicas que he jugado. En el *Mario Kart Online* la gente es agradable, y eso que también es de competencia, entonces no entiendo sinceramente. No sé si es el nivel de competitividad o porque son juegos grandes.

Entrevistadora: ¿Qué acciones has tomado para poder sobrellevar esta violencia? ¿Qué haces para evitarlo?

Entrevistada: Por ejemplo en el *Valorant* cuando empiezan a insultar a una persona, ya bien sea una chica que esté jugando conmigo, lo que yo hago es pararle los carros desde un inicio. Tomo una posición algo agresiva, pues es la única manera en que ellos responden, y lamentablemente, no hay mucha gente que frene ese tipo de violencia. En

cambio yo si lo hago, no me gusta que sean violentos conmigo y no dejaré que lo sean con otras personas. También lo que hago es reportar, y he tenido la suerte en que el 90% de las veces que yo he reportado a tal jugador, rápidamente le bajan la cuenta. Y si no es tan grave, también los *muteo*. Porque generalmente siempre es un jugador que es así en cada equipo, por lo que lo ignoro y juego con los otros.

Entrevistadora: Tú me decías que jugabas exclusivamente con amigos.

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Entonces tienes tácticas como para demostrarles que no eres mala jugando.

Entrevistadora: Bueno, llevo muchos años jugando. Por ejemplo, crecí viendo a mi papá jugar, él siempre jugaba *Counter Strike* cuando yo tenía unos seis años hasta los doce. Entonces he tenido mucha influencia de videojuegos en mi vida. Incluso he sido testigo de las veces en que mi papá a veces insultaba de la misma manera en que lo hacen actualmente. Yo ya sabía el tipo de comunidad que era el internet desde hace mucho, por lo que sabía que debía sacarme de encima a todos los “groseros” para poder jugar tranquila, y lamentablemente para hacerlo, hay que estar siempre a la defensiva.

Entrevistadora: ¿Tú crees que parte de esta violencia, o estos episodios es causado de alguna forma debido a algún costo dentro del juego en el sentido de una *Skin*, equipamiento, un costo monetario o bajas en lo que es ranking de estadísticas?

Entrevistada: No, no creo. Nunca me ha llegado a afectar porque realmente no juego mucho el modo competitivo. Hace poco he vuelto a jugarlo, y tengo este sistema limitado de segregación a las personas que quiero hablar y con las que no. Así que no, no me afecta en la partida. Las únicas instancias que me hacen decir: “Ay, qué paja”, es cuando tengo que aguantarme o silenciarse cuando me doy cuenta que me están escribiendo un párrafo violento, o cuando empiezan a insultarme, pero así como un costo como tal no.

Entrevistadora: Entonces no afecta en tu rendimiento.

Entrevistada: No.

Entrevistadora: Me contabas hace un momento que un chico te consiguió el *Discord*, ¿te ha pasado que esa violencia que vives de forma *online* traspasa, en cierto modo, una barrera y te empiezas a sentir amenazada de forma física?

Entrevistada: Hubo un tiempo en que sí lo sentía, porque había un juego que a mi me gustaba jugar y ese era el *Elsword*, es un juego tipo *2D*, y también es de pelea multijugador. También te da la función de un jugador y eso lo hacía entretenido. En ese juego conocí a una persona que era de Portugal o algo así, no estoy segura. El punto es que él siempre estaba jugando ese juego y ese tipo me hizo sentir un poco “perseguida”, pues siempre quería saber dónde vivía exactamente. Al principio era: “¿Estás en otro continente?” y al haber distancia, una se siente segura, pero al final, él empezó a llamar a mis amigos o a ponerse en contacto con ellos para saber en dónde estaban y así jugar, todo con la finalidad de saber dónde estaba mi casa.

Entrevistadora: ¿Qué?

Entrevistada: Y yo supe esto porque mis amigos veían que yo me juntaba mucho con él en los juegos, ya que me ayudaba en algunas misiones específicas, y yo creo que eso les dio la confianza de hablar con él. Al final empecé a notar que se ponía algo raro, ya que siempre me decía que iba a venir a Chile y que me llevaría a Portugal, y yo solo le decía: “Cálmate”. Incluso me sucedió lo mismo, pero esta vez en el *LoL*, con un tipo que es de Uruguay. Ahí sentí un poco más de miedo, porque a veces estos jugadores sobrepasan los límites y averiguan todo lo que pueden. Ellos saben que estoy aquí en Chile, pero cuando saben en qué lugar exactamente, empiezan con el acoso diciendo que en algún momento van a venir, que me van a venir a buscar. Una al no conocerlos, no sabe si es verdad, pero este tipo me daba un poco más de miedo porque estaba relativamente más cerca que el de Portugal. Estas personas se distinguen mucho por este tipo de actitudes, ya que siempre intentan congeniar con tus amigos, y a relacionarse con otras personas del mismo país como para ir sabiendo. Y el problema de esto, es que los amigos de uno también entran en confianza, y al saber que hay una “amistad en común”, cuentan todo sin censurarse tampoco. El peligro también reside en que, al menos este chico de Uruguay, llegó a saber dónde yo trabajaba, y supe que las cosas estaban escalando demasiado rápido cuando encontré mi Instagram porque comenté un meme relacionado sobre *LoL* en internet.

Entrevistadora: Ay, no.

Entrevistada: Actualmente ya no me siento tan perseguida porque ya no congenio con él. Dejé el trabajo que tenía antes y también me mudé, por lo que si él viene acá a Chile, no me va a encontrar, pero sí, me he llegado a sentir muy perseguida.

Entrevistadora: Me estabas diciendo que este chico te encontró por un meme. Tú participas mucho en estos espacios digitales del juego, ¿pero por fuera? ¿participas en foros o grupos?

Entrevistada: Más que nada participo peor por Instagram, porque como no estoy todo el día en el PC, me sirve para saber si hay algunas actualizaciones y cosas así.

Entrevistadora: Entonces, ¿tú participas en comunidades o solamente lo que es información?

Entrevistada: Solo las de información. Ya que los memes que suben siento que está dirigido para un público más joven y yo ya no tengo 15 años, por lo que derechamente evado a esa gente. Estoy más en el lado de la “actualidad” de los juegos.

Entrevistadora: ¿Y qué opinas tú del papel que tienen las mujeres dentro de la industria de los videojuegos?

Entrevistada: Esa es una pregunta bien interesante para hacerme, porque yo iba a estudiar Programación de Videojuegos, ya que como siempre juego muchas cosas, me llamaba la atención. Por lo que me dispuse a comparar en dónde podría trabajar y esas cosas, y empecé a averiguar un poco más, me di cuenta que el trabajo de la mujer no era tan apreciado en ese mundo. No era rentable, para nada, ya que se podría ver la brecha salarial entre los dos géneros, e incluso en las universidades, las actividades se concentrarían especialmente a compañeros masculinos. Incluso en las ferias de trabajos esporádicos siempre aparecían anuncios tipo: “Se busca programador hombre. Se busca programador de videojuegos hombre. Programador Junior hombre”, y al final no era

rentable para mí. Aparte, en la industria las cosas están muy segregadas, ¿sabes? A las mujeres siempre las ponen en cosas como ilustración o diseño. Gran parte de mis amigos estudian programación de videojuegos, y por lo que me han dicho, no hay mujeres en sus salas de clase. Y creo que a todas nos sucede, en qué nos desmotivamos en dedicarnos a algo así, ya que no sentimos que tengamos el mismo valor que un hombre.

Entrevistadora: En el fondo están los roles un poco designados dentro de ese mundo, ¿no?

Entrevistada: Sí, demasiado. Y no digo que no existan programadoras, porque yo he visto empresas japonesas en que las mujeres ocupan cargos importantes dentro de estas, pero es obvio, pues estas empresas son gigantes y al final, para ellos les da igual el género. De todas maneras vas a tener que trabajar por 12 horas diarias. También pienso que es algo más social, porque en este lado del charco, una ve todo lo que sucede desde aquí, pero en Estados Unidos, al igual que en esta zona, se nota muchísimo la diferencia y eso no ayuda mucho. No da siquiera ganas de hacer un cambio y meterse en este mundo, porque las personas que lo han intentado, no tienen algo importante que hacer o no ha llegado mucho más allá de lo que quisiera. No estoy tratando de desprestigiar su trabajo, pero hace falta que las cosas cambien para que nos abran la puerta a nosotras. Incluso también influye en eso de ser la primera en intentarlo, porque al final, una siente que será más o menos una clase de experimento para ellos.

Entrevistadora: ¿Tú crees que haya algún aspecto en la cultura *gamer* en Chile que a ti te gustaría que se cambie o que se mejore?

Entrevistada: Bueno, yo soy mucho de asistir a la *Comic con* y ese tipo de cosas sobre videojuegos, y yo pienso que a las personas les falta dejar de estereotipar a la gente, ¿sabes? Porque en estos eventos, el *Mobstar Game Club* de Conce, hay uno en Antofagasta y también en Santiago, en donde colocan 10 hileras con unos 20 *PC* cada uno, en donde la gente se sienta a jugar ahí, bueno, aquí en Santiago hacen varios eventos, a mi me gusta el de *Dance*, en donde te colocas frente de una pantalla gigante que está en el medio del local, y la gente viene con animadores y es todo un tema, pues se entregan premios y uno puede ganar varias cosas al ganar. El punto es en que las personas que bailan en ese tipo de actividades, siempre son mujeres u hombres gays, y se nota. En cambio los que están en los *PC*, son niños pequeños o muchachos ya jóvenes. Por lo que está ese estereotipo. Nosotras debemos bailar y ellos deben jugar, y juzgan a los que intentan “salir” de ese esquema. Una vez me sucedió también, en que estaba en la fila para unos sorteos de *Call of Duty*, y yo quería un póster, el tema es que varios tipos llegan y se colaron en la fila, como también te quedan mirando como si fueras un fenómeno, ¿sabes? Eso está muy segregado, y lo he visto más en Chile, porque en Venezuela también asistía a esos juegos, pero no estaban tan marcados.

Entrevistadora: En pocas palabras, también estereotipan el juego.

Entrevistada: Sí, y eso sucede mucho. Incluso a veces no te hacen mucho caso hasta que no mencionas un juego más o menos “serio”. Eso me sucedió mucho estando aquí, ya que en eventos he conversado con varias personas, y si no les menciono el *LoL*, entonces no me dan “bola”. También suelo jugar mucho *Animal Crossing*, juegos así, tranquilos y relajantes, pero aún así yo digo que no, que no juego esas cosas. Al menos en *Los Sims*, yo juego de tal manera que las personas descargan las construcciones que hago.

Entrevistadora: Ya para ir finalizando, porque siento que esta entrevista suena como muy pesimista, quería preguntar si hay algo en que tú destagues, o algo positivo que puedas rescatar en lo de jugar.

Entrevistada: Mira, yo sufro ansiedad desde que nací, y cuando surgió el tema de la pandemia, a mi me dio ansiedad social. Algo así como pánico social, por lo que no puedo estar en espacios concurridos, y estando detrás de una pantalla me parece mucho más cómodo. A veces me cuesta estar en persona con alguien y mantener una conversación, y cuando llegó la pandemia, me lo condicionó de manera muy fea, y encontré en los videojuegos como una clase de escape. Si le quitamos a la comunidad el lado tóxico, es divertido poder congeniar con más personas que gusten lo mismo que a ti, y sobre todo, no me hace sentir mal al no tener la capacidad de hablar con otras personas. Los videojuegos facilitaron esto, no tanto en comunidades como *Twitch*, sino por cosas tan simples como juegos que uno consume, sino también por encontrar gente a la que una pueda conversar y simplemente seguir la conversación en las redes sociales. Creo que los videojuegos están en ese mismo propósito. A pesar de que he tenido malas experiencias, he hecho amigas y amigos en esos juegos, y también me ayudaron a poder adaptarme aquí en Chile. Me ayudó bastante en la integración y eso es algo bueno que puede traerte la comunidad “buena” de los videojuegos.

Entrevistadora: Me alegra mucho escuchar eso. En el fondo te ha ayudado bastante con temas personales que igual han sido fuertes. Al final, aparte de ser un escape o una forma de entretención, también te ayuda a superar un poco tu ansiedad y eso es algo rescatable. Que bueno que hayas podido sobrellevar un poco esto y que puedas estar en tu zona de confort en algunos juegos, y también que te incitan a mejorar.

Entrevistada: La verdad es que sí. Si una entra en este mundito, hay que tener cuidado.

Entrevistadora: ¡Muchas gracias por tu consejo! También gracias por la entrevista, he sacado hartas respuestas tuyas que me ayudan mucho para la investigación, así que muchas gracias. Ha sido super genial conocerte y eres muy simpática.

Fecha: 03/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Nekosai

Entrevistadora: Bueno, me llamo Francisca López, soy estudiante de quinto año de la carrera de Geografía en la Universidad de Concepción." Sí, nadie conoce lo que es geografía, no te preocupes si no sabes de geografía.

Entrevistada: Sí, me llama la atención cómo llegaste a este tema. Pensé que iba a ser una carrera como social, o sea, que en realidad tampoco sé si geografía tiene que ver con lo social, ¿no?

Entrevistadora: Sí. O sea, geografía en verdad es como el estudio del ser humano y su relación con su entorno, como el espacio. Entonces sí, todo el mundo me ha preguntado cómo, ¿qué tiene que ver tu tesis con geografía? Y es que básicamente el espacio digital es un espacio que claro, como nosotros no lo vemos, como no es palpable, la gente es como de “ay ya, pero eso como que no es espacio”, pero igual se hacen comunidades dentro, entonces, de hecho, hay gente que tiene como segunda vida dentro de los juegos online. Entonces, básicamente eso, como esa es la relación que hay entre geografía y la tesis.

Entrevistada: Está interesante, la verdad.

Entrevistadora: Sí. Bueno, lo que abordo en mi memoria de título es este tema que es violencia de género en los espacios digitales, pero lo estoy centrando a lo que es videojuegos online, que con esto yo me refiero a videojuegos que requieran interacción en tiempo real con los otros jugadores, entonces, mi idea es demostrar que las mujeres seguimos resistiendo incluso en los espacios digitales, básicamente que no descansamos en ningún lado y además, demostrar que las mujeres tienen prácticas específicas, espaciales para poder sobrellevar esta violencia. Eh, y eso como que en verdad. Como la explicación de la idea es que igual te puedes hacer entrevista y si tenéis tiempo, bueno, igual da lo mismo si no puedes, te puedo hacer como observación un día en que estés jugando y yo pueda como ver la interacción que tienes como cuando juegas. Pero eso igual depende de ti, como que igual si no puedes no te preocupes. Y eso básicamente igual necesito obviamente tu consentimiento para usar la información que me vas a dar y en caso, bueno, en la citación de los resultados, yo no quiero citarlas directamente a ustedes con nombre porque igual siento que es como invasivo, entonces tenía la idea de hacerlo con los nickname de juego para que sea como un poco más didáctico y un poco más anónimo. Entonces eso, no sé si tengo tu consentimiento.

Entrevistada: Sí, tienes mi consentimiento. El consentimiento de mi *nickname* también. Lo que sí, yo creo que va a estar difícil en la observación en el juego porque últimamente no estoy jugando tanto, entonces como que estoy haciendo como momentos como puntuales en la semana y aparte igual estoy jugando con mi pareja, entonces porque igual ahí yo lo veo más difícil, aparte como que no estoy interactuando tanto tampoco con otras personas, así que yo creo que esta dinámica derechamente no se va a dar. Así que espero que por lo del consentimiento no habría problema.

Entrevistadora: Sí, sí. No, igual no te preocupes si no puedo ir la observación. Si con la buena entrevista igual me sirve, me ayuda. Así que, como igual quería saber un poco de ti, como tu edad, qué te dedicas, tu nombre, no sé.

Entrevistada: Bueno, me llamo XXXX, soy psicóloga en varias áreas, en realidad he ejercido el área clínica entre el año pasado y este año, como diciembre, y en enero me puse a trabajar al tiro. Estuve trabajando en el área clínica para atención en adultos. También tuve experiencias para atención infanto juvenil y adultos jóvenes, así que atendí más o menos como todo el espectro de edades. Me di cuenta que no me gustó la clínica, así que ahora estoy reinventándome en nuevos espacios, que es el área de la psicología deportiva aplicada en *sport* y también el área de gestión de personas que sería como el

área de psicología empresarial. Tengo 23, no, 24, tengo 24, los cumplí hace poco, salí de la universidad San Sebastián. y soy parte de la ONG *Concept City*, que es donde viene la XXXX.

Entrevistadora: Ya. Qué buena. Oye, eso yo lo encontraba súper interesante, que a ver, yo empecé esta tesis como con algo nada que ver porque lo quería hacer como de impacto cultural del anime, la cultura occidental y después igual cambié el tema porque yo jugué un tiempo *Doom*, por ejemplo, *Free Fire* y al *Call of Duty*, pero como que yo gamer gamer no soy. Igual con la tesis me he motivado bastante. Yo creo que voy a terminar siendo gamer. Me he enterado con las entrevistas, yo no tenía idea que existían psicólogos para jugadores profesionales. No tenía idea y lo encontré super interesante.

Entrevistada: Sí, es todo como un mundo profundo que cada vez se está profesionalizando más. Entonces,

Entrevistadora: Sí, eso es interesante, qué bacán. Oye, y ya yendo como a lo que es videojuegos, ¿cómo entraste a este mundo? ¿Hace cuánto? ¿Qué jugabas primero? ¿Qué te motivó?

Entrevistada: A ver, yo entro a este mundo cuando era chiquitita, tenía como unos 6, 7 años y gracias a mi primo que él tenía la Play 1. Entonces cuando yo iba a como a la casa familiar, el panorama era jugar con él o verlo jugar a la Play 1. Y estaban estos juegos de consola, recuerdo *Tony Hawk*, uno como de Tarzán, otro el *Street Fighter* o el *King of Fighter*. Después él mismo, como teníamos una edad similar, me llevaba como a los arcades de coronel, entonces como que íbamos a una tienda que vendía como, no sé, cosas para la casa y tenían como de estos arcade y ahí jugamos su *King of Fighter*, *Street Fighter*.

Entrevistadora: Oye, qué bacán.

Entrevistada: Él me enseñó sin la barrera de género. Era su *play 2*, así que ahí entré. Luego el mismo primo me descargó como el emulador del Pokémon para que yo jugara en mi PC, que me compraron una PC como cuando ya tenía 10 años y ahí entré, también seguí jugando juegos por mi cuenta, como el *Pet Society* del Facebook,

Entrevistadora: Puros juegos de Facebook, me encantaba también ese último juego.

Entrevistada: Después los juegos como online, pero todos eran como solitario y después el Pokémon que ya fue como más de consola, pero no tenía una consola, así que estaba en el PC. Puro juego solitario. Y ya en la adolescencia siempre en juego solitario, me compré una consola para mí, un la Nintendo DS XL también puro Pokémon Mario Kart y conocí los juegos online para como para el 2021 recién, como que mi adolescencia en el colegio siempre fue muy en solitario en Minecraft, pero Minecraft sola, así como que yo no sabía ni conectarme a servers, nada, solo veía como a la gente jugar. Ya para la pandemia, bueno, nos encerramos todos en la casa. Yo en ese tiempo tenía una pareja a distancia, entonces queríamos jugar más cosas y yo tenía una PC, entonces me compré otra PC que es la que tengo ahora, un notebook y allí conocí los juegos multijugador online como el *LoL*, el *Valorant*, que es como lo que principalmente juego. Y ahí conocí el bullying, el machismo, la xenofobia, todo. Ahí sucedió un antes y un después.

Empecé a jugar al *Valorant* en el 2021 que fue el primer *shooter* y juego online que jugaba, así para conversar por voz, y el *LoL* pero ahí no he recibido tanto bullying

Entrevistadora: ¿Cuántas horas inviertes jugando?

Entrevistada: Yo creo que mínimo juego unos 40 minutos y máximo va dependiendo de cuánto tiempo hay en el día, y en ese caso es un máximo de tres horas.

Entrevistadora: Igual hartó.

Entrevistada: Sí, incluso con mi pareja estamos desarrollando un videojuego también. Lo queremos como una novela visual, pero en mecánica va a ser un *RPG* estilo *Pokémon Y Undertake*.

Entrevistadora: ¿Cómo lo hacen? ¿Con una empresa o ustedes solos?

Entrevistada: Nosotros solos, porque mi polola estudia y le da a la programación, y lo hace a través de un motor de juego estilo *Unity*, pero es el *Godot*, y va implementando los dibujos que hacemos relacionados con la historia, porque ya la historia la tenemos, solo hay que empezar a hacer las animaciones. Incluso hemos estado aprendiendo a hacer *Pixel Art*.

Entrevistadora: Oye, que entretenido. Eres la primera que está tratando de hacer un videojuego.

Entrevistada: Que bueno, pero igual hemos estado un poco flojos con el proyecto, por la vida adulta y demás.

Entrevistadora: Para seguir con la entrevista, tu me dijiste que jugabas hartó desde chiquita, y por eso me gustaría saber cuál ha sido tu opinión a lo largo de los años, porque al haber jugado a muchos juegos, debes haber visto la representación femenina que existe dentro de los videojuegos, en general el diseño y demás.

Entrevistada: La verdad es que no recuerdo exactamente mi opinión desde chica, pero siempre he visto a los personajes femeninos con poquita ropa, y la verdad es que no me acomodaba esa imagen, y por eso siempre elegía personajes masculinos o que fueran un poco más andróginos. A veces simplemente no las elegía derechamente, ya que no me representaba a mí, a parte que en la gran mayoría de los juegos, los protagonistas siempre eran masculinos y cuando había una mujer, no me representaba en lo absoluto. Estoy segura que en los juegos que jugaba de chica, no había ninguna mujer protagonista y siempre había que salvarla.

Entrevistadora: Me contabas que jugabas hartó *Valorant* y *LoL* que son, literalmente, las comunidades más tóxicas dentro de los videojuegos de hoy en día. Y por eso me gustaría saber si has experimentado episodios violentos, o sí te han violentado dentro del juego.

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: ¿Qué clase de violencia has vivido?

Entrevistada: En lo que más recuerdo y fue lo que más me chocó fue cuando estaba jugando *LoL* y un grupo me atacó, eran tres, así como individuales, y me atacaron. También recuerdo que solían asumir mi género por mi *nickname* y claro, me insultaban por ser mujer y no saber jugar. En ese entonces era nueva y no sabía, ahora sí, juego bien. Y claro, me sentí muy pasada a llevar. Y en otras partidas, me instaban a jugar con ciertos roles así de centinela o de *support*, obviamente me lo tomé muy limitante y no

como un insulto, a pesar de que me lo dijeron de forma muy hostil. Cuando entré al mundo del *gaming* y empecé a hacer amistades o vínculos a través de *Discord*, se empezó a dar esa dinámica de jugar con gente que no conocía, y ahí surgió también otra tendencia de insultar y era muy incómodo. Esas experiencias son las que más menciono porque sentía que sucedía por ser mujer derechamente, a pesar de que tuve mi período de exploración de género, entonces no tenía cómo saber tampoco.

Entrevistadora: Yo entiendo que el *LoL* se maneja con chat escrito y el *Valorant* es tanto escrito como en chat de voz, por eso me gustaría saber, ¿dónde crees tú que se da más la violencia? ¿En el chat escrito o en el chat de voz?

Entrevistada: Yo creo que surge un fenómeno muy interesante, porque uno pensaría que sucede en el chat de voz, ya que las agresiones llegan más rápido que por escrito. La verdad, es que no he jugado mucho al *LoL* como para decir con exactitud, pero tengo amigas y familiares que sí lo han jugado y me han dicho que en el chat escrito se insulta más que en voz, ya que al ver tu *nickname* al tiro asumen tu género y empieza el bombardeo de insultos. Y la verdad es que pienso que es porque la comunidad del *LoL* es así, y sinceramente, no sé cómo estará la situación porque han aumentado las penalizaciones por la violencia.

Entrevistadora: ¿Qué comentario te han dicho que te ha quedado más marcado? Uno que no se te haya podido quitar de la cabeza.

Entrevistada: Creo que por ser mujer no se te permite jugar un rol que no sea acorde a tu género, para mí, eso igual es violencia. Yo sé que no es tan grave, pero si he recibido mensajes en que se me acusa de no saber jugar o que si estoy en un equipo, inmediatamente vamos a perder, como si no pudiera jugar. Al final aprendí a mutear el chat de voz y ha sido lo mejor que he hecho, porque me ahorré muchas situaciones incómodas.

Entrevistadora: Y esos comentarios violentos o esa violencia que ejercen hacia ti, ¿por qué crees que se debe principalmente?

Entrevistada: Yo creo que se debe a la cultura machista que está dentro de los videojuegos, sobre todo los que son online. Es un espacio en que los hombres predominan más y han ocupado espacios tanto individuales como competitivos, mucho más que las mujeres y quizás ese sea uno de los motivos, en que tienen ese *chip* de cultura machista, porque se resguardan entre ellos y se apoyan.

Entrevistadora: Me contaste que no te permitían jugar ciertos roles, y por eso te pregunto, ¿crees que la violencia te ha generado alguna clase de rechazo a lo que es el juego o los videojuegos?

Entrevista: La verdad, es que en ese tiempo no sabía cómo mutear a las personas y tenía que bancarme todos esos insultos o el acoso así que sí, me generó un rechazo tipo: “no voy a jugar más”, porque quedaba agotada, ansiosa y me culpaba a mi misma por no poder jugar por ser mujer. Quedaba muy afectada emocionalmente.

Entrevistadora: Qué lata, porque es un espacio que tú disfrutas. Porque al final es tu *hobbie*, tu espacio de ocio más que tu trabajo. Me decías que muteabas cuando empezaban a insultarte y por eso te pregunto, ¿qué haces para evitar estas situaciones a parte de mutear?

Entrevistada: Lo que hice al principio fue cambiarme derechamente el nombre de usuario varias veces, porque mi *nickname* es mío, pero la gente asumía que era mujer y por eso me lo cambié, para que dejaran de tratarme mal y tuve razón, empezaron a tratarme mejor, y también me sirvió como para demostrar que yo era buena jugando, y al final les decía que era mujer después de ganarles. Obviamente les dolía el ego.

Entrevistadora: ¿Te ha afectado esta violencia, algún cobro monetario para cambiar el *nickname*, o que tu rendimiento dentro del juego empezó a fallar?

Entrevistada: La verdad es que no, no creo que me haya costado algo dentro del juego. Porque el poder cambiar de nombre es algo relativamente nuevo, y no he tenido que pagar para hacerlo. Tampoco tuve problemas con el *ranking* de las estadísticas. Eso ya es netamente por mis rendimientos, pero lo que sí me ha afectado es jugar menos partidas competitivas, porque me generaba mucha ansiedad hablar, ya que tenía ese pensamiento constante de que me iban a molestar toda la partida por ser mujer.

Entrevistadora: Así que te afecta en el ranking

Entrevistada: Sí, me ha afectado un par de veces creo yo.

Entrevistadora: Ahora yendo a lo que es más violencia o acoso, ¿te ha pasado alguna vez que, por ejemplo, te han violentado o acosado en el juego, pero que de algún modo sentiste que podría romper un límite y sentirte amenazada por tu integridad física?

Entrevistada: Yo me acuerdo que hubo un tiempo en que yo jugaba con mis compañeros de carrera de psicología, y recuerdo que siempre tiraban tallas muy machistas y no se contenían cuando yo estaba presente. Entonces, no me lo decían a mí, pero se lo decían a otra chica que se sentiría muy, muy afectada. Y yo pensaba que tal vez ese tipo de bromas continuarían en la realidad.

Entrevistadora: Yo sé que el juego tiene una comunidad que está afuera en plataformas de redes sociales o foros. Quería saber si tú participas en esas comunidades de forma activa.

Entrevistada: Sí, creo que soy consumidora activa de estas plataformas como *Twitter*, *Instagram*, y que están más relacionados al contenido de *Valorant* o de *Riot* en general. *Discord* también tiene varios servidores y yo estoy en algunos.

Entrevistadora: ¿Sientes que esos espacios también son violentos?

Entrevistada: Sí, yo creo que sí, porque mientras más informal sea el espacio, así tipo una red social, más violenta es. Ha disminuido eso sí, el bullying.

Entrevistadora: Bajo tu vista de psicóloga y profesional, cómo opinas con respecto a todo este tema de la violencia de género, o si te ha tocado psicoanalizar a alguna chica que juegue, o que tu misma te hayas hecho una retrospectiva. Porque igual sería interesante tener ese punto de vista.

Entrevistada: No me ha tocado atender ni a tratar la experiencia femenina, lamentablemente, y es un espacio que yo he estado buscando, pero personalmente pienso que afecta tanto a la integridad como emocional de la persona, el simple hecho de que se empiece a culpabilizar a la mujer, afectando sus creencias interna de que efectivamente es mala, porque no sabe jugar con técnica y así. Lo sé porque yo lo viví.

Entrevistadora: Ahora que vas a ser parte de algo más profesional en esta área, ¿cómo ves tú el papel de género dentro de la industria de los videojuegos?

Entrevistada: Como las mujeres en la industria se me hace llamativo porque, soy nueva en esta área y viéndola más profesionalmente me llama mucho la atención las diferencias de género. Todavía no existen los equipos profesionales mixtos y sería interesante verlos en una competencia, así tipo: hombres versus mujeres, o mujeres y disidencias. Aunque creo que se está abriendo recién un espacio de forma exponencial, y he visto en torneos en que no se llena completamente cuando los jugadores son mujeres, a diferencia de los hombres, que son más masivos. Esa es una gran diferencia que he notado.

Entrevistadora: Ya estamos terminando, y para continuar, ¿qué te gustaría que cambie o que mejore en la cultura gamer en Chile?

Entrevistada: Al tiro pensé en las sanciones, que los puedan mejorar y que sea demostrable, como por ejemplo que se pueda grabar las conversaciones de voz o que los reportes de chat de texto sean válidos, y lamentablemente, no basta con un reporte, tienen que ser varios para que te sancionen. También me gustaría que se pudiera potenciar este espacio gamer competitivo para todos los géneros y disidencias. He visto que ha estado bien potenciado, pero que siga así, que mejore con el tiempo.

Entrevistadora: A pesar de todo lo malo, ¿qué destacarías con respecto a la cultura del gaming?

Entrevistada: Me gusta porque este espacio virtual te permite conectar de partida con gente que está a kilómetros y kilómetros de distancia. No hay límite de distancia y eso lo hace más genial, porque es un plus. Poder conocer gente de lejos, y si uno está disconforme con su género o aspecto, puede cambiar al personaje a su propio gusto. Es una experiencia personalizable. Y es bonito, porque uno conoce a mucha gente. Yo conocí a la ONG mediante este espacio virtual. También conocí a mi pareja, a mis amistades, y un sinfín de cosas que me dieron experiencias bonitas y perdurables en el tiempo. Obviamente también es peligroso ya que uno empieza a relacionarse con gente desconocida y no sabes sus verdaderas intenciones, pero fuera de eso es buena la experiencia.

Entrevistadora: Bueno, esa era toda la entrevista. Me ayudó mucho tu visión, y sobre todo siendo una persona que se está dedicando o que quiere dedicarse a este mundo. Muchas gracias, me ha servido mucho.

Fecha: 04/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Mai

Entrevistadora: Bueno, hola, un placer. Mi nombre es Francisca López, soy estudiante de la carrera de geografía de la Universidad de Concepción. Estoy en mi quinto año, o sea, ya estoy terminando y estoy haciendo mi memoria de título. Estoy haciéndola sobre violencia de género en los espacios digitales, que, básicamente es todo internet, y lo estoy orientando a lo que es videojuegos online, que son estos juegos que requieren de interacción entre los jugadores y jugadoras en tiempo real. Esto lo hago con el objetivo de demostrar que como mujeres vivimos resistiendo incluso en los espacios digitales, que básicamente igual se hacen comunidades en estos. Entonces, me gustaría conocer un poco tu historia en cuanto a los videojuegos y necesito tu consentimiento para poder grabar y usar esta información en la tesis.

Entrevistada: Claro, claro, no hay problema. Tienes mi consentimiento.

Entrevistadora: Gracias. Yo ahora te voy a preguntar como tu nombre y todo, pero en la tesis yo pretendo usar los *nickname* de juego para que no sea una citación tan intrusiva y para que sea un poco más anónima. Entonces, no sé cuál es tu *nickname* de juego.

Entrevistada: Mairuno o Mai. Por lo general es mi nombre también en *Twitch*, o sea, lo uso para todo.

Entrevistadora: Ah, ya. Entonces, eso. Me gustaría saber un poco de ti.

Entrevistada: Claro. Mira, te comento, yo soy venezolana, vivo actualmente en Perú. Estuve viviendo hace tiempo también en México y en Colombia. Me he mudado muchas veces, la verdad, pero por los mismos inconvenientes que han pasado en mi país. Llevo jugando videojuegos desde hace como unos 15 más o menos años. Empecé con *League of Legends*. Tengo, por cierto, 32 años. Y bueno, como te digo, empecé con el *LOL* por un amigo en común que me dijo, "Ah, vamos a jugar. ¿Qué tal?" Yo, la verdad, no conocía nada de los *MOBAS*, no sabía nada. Empecé, como te digo, hace 15 años y yo no sabía nada, ni tenía idea de lo que eran los *MOBA*. Claro, de cuando yo empecé estaba fuerte igual la gente como que no podía ver una niña jugar porque "ay una niña, ya perdimos" ¿no? Entonces yo era super nueva y conforme al tiempo que yo iba, obviamente jugando, aprendí otras cosas. Obviamente, la mayoría de mis equipos eran chicos que te tratan diferente y te tratan como... no era el trato especial de niña, tipo "ay, si es niña, es linda y hay que aceptar todo lo que ella haga" ¿no? a mí sí fue tipo "eres niña, no nos importa, pero tienes que jugar como un hombre y tienes que mejorar, si no juegas con nosotros".

Entrevistadora: O sea, te trataban como igual.

Entrevistada: Sí, a mí me trataban, la mayoría de las veces, igual con conforme a algunas cosas, ¿no? Obviamente nunca falta como que el flameo, los insultos y más que todo de la de la gente que uno no conoce, ¿no? Porque cuando es un equipo, ya pues te tratan como un igual, más o menos, ¿vale? Porque yo desde hace unos 5 años por acá, yo empecé a jugar profesionalmente, bueno, traté, pero fue muy pesado y más para una niña o bueno, para chicas un poquito pesado porque, yo he estado en un grupo de chicas y es un poquito más flexible todas con todas, ¿no? pero cuando es grupo de chicos, los

chicos como que te quieren y como que integrar, pero a la vez te denigran porque aprendes un poquito más lento que ellos.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Entonces sí tocó una época dura cuando estuve jugando ahí torneos y cosas así y lo tuve que dejar porque era muy pesado.

Entrevistadora: Oye, igual bacán esto, como que igual eres una de las pocas mujeres que he entrevistado, que en verdad ha tratado de jugar competitivamente a nivel profesional.

Entrevistada: Sí, lo intenté, pero no funcionó tanto. Si estuve en varios torneos, como unos tres o cuatro y sí gané algunos, pero nada, sí intenté, pero no llegamos a mucho porque los chicos como que se bajonearon y ya cada quien fue por su lado.

Entrevistadora: Claro. Oye, contabas que juegas *League of Legends* ¿Hace cuánto? O sea, como ¿cada cuánto juegas o cuánto puedes estar sentada jugando hasta que te levantas hacer otra cosa?

Entrevistada: A ver, el *LOL* tengo años que no lo juego porque es un juego que literalmente tuve que abandonar porque era en PC. Cuando yo me mudé de Venezuela, yo tenía mi propia computadora y podía jugar todos los días. Estuve como unos 4 años jugando *full*, jugaba unas 8 horas, 5 horas al día, ¿vale? De que no me paraba y jugaba y jugaba, pero después cuando yo me mudé sí ya lo tuve que dejar porque no tenía mi PC propia, pero ya en México estuve como un año, nos prestaban una PC y ahí jugaba ocasionalmente, ¿vale? Jugaba como que unas 2 o 3 horas al día, pero no tanto como antes. Ya después me adentré al mundo del *MOBA*, pero móvil. Entonces, no tanto en *League of Legends*, sino que empecé mi segundo juego más jugado, que ahorita es *Mobile Legends*, ¿vale? También es *MOBA* de teléfono que es como *League of Legends*, pero un poquito más básico, en el sentido de que obviamente tiene rotaciones, tiene objetivos, tiene otras cosas, pero duran un poquito menos las partidas. O sea, el *League of Legends* puede durar hasta 2 horas una partida. Aquí como mucho durarás 30 minutos.

Entrevistadora: Ah, ya. O sea, ese juegas actualmente

Entrevistada: Sí, exacto, como desde hace unos 6 años para acá, mi vida ha sido jugar juegos de teléfono. Me adentré al *Mobile Legends*, conocí gente, entrar a escuadrones, a equipos y a practicar más seriamente. Y ahí fue cuando encontré equipo, entré en torneos y tratamos de hacer era algo más profesional, pero bueno, lastimosamente no se pudo. *Mobile Legends* fue el que me impulsó, junto con *Pokémon Unite*, que es otro *MOBA*, a hacer *streams*. Entonces, gracias a *Mobile Legends* y *Pokémon*, yo hago *streams* y he crecido medianamente en *Twitch*. Entonces, básicamente lo que yo hago y 24/7 es jugar *MOBAS*. Ahorita lo pausé porque es un estrés bastante grande, porque obviamente te gasta emocional, mentalmente y muchos sentidos y tuve que pararlo momentáneamente. Obviamente sí juego *Mobile Legends* fuera de *stream*, pero es muy ocasionalmente, juego como cinco o seis partidas al día y ya lo dejo hasta ahí.

Entrevistadora: Que bacán, que juegues, pero igual te cuides, eso es super importante. Ya entrando de lleno a lo que es videojuegos, hay algo que es la representación femenina y me gustaría saber ¿qué opinas respecto a esto por parte de la industria?

Entrevistada: Hay muchas representaciones femeninas, pero a la vez están juegos de pelea como *Bloody Roar*, entre otros, que son mujeres más luchadoras, que no les importa nada, pero está la princesa, que obviamente son como personajes más que salvar. Obviamente, ya conforme al tiempo se está tratando de cambiar, por lo menos ahorita *Zelda* tiene su propio videojuego, *Peach* también creo que tiene su propio juego, entonces ya están tratando de cambiar como ese tipo de cosas que está muy bien, está excelente, pero lo que no me agrada mucho es que tratan de hacer e incluir al género femenino a los golpes para que obviamente todos estemos felices.

Entrevistadora: Claro. O sea, según tú, ¿hay una inclusión, pero como que hay veces que como que un poco raro?

Entrevistada: A veces a veces siento que es muy forzado, porque si te pones a ver anteriormente había mujeres que podían tener su juego, podían tener esa esa personalidad como de niña secuestrada. Y se veía bien y no era una inclusión forzada como los juegos de pelea, se ponían a pelear y no había ningún problema. Nadie perdía la cabeza por eso. Hoy en día es un poquito más complicado, porque yo sé que la gente no lo acepta tal y como es, sino que ahora quieren tratar de incluir todo, pero más a lo obligado y forzado, cuando anteriormente había inclusiones y había cosas que nos metían en los videojuegos o metían las chicas y no era forzado y nadie lo sentía, tanto películas, series y cosas así, pero nadie lo había notado hasta ahora.

Entrevistadora: Sí, pasa hartito que ahora no se siente tan natural en algunas cosas. Oye, yendo como a lo que es violencia, ¿tú has vivido alguna vez experiencias violentas dentro del videojuego cuando juegas?

Entrevistada: Sí, en los *MOBAS* sí hay mucha gente. Bueno, al principio yo no sabía, era muy inocente y yo no sabía por qué la gente me insultaba. Obviamente yo sabía que, en parte, era porque lo estaba haciendo mal, pero era porque yo iba empezando y me hacía sentir muy mal como persona. Sí, me hacían sentir inútil. A veces como que una pensaba “ay, ¿por qué la gente nos trata así?” Ya ahorita pienso de otra manera, porque uno va evolucionando, son casi 15 años jugando, y dice, “Ah, bueno, cosas no”, porque hasta yo misma he llegado a flamear gente, pero para defenderme o cuando de verdad la gente lo hace a maldad que quiere flamear a propósito. Entonces, básicamente sí, desde que yo juego *League of Legends* siempre he recibido como ataques tipo, “Ay, vete a la cocina” o “ay, tú no sabes jugar, eres una porquería”. Cuando estuve en *Mobile Legends* también hubo bastantes agresiones pasivo-agresivas de mi equipo y por culpa de eso yo tengo traumas. En el fondo igual después demostré de que siendo mujer se puede jugar bien.

Entrevistadora: Exacto.

Entrevistada: Cuando yo vine y empecé a jugar *Mobile Legends*, me puse como más pila, porque en *League of Legends* lo hacía por diversión, o sea, no lo sentía como que yo tenía que mejorar porque sí, porque no era algo que yo quería hacer toda la vida, no quería jugar toda la vida a eso y lo empecé a jugar por otra persona. Entonces, obvio, me quedó el gusto de los *MOBA*, pero no era como que algo prioritario para mí. Entonces, cuando empecé a jugar *Mobile Legends*, expandí muchos mis horizontes y conocí mucha gente que me decía los típicos chicos de que “ay, eres muy buena”, pero cuando ven que no tienen oportunidad contigo, es tipo, “eres una basura”, “no sabes jugar”, “eres mujer ándate a la cocina. Me pasó una vez que quise romper ese esquema de que la mujer juega soporte y quise jugar otras cosas, hasta que conocí a un chico y me obligó a volver

a jugar soporte. Entonces me volví a acostumbrar y no salía de ese estancamiento de soporte, pero cuando empecé a buscar equipos salí de estancamiento de soporte. Yo siempre les he comentado a mi gente de *Twitch* que el rol de soporte son unos roles muy importantes porque son los personajes que están constantemente rotando en el mapa y ayudando a las líneas.

Entrevistadora: Claro, es un es un rol super fundamental.

Entrevistada: Sí, exacto. Yo siempre he sentido que el rol de soporte, obviamente todos los roles son importantes, pero siento que estos estancan más porque son personajes o son líneas que constantemente están moviéndose por todo el mapa para ayudarte. En *Mobile Legends* se expande un poquito más los horizontes y el soporte como tal se la mantiene en todo el mapa. Entonces, en un principio, era muy didáctico y me parecía divertido y pero me parecía también muy estresante porque había gente que obviamente ya sabía lo que tenía que hacer y yo no sabía. Entonces ganaban ellos por paliza como quien dice.

Entrevistadora: Claro. Y estas experiencias violentas que has tenido tú ¿a qué crees que se ha debido? ¿a qué factores?

Entrevistada: A ver, si estás en tu equipo y recibes la agresión por parte de tu equipo, la mayoría de las agresiones vienen cuando se enteran de que eres mujer y estás jugando mal o ellos van perdiendo porque creen que es tu culpa. Porque si te enteran que eres mujer, vamos a suponer que tú no estás haciendo las cosas mal, sino que son ellos. Y ellos para desviar su ira y saben que están su ira y su molestar a sí mismos, culpan a otros y saben que lo típico es culpar a una mujer porque la mujer juega mal y no juega ese tipo de juegos y no puede y tiene que estar en la cocina como ellos dicen típicamente.

Entrevistadora: Claro. Si es equipo enemigo, la mayoría de las veces es porque quieren burlarse de la mujer solo porque sí.

Entrevistada: Por lo menos a mí me ha tocado ambos. Una no le sigue las jugadas, ellos como hombres se enteran que es mujer y dicen, "No, que ella no hace nada" o "ay es una mujer, por eso estamos perdiendo." ¿Y por qué? Porque Obviamente su sentido de la masculinidad bestial con ese pensamiento no sale de que los otros tienen la culpa. Entonces se intensifica más cuando eres niña, porque para ellos las niñas no juegan estos juegos porque no le saben.

Entrevistadora: Sí, pues es algo que en verdad se da mucho, como que es un estereotipo que la gente tiene muy marcado en las mujeres juegan mal o en verdad si están perdiendo los hombres como que le echan la culpa a las mujeres porque les pega mucho en el ego.

Entrevistada: Exacto. Darse cuenta de que a la final ellos también no son los mejores jugando. Y quieren echarle la culpa a otra persona que, obviamente, por el pasar de los años en su estereotipo todo cabrón y feo, tiene que ser que ellos son los que están jugando mal, ¿vale? Entonces, ellos tienen en su mentecita que siempre los hombres son los que juegan y hacen las jugadas super profesionales y las mujeres son malas.

Entrevistadora: Claro. Oye y ¿te han dicho algún comentario que te haya quedado a ti muy marcado?, como que tú digas "nunca se me va a olvidar esto que me dijeron".

Entrevistada: Sí, la verdad es que mi equipo hubo un tiempo en que ellos jugaban muy pesado porque me querían integrar como un chico más. Obviamente no tenemos los mismos pensamientos. Este ellos como que se jugaban muy pesado, pero obviamente sabían que era la niña y usaban como eso del juego pasivo agresivo de que “ay bueno, ella la tratamos como niños, pero igual entonces sí eso es una niña y la vamos a denigrar” y para ellos es solo un chiste, pero para otros obviamente le iba a caer más pesado. Entonces el comentario que ellos me dijeron hace tiempo fue tipo, “no sabes jugar otra cosa que no sea soporte y por eso eres una inútil”.

Entrevistadora: O sea, en el fondo desmereciendo tu trabajo, tu rol.

Entrevistada: Sí, exacto. Me denigraban por mi propio rol, porque cuando yo también jugaba con ellos, no quería jugar otros personajes que no me hacían sentir cómoda, pero a ellos obviamente les beneficiaba que yo jugara lo que ellos querían. Pero a mí lo que no me gustaba era que ellos no se adaptan entre todos. Ellos querían que yo me adaptara a ellos, pero ellos no se adaptaban también a mis jugadas. Entonces yo había visto equipos anteriormente profesionales que siempre se adaptaban al soporte. Entonces, yo quería hacer que, en un futuro, si llegaba a ser algo profesional, tener un equipo que también jugara conmigo en vez de yo solo jugar con ellos.

Entrevistadora: Sí. Pues en el fondo igual conocían tu rol y que en verdad te consideraba importante para el juego, pero a la vez te menospreciaban y no ayudaban.

Entrevistada: Sí, exacto.

Entrevistadora: Oye, entonces, tú los comentarios que has escuchado que te dicen van como relacionados a que eres mujer, pero, y lamentablemente, la gente es super xenofóbica. Me gustaría saber si igual has tenido como alguna experiencia violenta solo por el hecho de tu nacionalidad.

Entrevistada: Sí, no tantas veces como crees, pero sí hay gente que me han dicho el típico comentario “ay, en Venezuela no comen”, “los venezolanos son malísimos” y cosas así,

pero yo no le presto atención,

Entrevistadora: Qué bueno que no hayas vivido tanto esa experiencia, porque igual yo encuentro que la xenofobia hoy en día está super presente y yo lo encuentro sinceramente tan estúpido. Yo no lo entiendo.

Entrevistada: Sí, es muy desagradable. Sí, me tocó vivir xenofobia muchas veces en México y en Colombia. Aquí todavía no, porque como te digo, voy llegando. Tengo como un mes apenas.

Entrevistadora: Qué bueno eso. Me alegro de que acá no hayas tenido que pasar es. Oye, ¿y estas estas experiencias violentas te han generado algún rechazo al videojuego o a jugar en sí?

Entrevistada: Sí, no tanto a jugar, sino que hay veces que me siento insuficiente y que lo quiero dejar, no te lo voy a negar. Un 70% de las veces he querido dejar los *MOBAS* por todas las cosas que una vez me dijeron.

Entrevistadora: Claro, en el fondo igual te la vas te vas creyendo estos comentarios negativos que te tiran.

Entrevistada: Sí, exactamente. Muchas veces he pensado tipo, “esto no es para mí”, “no soy suficiente” o “no lo puedo hacer” porque obviamente uno vive en la expectativa de que hay personas que pueden *carrear* un equipo uno versus cinco a veces que no, ¿me entiendes? Entonces me siento como en una en un punto en que digo, ¿qué tengo que hacer para poder *carrear* a esta bola de inútiles? Siempre les he dicho a todo el mundo, tanto a mis equipos como a mi comunidad, que es un juego en equipo y un juego en equipo obviamente se juega cinco versus cinco, ¿no? Entonces, sí había un punto en que me he tirado los equipos al hombro y si he sentido que puedo yo *carrear* a esta gente.

Entrevistadora: Sí, no, pesques esos comentarios. Si tú eres buena y de verdad tú dices como, "Oye, yo he peleado y he estado jugando tanto tiempo como para demostrar que soy buena" y hay gente que te busca incluso, es porque eres buena.

Entrevistada: Sí, claro. O sea, una con tantas cosas se bajonea, ¿no? entonces es como una marca y es muy difícil con el tiempo sanarla.

Entrevistadora: Claro, igual una no es de piedra y es normal, pero que bueno que puedes tomarte el tiempo de sanar. Y por esta violencia ¿has tenido que tomar acciones para que esto sea menos violento?

Entrevistada: A ver, en *stream* yo tengo mis moderadores y quedamos en que todos tienen que estar muy pendientes. Yo sé que a veces es muy complicado, porque hay mucha gente que escribe. Entonces, a mí no se me pasan comentarios, es muy difícil que se me pase un comentario, siempre estoy leyendo. Entonces, siempre he tratado de decirle a ellos que sean muy pendientes de comentario que salga y que pueda lastimar. En tanto fuera del *stream*, yo bloqueo el *chat* o me pongo a defenderme yo misma, ¿no? trato de que no de a enseñar que soy mujer, pero este a la final se terminan dando cuenta, ¿no? Pero yo admito que mi autodefensa es insultar de vuelta. Hay veces que sí ya no se puede ser tan grosero y lo que hago es mutear el *chat*. Yo no hablo por el chat de voz jamás porque obviamente si escuchan que hay una mujer, eso es peor.

Entrevistadora: Claro, prefieres ahorrártelo y simplemente no hablar.

Entrevistada: Exactamente. No puedo ni escuchar lo que ellos dicen, ni ellos, obviamente lo que yo digo, porque nada que ver. Pero hay un punto, muy pocas veces respondo, pero sí hay lo hago y un poco agresivo, no sé, un montón de cosas groseras que yo sé que no está bien, pero uno tampoco puede ser tan tonto y dejarse amedrantar, ¿no?

Entrevistadora: Claro, igual es un poco “combatir fuego con fuego”, que igual es bueno en cierto punto.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: Oye, ¿y esta violencia te ha afectado en tu desempeño en el juego?

Entrevistada: A ver, sí me ha costado en el sentido de que si hay alguien que me está amedrantando en media partida, sí hay un punto en que me desconcentro tanto que no

juego bien y empiezo a jugar un poco más feo. O me escriben cosas como tipo, "Ah, la Mai es muy mala" y literal me buscan en todo el mapa para matarme a mí.

Entrevistadora: Ah, o sea, era como directamente un ataque hacia ti.

Entrevistada: Exacto. Se volvió muy directamente y se volvió super incómodo. Y es vez hubo un punto en que ya yo quería salir de la partida y le decía a mi equipo "vamos a rendirnos, ya no quiero jugar esta partida." Porque se volvió super molesta. Estaba en media partida, me puse a llorar y mi pareja super preocupado. Entonces, me sentía super incómoda porque me sentía como acosada por ellos indistintamente, porque ya hubo un punto en que se volvió tan estresante ver los comentarios de ellos por el *chat*, que yo obviamente los bloqueé. Creo que fue la partida más horrible de toda mi vida que no quisiera volver a vivir jamás.

Entrevistadora: Claro. Que horrible esa experiencia, porque te afectó en tu desempeño y emocionalmente, pero qué bueno que tu pareja te ayudó y te contuvo. Y eso estaba pensando, porque muchas veces pasa de que uno vive violencia en el juego y en persona, no sé si te ha pasado alguna vez que hayas sentido que esta violencia digital traspasa un poco la barrera de lo digital y pasa a ser algo físico, donde tú sientas que tu integridad física está como afectada.

Entrevistada: Una vez sí pasó, pero muy pocas veces, como una o dos veces como mucho. Hubo un punto en que uno de los del equipo, ellos sabían que yo era *streamer*, pero era *streamer* pequeña. Apenas iba comenzando, tenía como unos 6 meses todavía. Y ya cuando ya yo me peleé con ellos, ellos llegaban a veces a mi *chat* a amedrentarme. Yo en ese tiempo no tenía moderadores, porque estaba chiquita. Menos mal que no había mucha gente, pero obviamente, psicológicamente a mí me hacía sentir mal. Y sí salió como un poquito más, no tanto físicamente, pero sí salió como que del juego. A estar en mi en mi zona de confort que era mi *stream*.

Entrevistadora: Igual que fome que te fueran a insultar incluso a tu espacio.

Entrevistada: Sí, son personas que yo he sentido y a lo largo del tiempo he sentido que son personas que no son felices consigo mismos y vienen a fastidiar a otros.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Sí, ¿no? Esta gente tiene tiempo libre y que no tiene otra cosa en que gastarlo, muy miserable.

Entrevistadora: Exactamente. Bueno, ya estamos terminando y no sé si me podrías contar un poco sobre cómo percibes el papel de género dentro de la industria de los videojuegos, por ejemplo, las mujeres dentro de la industria, más allá de lo que son jugadoras, como trabajadoras.

Entrevistada: Sí. Bueno, a ver, me gusta mucho a veces porque es que es 50/50, ¿okay? Porque hay veces que las tratan bien, si es tanto en general como los personajes o jugadoras como tal de equipos, hay veces que tienen un buen recibimiento, pero hay veces que viene la burla y la denigración. La falta de respeto abunda, entonces no hay ese respeto de que, sea lo que sea, son personas que están jugando contigo y respeto hacia ella, así sean mujer o sea lo que sea. Entonces, yo creo que es como un 50/50,

porque si hablamos tanto del género femenino, siempre vamos a ser criticadas y juzgadas y muy pocos hombres nos va a tomar como lo que realmente somos. Y una puede defenderse, pero si ya uno se comporta de una manera agresiva o como otro hombre, ya para ellos eres una lesbiana, una marimacha o cualquier cosa. Es muy triste porque como una no puede porque como una es mujer tiene que ser recatada, tiene que ser delicada, y a mí me importa un bledo eso. Yo como mujer soy delicada y soy femenina, pero también tengo mi lado camionero, como dirían, y también insulto, también tengo mis momentos. Hay que saber con quién discutir y con quién no, porque de qué te sirve discutir con un cavernícola, que discutir con un chico que capaz te va a entender y va a dialogarlo contigo, así peleen o se insulten.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Pero yo pienso que a medida del tiempo están sabiendo integrar mejor a las mujeres y las mujeres están surgiendo un poquito más en este ámbito de los *MOBA*, porque he visto muchos equipos de mujeres. A mí me gustaría, algún día en un futuro, quién sabe, ver un equipo mixto, que no solo sean hombres o sean mujeres, sino mixto y jueguen por igual en una partida. Eso me gustaría ver algún día.

Entrevistadora: Ojalá sea así, que se evolucione. Para finalizar, me gustaría saber algo positivo que tú rescates o destaques de la cultura del *gaming*.

Entrevistada: A ver, que no hay mucho que decir porque es que sigue siendo 50/50. Es mucha cosa negativa, pero tiene su lado positivo en el sentido que conoces personas, conoces costumbres nuevas y conoces jugabilidades nuevas de otras personas. Entonces, aprendes demasiado. Yo agarro los *MOBA* como algo de aprendizaje, porque gracias a ello he mejorado un montón en un juego que nunca pensé que le iba a tomar tan en serio. Aunque uno no lo crea, te enseñan valores sobre la amistad, el compañerismo y cosas así, pero hay juegos como tal que te enseñan tipo la valentía, la aventura, sabiduría y las integraciones.

Entrevistadora: Qué bueno eso, que se hagan redes de personas como comunidades buenas y que en verdad destacar también que hay gente buena más allá de lo que pase feo y todo, si hay gente decente.

Entrevistada: Sí, exacto. Y obviamente hay que tener cuidado. Igual tiene su pedacito de desventaja y peligro en verdad.

Entrevistadora: Exacto. O sea, siempre mucho cuidado. Bueno, en verdad esa era la entrevista. Me ayudan mucho tus respuestas, muchas gracias, de verdad. Me gustó mucho conversar contigo.

Entrevistada: Igualmente, la verdad, no me han hecho muchas entrevistas. A mí me gusta mucho este tipo de cosas porque yo soy muy habladora, siempre me gusta como que comunicarme y si puedo ayudar a otras personas, es perfecto. Siempre lo posible, ser empático con todos, pero sin faltarnos el respeto. Entonces, yo quiero como que me gusta mucho este tipo de entrevistas porque puedes dar una enseñanza y consejos a personas, que unas palabras de aliento pueden ayudar a cualquiera.

Entrevistadora: Exacto.

Entrevistada: Entonces ahí vamos.

Entrevistadora: Sí, te voy a seguir en *Twitth*. Quizás algún día me meta en *stream*.

Entrevistada: Muchas gracias.

Entrevistadora: Ya, eso. Ojalá que tengas un bonito día. Muchas gracias de nuevo.

Entrevistada: Igualmente y un placer. Gracias por todo y que pases un bonito día

Entrevistadora: Igual. Chao, que estés bien.

Fecha: 04/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: PixelBee

Entrevistadora: Hola ¿Cómo estás?

Entrevistada: Bien. ¿Y tú cómo estás?

Entrevistadora: Bien, aquí cansada, pero bien. Bueno, me voy a presentar de nuevo, ahora que me ves mi cara. Mi nombre es Francisca López, soy estudiante de geografía. Estoy en la Universidad de Concepción y estoy en mi quinto año haciendo mi memoria de tesis respecto a la violencia de género en el espacio digital. Con espacio digital yo me refiero a todo internet, todo lo que sea plataforma digital y lo quise orientar específicamente a los videojuegos online porque estos requieren interacción entre los jugadores y los jugadoras en el tiempo real. La verdad es que mucha gente me pregunta que por qué tiene que ver mi tesis con geografía y es que, básicamente, los espacios digitales siguen siendo espacios, aunque uno no los vea, igual se forman comunidades. Entonces, mi idea es poder demostrar que las mujeres igual tenemos que buscar prácticas en donde podamos sentirnos más seguras en el espacio digital, que no debería de ser así, porque, básicamente, vivimos resistiendo en lo que es espacio físico y en lo que es espacio digital. Y eso, necesito tu consentimiento para usar tu información. Igual, ahora te voy a preguntar como tu nombre y todo, pero no lo voy a usar. Voy a usar en las

citaciones los *nickname* de juego. Entonces, así un poco más anónimo y un poco más entretenido como para leer.

Entrevistada: Por supuesto que sí.

Entrevistadora: Muchas gracias. Me gustaría saber un poco de ti.

Entrevistada: Ya. Bueno, yo soy XXXX, tengo 27 años. Soy diseñadora industrial de profesión, pero actualmente me encuentro trabajando como administrativa de ventas en un gimnasio aquí en mi ciudad. Entonces, ahora estoy trabajando para existir y con la posibilidad de, a lo mejor estudiar algo que complementa mi carrera el día de mañana y la pueda orientar a lo que realmente me gusta del diseño, que es, de hecho, la parte más digital. Lo único malo de mi trabajo actual, es que es por turnos y los turnos son un poco complicados. Entonces, claro, yo creo que lo que más me dolió como del turno de la tarde en la semana fue, justamente perder los espacios de juego, porque yo juego bastante. Me gusta mucho. Yo creo que es mi *hobby* favorito desde que tengo como 5 años.

Entrevistadora: Eso te iba a preguntar ¿Cuánto llevas jugando?

Entrevistada: Mucho tiempo jugando. Cuando yo era chica, mi tío, que es 16 años mayor que yo, jugaba mucho *Mortal Kombat* y *Duke Nuken*, ya, que fueron como los primeros juegos que yo también jugué. Y yo cuando era chica iba a buscar una silla cuando veía que él jugaba y me ponía al lado y me ponía a mirarlo jugar me empezó a gustar. Ya después más grande, el primer juego que yo creo que me encantó fue el *Dofus*. Después creo que jugué *World of Warcraft* y menos mal dejé esa droga porque al parecer es muy dura, pero nunca tan dura como *League of Legends*, el cual empecé a jugar ya directamente cuando tenía 15 años. Bueno, igual antes de eso jugaba juegos como de arcade, que no eran competitivos, pero los primeros juegos los que entré a este mundo en donde tienes que eh relacionarte con personas fueron el *Dofus*, el *Warcraft* y *League of Legends*, pero lejos el que fue más fuerte fue el *LOL*.

Entrevistadora: Ese el que juegas actualmente, ¿no?

Entrevistada: Sí, todavía, lamentablemente. He intentado dejarlo muchas veces, de verdad. Esto es como la drogadicción. He pasado por periodos, sí, en los que he jugado mucho y he pasado por periodos en los que he jugado muy poco. Y, de hecho, yo igual debo confesar que, bueno, el 2013 eh tuve un accidente de auto en donde falleció mi hermana. Eso igual es un dato muy importante porque para mí fue como un cambio de realidad totalmente. Y yo creo que lo que me mantuvo en pie ese año, literalmente, fue jugar *LOL* con mis amigos. Fue como mi terapia. Encontré igual un refugio en ese juego. Entonces, por eso yo creo que también se me ha hecho tan difícil como dejar de jugarlo y siempre se vuelvo a él. Entonces, claro, uno igual le tiene cariño el juego, está pendiente.

Entrevistadora: Claro. Oye, lamento mucho tu pérdida y en verdad igual qué bueno que hayas podido encontrar en los videojuegos un espacio en donde realmente te sentiste cómoda y aceptada. Porque igual mucha gente, lo dice como “no, a mí me encanta jugar porque desde chica juego y es un espacio de ocio para mí”, pero para ti igual va como más en terapia, en algo un poco más allá, una conexión un poco más fuerte. Entonces, igual eso es bonito.

Entrevistada: Claro. Y además que yo tengo amistades que conocí netamente jugando. Entonces, creo que es un espacio super bueno. Yo siempre he preferido ser más de casa. y claro, tengo amigos que son de la misma onda, entonces nosotros obviamente sociabilizamos y cumplimos nuestra cuota de sociabilización super bien. Entonces, hay gente que a lo mejor piensa como, "Ay, ellos pasan encerrados y no ven a nadie", pero en realidad no. Pues estamos entre nosotros y uno la pasa super bien.

Entrevistadora: Que buena. Oye, y ahora, hablando de tu dinámica actual con los videojuegos, ¿cada cuánto juegas o cuánto puedes estar sentada jugando hasta que te paras a hacer otra cosa?

Entrevistada: Yo puedo estar jugando todo el santo día, no tengo ningún problema con estar todo el día frente al computador. Es impresionante. O sea, aguantar hasta que me dé hambre, pero básicamente sería eso. No tengo ningún drama con estar todo el día y lo que sí no puedo ahora que ya estoy trabajando y que obviamente también tengo mi pololo y salimos juntos en la semana y jugar es todos los días, por lo menos dos horas, a menos que haya un plan distinto. Y los fines de semana también tratar de jugar su buen rato.

Entrevistadora: Claro, o sea, sí o sí tratar de jugar en el día al menos un poquito.

Entrevistada: Claro, porque igual es entretenido, en vez de ir a ver tele, yo no veo tele, entonces si tengo tiempo para ver tele, me meto al compu y para mí eso es entrete, poner un poco de música y jugarme una partida y ya listo.

Entrevistadora: Claro. Oye, y como llevas jugando harto rato y has pasado por caleta de juegos, ¿cuál es tu opinión respecto a la representación femenina en los videojuegos? por parte del diseño como del juego, de la industria.

Entrevistada: Bueno, siempre me ha molestado que sexualicen tanto los personajes femeninos, para ser super sincera. Yo no entiendo por qué tienen que hacerlas tan extremadamente tetonas, o sea, nadie lo tiene. Es una cuestión *cuática* y no me acuerdo cuál es el nombre de este fenómeno, que hace movimientos falsos, por así decirlo, como demasiado irreales de las partes del cuerpo de las mujeres solamente para poder conseguir *fan service*. Tiene un nombre, porque es un tema como desde el diseño, no me acuerdo cuál es, pero hay, yo sé que hay un término que hace referencia a los movimientos irreales de las animaciones femenina.

Entrevistadora: Es super interesante eso. Lo voy a buscar, pero cuéntame no más mientras.

Entrevistada: Ah, ya. Bueno, yo trato de evitar un poco ese tipo de juegos. De hecho, yo igual veo *anime* y también, jamás veo mucho anime tan para hombres. Me molesta ver la figura femenina tan sexualizada. Entonces, creo que el único juego, así como que ya puedo decir que he jugado y digo que me gusta que tiene este recurso es el *Street Fighter*, pero trato de ignorarlo completamente, así como que soy ciega, sorda, muda, porque si no me atrapo y al final termino como perdiéndome igual de experiencias de juegos solamente por eso. Pero sí me molesta.

Entrevistadora: Claro, es molesto, sobre todo porque quizás uno no se siente representada en eso.

Entrevistada: Esas representaciones, sobre todo cuando uno dice como “ya igual quizás es el estilo del equipo”, pero es como, ¿cuándo vamos a ver diferencias? O sea, existen, pero son muy pocas como protagonistas femeninas en los videojuegos. En el *LOL* hay obviamente personajes que son muy para hombres que de repente, no sé, uno está jugando *Aram*, que es este sistema de juego que te trae personajes como aleatorios.

Entrevistadora: Ese que es como más calmadito, ¿no?

Entrevistada: Sí, es como un poco más calmadito. Ya, uno está jugando *Aram* y de repente juegas con el personaje que te tocó y que tú normalmente no ocupas. *Elis*, *Miss Fortune*, *Ari* son personajes que ocupan muchas mujeres, pero también ocupan muchos hombres porque son muy sexy. Y en cambio, está una que yo, y mis amigos siempre se ríen de mí, porque yo ocupo puros personajes enanos. Siempre son todos los *yordle*. “XXXX ocupa todos los *yordle*”. Me encantan los *yordle*. Pero igual el *LOL* ha tratado de diversificar un poco la carta de personajes mujeres y eso es bueno.

Entrevistadora: Sí, me han dicho eso, como que en verdad ahora las empresas, en general, están tratando de diversificar un poco en el diseño o quizás en los géneros, en orientaciones sexuales, como que igual ha habido un poco de diversificación que claramente todavía no es como la idea, pero igual es un avance.

Entrevistada: Sí, pues es hartito igual en el *Valorant*, por lo menos *Riot* se nota que está intentando no centrar a sus personajes femeninos en el *malegaze*.

Entrevistadora: Sí, de hecho yo jugué un tiempo. O sea, es que a mí me da mucha risa contarle porque yo no juego. O sea, yo jugué *Valorant* un tiempo, jugué *Call of Duty*, por ejemplo, pero yo nunca he sido como de sentarme a jugar en el compu. Y de hecho, igual a veces me insultaron y por eso como que igual te iba a preguntar, como juegas hace tanto tiempo y me han dicho que la comunidad del *LOL* es una de las más tóxicas ¿has vivido experiencias violentas dentro de los videojuegos?

Entrevistada: Sí, pero lejos el juego en el que más he vivido experiencias violentas ha sido en el *Valorant*.

Entrevistadora: ¿Y qué clase de violencia?

Entrevistada: Igual, mira, en el *LOL* al principio, cuando recién empecé a jugar, yo me llamaba *Milu*, entonces era un *nick* demasiado femenino, tú lo lees y te das cuenta que era mina. Y más encima al principio yo era super mala, estaba recién aprendiendo. Bueno, ya después, no sé, llevaba un año jugando y me seguía llamando *Milu* y ahí me insultaban de una manera, pero es que los insultos eran por ser mujer y todo el rato, todo el rato. O si no te empezaban a acosar en el mismo juego. Personas de tu equipo que, a lo mejor, veían que tú eras mujer y se iban a tratar de sabotearte, no te dejaban jugar. Entonces, claro, era super molesto. Yo nunca me voy a olvidar que una vez un tipo puso así como, “Ay, cómo me va a ganar una mujer” y yo como, “ay, perdón, eres malo”. Es que ya no sabía qué decirles.

Entrevistadora: Claro, o sea, es raro.

Entrevistada: Sí y tienes dos opciones, o te insultan por ser mujer y te trataban de *maraca*, de *perra*, de *puta* o te tiran otros improperios ya más de acoso y te piden

Instagram o dicen “quiero tener una novia que juegue como tú”, entonces, no hay punto medio. Después de un tiempo, me cambié el nombre, hasta que al final me puse *PixelBee* y ya me quedé ahí. Que cachaban que yo era mujer porque andaba con *skins* rosadas y porque en inglés *PixelBee* es una “abeja pixeleada” y qué hombre con testosterona va a ponerse así. O sea, el que cachaba inglés se iba a dar cuenta de que era un *nickname* más femenino, pero los que no, en realidad les daba lo mismo.

Entrevistadora: De hecho, te iba a preguntar eso. Aparte de ese comentario que te dijeron, ¿hay otro que te haya quedado marcado? que haya sido como tan violento, que en verdad tú hasta el día de hoy no lo vas a olvidar.

Entrevistada: Sí, en el *Valorant* jugamos un día con mis amigos, éramos cuatro, entonces el quinto fue el relleno y, obviamente en el *Valo* tú das las instrucciones por voz, ahí al tiro se dan cuenta de que tú eres mujer.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Estamos jugando y habló por el chat de voz y este tipo argentino empezó a *bardear* a mi amiga y a mí me dio una rabia y yo empecé a decirle que por qué la estaba insultando y al final la partida entera fue una discusión a gritos entre el tipo y yo. Yo creo que lo más suave que me dijo fue que “ojalá me violara mi tío”, se me olvidaron incluso muchas cosas de las que me dijo, pero fue tanto el nivel de insultos que yo ya así como que dije, “No puedo volver a jugar esto.” Y desde ese día que yo dejé de jugar tanto *Valorant*, porque ya no pude jugar más. Y lo otro es que también me generó un problema con mis amigos y con mi amiga, porque si bien yo la defendí a ella, después nadie se metió a defenderme a mí.

Entrevistadora: Ay, no.

Entrevistada: Nadie quiso intervenir. Entonces yo les dije como, “Oye, yo entiendo que ustedes a lo mejor entren y piensen que yo soy *power* porque les contesto a los tipos, pero cuando ya empiezan a decirte que “ojalá te viole tu tío”, “que te violaron y que por eso eres así”, “que eres asquerosa”, cosas con mucha violencia, tú tienes que intervenir, ¿cachai?, no te puedes quedar callado, no te puedes quedar mirando, ¿no?”

Entrevistadora: Y más encima si son tus amigos, obviamente, con mayor razón.

Entrevistada: Bueno, uno de mis amigos dijo como, “Pero es que no hay que darles espacio a estos tipos para eso, tú solita te amargaste al contestarle, podrías haberlo *muteado* y ya.” Yo le dije, “Pero es que, no es una cosa de que lo puedas *mutear* y ya, porque las cosas que él está diciendo, lo que el individuo está pensando, es realmente lo que él siente en su día a día hacia las mujeres. Entonces, la cosa no puede quedar así”. Hay que achicarles el espacio, por último, como hombre dile como “oye hermano, qué onda”. Y él probablemente le tenga más respeto a un hombre que a una mujer. Y me da rabia eso, porque hay que recurrir a los hombres, pero que en esta situación hubiera sido una buena resolución.

Entrevistadora: Claro, pero aun así los insultos hacia los hombres también son dirigidos hacia mujeres.

Entrevistada: Sí, porque el insulto más común hacia los hombres siempre es dirigido hacia la mamá. Entonces, “tu vieja...”, “tu hermana...”, en el fondo siempre el insulto es dirigido a una mujer. A ti directamente te dicen cosas como “te violó tu tío”, que “eres una puta”, “una perra”, cosas super despectiva. Tratan casi que de prostituta, de gorda, fea, y a los hombres y a los hombres solamente “tu mamá...”, “tu hermana...”, porque entre ellos no se no se putean cómo nos putean a nosotras.

Entrevistadora: Exacto. Oye, qué lata, de verdad que me da rabia.

Entrevistada: Yo igual estoy agradecida de que ahora, hace mucho tiempo que no he pasado situaciones donde me han insultado.

Entrevistadora: Ya, qué bueno.

Entrevistada: Pero claro, porque fue esa vez en el *Valorant* que yo dije “ya no más”. Actualmente y yo no me siento segura jugando en este espacio, de volver a pasar por esto. Te juro, yo estuve como 3 meses después de esa vez sin jugar y ahora juego muy ocasionalmente y juego solamente si estoy con la sala llena, porque jugar con extraños ya no. Al principio igual eso fome. Yo primero jugaba *DC* y nadie jugaba de soporte, nadie lo hacía bien hasta que empecé a jugar yo de soporte y como que le caché el verdadero sentido a jugar un soporte de utilidad porque los hombres son como, “Ay, quiero matar, matar, matar, matar” y el rol de soporte es otro. Entonces, por eso yo creo que es un rol que se le ha dado mucho más a las mujeres, porque las mujeres no tenemos como ese ego de querer llevarnos todas las *kills* y querer demostrarle al otro. Una quiere jugar, pero a veces me abruma jugar sola todavía. Lo he intentado hacer un poco más ¿cachai? pero no es algo que una quiera jugar mucho, ¿me entiendes?

Entrevistada: Claro.

Entrevistada: Ahora, probablemente esta otra *season* que acaba de partir, voy a poder jugar un poco más sola y a lo mejor ya voy a llegar a oro y después la siguiente a lo mejor voy a llegar a platino y así ir subiendo de a poquito, pero no se da como eso de los hombres. Una no siente esa facilidad y en el *Valo* es algo parecido. Si juegas sola, una no prende el micrófono hasta que vayan los primeros tres. Si tú vas mal, no prendes el micrófono. Y eso no es algo solamente mío, es algo que yo he escuchado con muchas chicas de comunidades, incluso en las que he tratado de meterme, de que no prenden el micrófono a menos que sean ellas las que estén en *MVP*.

Entrevistadora: Sí, es algo que se da harto. He preguntado y lo que más hacen como *mutear* o *mutearse* ellas o esperar como un cierto tiempo para poder hablar, como cachar primero cómo es la dinámica del grupo y después de eso, cuando ya se sientan en confianza, hablar.

Entrevistada: Sí, eso también pasa harto. Yo lo pienso y son hombres que...no sé, nunca en su vida habían visto una mujer o escuchado una mujer y se sienten con la libertad en redes o en los juegos de poder decir lo que no pueden decir en la vida real. Piensan que las minas estamos para complacerlos.

Entrevistadora: Claro. Me contabas que dejaste de jugar *Valo* un tiempo por esto, o sea, esta violencia igual te generó como un rechazo a jugar.

Entrevistada: Me generó un rechazo al *Valo*, totalmente.

Entrevistadora: Claro, igual esta violencia te ha condicionado elegir el modo de juego dentro del juego, por lo que caché. Me han dicho que el competitivo es como el más tóxico. Y en el fondo son como justo las partidas en las que te hacen como subir de rango.

Entrevistada: Exacto. O sea, tú no puedes venir y decir, "Ay, yo soy buena en el *LOL*". Te van a preguntar, "¿Cuál es tu rango?" Y en mi caso, plata. Se van a cagar de la risa de ti ¿cachai? Por mucho que yo me considere buena en el *LOL*, porque yo no me considero mala, pero no juego competitivo ¿cachai? Y mi pololo igual trata de animarme y así como, "Amor, pero juega sola", pero si yo estoy sola, sola, a mí no me gusta jugar. No, no puedo.

Entrevistadora: Claro, o sea, ya no te gusta jugar sola en general.

Entrevistada: Exacto, porque cuando jugué sola en su momento, así como en el *pick* más grande de mis ganas de jugar, me puteaban mucho.

Entrevistadora: Oye, y ¿dónde crees tú que se da más la violencia? ¿Como en qué vía, voz o escrito?

Entrevistada: Yo personalmente la siento más en voz. O sea, sí o sí se da más escrita, pero tú escrita, no la sientes tanto como cuando tienes una voz diciéndote, "Eres una perra", "eres una asquerosa", "gorda lechona", "muerta de hambre". Es distinta la forma en la que tú recibes, es más *cuático*. Cuando lo lees le puedes poner una voz chistosa o algo, pero escuchar una voz de un hombre normal, sano, con sus facultades mentales bien, diciéndote eso, es fuerte.

Entrevistadora: El impacto es mucho mayor, como tú dices. Oye, y en tu opinión, ¿a qué factores crees que se debe esta violencia? ¿Como en qué? ¿Y en qué lo notas? Y quizás ¿en qué comentario específico lo notas?

Entrevistada: Un comentario muy específico, es cuando hay más de una mujer en el equipo y llega un chistoso y dice, "Ay, pero no, no pueden ser todas soporte". Cachan que tú eres mujer y te ponen "support a la cocina" o "tocó ir cocina." Yo siento que es violencia de género, que es 100% misoginia y es 100% un desconocimiento de como tratar con la mujer y a lo mejor vestigios de una crianza extremadamente machista, de chistes de Álvaro Salas y del odio a la mujer ¿cachai? Como que siento que es algo que viene de atrás. Espero que la cosa ya esté distinta con las nuevas generaciones, pero al menos yo sí noto que es una cuestión generacional todavía, como no se han deconstruido todavía con el tema de los roles de género.

Entrevistadora: Sí.

Entrevistada: Porque ellos ven al *support* como la persona que cuida del equipo, como la que mantiene el orden, por ejemplo, el control del mapa, lo ven como un rol de mujer, así como la mamá cuando cocina. Son niños, o sea, tienen 30 años y tienen una mentalidad de cabro chicos. Es fome, sí se da harto de que una tiene que hacerse *cuero de chancho*, lamentablemente.

Entrevistadora: Lamentablemente. Volviendo, tú me contabas que, por ejemplo, esperas un tiempo para hablar o quizás juegas solo con amigos. ¿Qué otra práctica llevas tú para poder sobrellevar esta violencia?

Entrevistada: Bueno, en el *LOL* es *muted* el chat para todos y en el *Valo* lo mismo.

Entrevistadora: Lamentable igual, porque necesitas el *chat* de voz para jugar. Quizás ¿alguna vez sentiste que dentro del juego te estaban aislando? o que no te ayudaban en la misión.

Entrevistada: Ay, igual sí, pero tampoco tanto. Pero claro, a veces cuando ya cachaban que eras mina y tú les decías, "hoy podríamos hacer esto", ignoraban y era como, bueno, si ustedes quieren.

Entrevistadora: Claro. Y ¿esta violencia ha perjudicado en alguna cosa dentro del juego que te haya costado una *skin* o un equipamiento o que te haya costado el *ranking* estadístico.

Entrevistada: Yo creo que sí, o sea, partidos más que nada, pero nada más.

Entrevistadora: Oye, tú me dijiste que igual habías sufrido violencia y acoso dentro del juego. ¿Te ha pasado alguna vez que has sentido que esta violencia digital, quizás, traspasa un poco esta barrera y ya llega como a este punto en donde tú sientes que tu integridad física ha sido afectada o se ve afectada por otras personas?

Entrevistada: Yo creo que lo más *creepy* fue una vez que jugué con un tipo y el tipo me dijo como, "Ay, pongámonos de acuerdo para jugar *ranked*". Y yo no me acuerdo por qué, le terminé dando mi *Instagram* y el tipo me agregó y cuando me vio cambió totalmente la forma en la cual se dirigió hacia mí, porque ya no era así como "es la chica simpática que conocía en el juego", sino que era "la bonita que conocí en el juego" y me llegó hasta a ofrecer plata.

Entrevistadora: ¿Qué? Pero ¿ofrecer plata en qué sentido?

Entrevistada: Me dijo que le pasara mi *PayPal* y que él me daba plata.

Entrevistadora: ¿A cambio de qué?

Entrevistada: No sé, no lo dejó claro, pero quería pagarme. Y yo al final lo bloqueé porque me dio cosas, porque él insistía en que iba a venir a Chile, porque era argentino, que iba a venir a Chile y que me iba a venir a buscar y fue como, "ay no, qué *creepy*." Y lo bloqueé.

Entrevistadora: ¿Qué onda?

Entrevistada: Sí, fue *cuático*. Igual en el colegio me conocían por jugar y a mí me daba cosa, porque mi papá era profe de mi colegio y yo siempre fue como rarita, media rata y cuando me hice conocida, había niños que me buscaban o le pedían a mis amigos hacerles gancho conmigo. Yo nunca me consideré guapa y se me hacía demasiado incómodo. Me sentí muy acosada, incluso me acuerdo que un niño me dio un beso en la cara. En ese momento no le tomé el peso porque estaba demasiado en *shock* con lo que

estaba pasando. De hecho, yo me acuerdo que tomé del brazo a uno de mis amigos así como “ayuda”.

Entrevistadora: Ay, no. No, qué horrible ¿Ves?, a eso me refiero. Como esto del acoso, esta delgada barrera que hay entre lo digital y lo físico se rompe y como que igual tú te sientes vulnerable, te sientes un poco chiquitita, en el fondo atacada en lo que es físico, pues ya traspasa todo lo netamente digital. Porque uno dice, como “puedes bloquear al usuario o puedes reportarlo”, pero en la vida real como, ¿qué haces? ¿cachai?

Entrevistada: Igual fue un poco más complicado, porque yo igual tuve problemas de identidad, con esta cosa ¿cachai? Porque yo sentía que estaba demasiado idealizada y como como un fetiche, así como “la minita gamer bonita”, “yo quiero una así”, ¿cachai? Me sentí super incómoda harto tiempo con eso. Y las mismas mujeres igual en esa época, obviamente una no estaba tan familiarizada con el feminismo, ni había salido de la burbuja ¿cachai?

Entrevistadora: Claro, que *cuático*, son repercusiones super fuertes, ojalá no vuelva a pasar. Oye, ya estamos en las últimas preguntas y me gustaría saber sobre plataformas, porque el juego tiene aparte la comunidad en plataformas aparte para relacionarse con cosas del juego que no son directamente el juego. Por ejemplo, foros, *Twitter*, *Instagram*, grupos de *WhatsApp* del juego. ¿Tú participas en alguno o no te gusta?

Entrevistada: Participé harto tiempo en “*LOLChile*” De hecho, me hice amigas de mujeres y también de hombres. Después cuando jugué *Tower of Fantasy*, me metí como a un *discord* que era una comunidad, un gremio horrible y recordé por qué no me metía a esos foros,

Entrevistadora: Entonces, como, en verdad tenías esta idea de que sí querías participar, pero en verdad viste y dijiste, “No, chao, yo no estoy para esto muy tóxico”

Entrevistada: Sí, fue como “yo no estoy para estos trotes. Adiós.”

Entrevistadora: Entendible igual, salud mental. Ya pasando a lo que es un poquito lo final, me gustaría saber cómo percibes tú al papel de género en la industria de los videojuegos. Más allá de lo que sea jugadoras, igual como jugadoras, gente, mujeres que programan, mujeres que trabajan en esto.

Entrevistada: Que si bien seguimos avanzando, todavía falta harto porque no hay paridad, siguen siendo los hombres los que dominan esta industria. Como te digo, estoy hace ya harto rato super ajena a todo lo que son las comunidades y a todo lo que es en sí cosas del juego. Yo me limito a jugar no más y pasarla bien porque en verdad no tengo tiempo para andar viendo otras cosas. Hombres, pues son puros hombres los que diseñan, los que animan, los que hacen cosas. Son pocas mujeres ¿cachai? Y las mujeres nos limitamos más a un rol de rostro. O sea, yo siempre me voy a acordar que yo amo con toda mi alma a la Pancha Sky, la encuentro maravillosa, pero cuánto tiempo no estuvo limitada a hacer solamente la cara de los “actualizando”. No tenía ningún otro rol como comunicadora, siendo que ella es una persona muy potente y también en las en los mundiales, ¿cachai? Donde hay mujeres, no hay equipos mixtos, los equipos siempre son puros hombres. Trataron de hacer equipos femeninos y en el fondo los equipos femeninos eran puras bonitas que estaban ahí por bonitas no más ¿cachai? entonces creo que falta mucho todavía en todos lados. Faltan jugadoras, faltan deportistas, faltan trabajadoras,

programadoras, animadoras, diseñadoras, todo, estamos muy atrás aún. Aunque vamos a paso lento, pero todavía estamos atrás.

Entrevistadora: Sí, estamos atrás todavía, es fome. Y ¿hay algo de la comunidad *gamer* en Chile que a ti te gustaría que mejorara o que se cambiara?

Entrevistada: Es que no pienso mucho en la comunidad *gamer* en Chile, pero en general...lo obvio, más que nada que son cavernícolas. Hace falta un lavado de cerebro a los hombres. Sí, o sea, más que lavado de cerebro, creo que también es la crianza, porque al final madre machista termina creando hijos machistas. Yo, por ejemplo, aún siendo super *gamer*, mis papás nunca me compraron un *Play*, nunca me compraron una *Wii*, porque era de hombres, pero y si yo hubiese sido hombre, no habría tenido el mismo problema.

Entrevistadora: Claro, quizás hubieran optado y decir, "No, en verdad comprémosle el *Play* o compremos o el *Wii* porque le gusta"

Entrevistada: Sí, ahora igual ya no me pueden decir nada porque mi computador me lo compré yo con mi trabajo y me armé el tarro específicamente para jugar. Además, tengo 27, mis papás siempre me dijeron, "Tú te titulas y puedes hacer lo que quieras." Bueno, no estoy haciendo mucho, pero ya estoy haciendo lo que me gusta.

Entrevistadora: Sí, ¿no? Qué bueno, en verdad me gustó mucho como conocer tu historia. Yo creo que igual es destacable este hecho de que para ti ha sido un poco más que ocio y entretenimiento, sino que algo más significativo y en verdad tus respuestas me ayudan caleta. En verdad siento que igual ha sido bueno conocer tu perspectiva, como que igual habían niñas que eran un poco más pesimistas en cuanto a esto y tú es como "no, yo sigo jugando porque me gusta", entonces eso me gustó caleta.

Entrevistada: Sí, a mí me gusta, me entretiene mucho, es mi *hobby* favorito y a mí no me gustaría dejarlo, ¿cachai? Y de hecho, ese igual era uno de los miedos de entrar a trabajar Entonces, a mí, claro, me encanta, me gusta mucho. Creo que hay un juego especial para cada persona y en estos juegos competitivos también es bueno poder encontrarse con otro tipo de personas, conocer otras culturas, conocer gente de otros países. Yo tengo hartos amigos argentinos, uruguayos. Entonces es *bacán*, pues. Así que me alegra caleta que te haya servido mi experiencia.

Entrevistadora: Sí, obvio, me caíste super bien.

Entrevistada: Lo mismo digo y me alegra mucho haberte ayudado, entonces cualquier cosa igual también me dices.

Entrevistadora: Sí. Bueno, eso. Que tengas un buen día.

Entrevistada: Ya. Muchas gracias. Que tengas un buen día igual.

Fecha: 05/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “Discord”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Rapuniela

Entrevistadora: Hola, un gusto soy Francisca López, soy estudiante de quinto año de geografía y estoy estudiando en la Universidad de Concepción. Estoy haciendo mi memoria de título con respecto a la violencia de género en los espacios digitales. En los espacios digitales yo me refiero a todo internet en el fondo, pero me estoy concentrando en los videojuegos online refiriéndose a videojuegos que se requiere interacción entre los jugadores o jugadoras en el tiempo real. El objetivo de este trabajo es demostrar que las mujeres resisten incluso en los espacios digitales, porque al ser lugares digitales y no visibles, la gente no lo concibe como un espacio en sí, cuando en realidad si se puede considerar como uno, ya que existen comunidades dentro del internet. La finalidad de todo esto, es poder entrevistarte y para esto necesito tu consentimiento para poder usar toda la información que tu me brindes en la tesis.

Entrevistada: Sí, tranquila.

Entrevistadora: Ya, gracias. Primero que nada, me gustaría saber un poco más de ti.

Entrevistada: Me llamo XXXX y soy matrona. Mi profesión está súper alejada del tema de las redes, pero como te comentaba hace un rato, yo fui *streamer* y he jugado casi toda mi vida. Mis hermanos también juegan, así que he estado bien inmersa en el mundo de los videojuegos.

Entrevistadora: Oye, pero tu te ves muy joven, ¿cuántos años tienes?

Entrevistada: Tengo 27 años.

Entrevistadora: ¿Cómo entraste a este mundo? Porque me contabas que juegas desde hace tiempo.

Entrevistada: Más que nada por mis hermanos. Tengo dos hermanos mayores y desde chica los he visto jugar. También he estado muy involucrada en lo que es computación, y cuando aparecieron los juegos *online* me llamaron la atención, así que desde los 6 añitos que juego, como por ejemplo todos los juegos que es de *Blizzard*, como el *StarCraft*, el *World of Warcraft*, también todo lo que es *Battlenet* y el *Worms Online*. Cuando tenía 10 años empecé a competir con gente, y ese fue mi primer acercamiento con el chat.

Entrevistadora: Y actualmente, ¿qué es lo que más te gusta jugar?

Entrevistada: Siempre estoy probando juegos nuevos, me gusta mucho los que son *Multiplayer* como lo es el *League of Legends (LoL)* y todos los juegos que son como *MOBAS*, estos son el mismo estilo de arenas. Peleas en donde atacas a un *Nex*. Yo tengo mi grupo de amigos y con mis hermanos vamos probando juegos que van saliendo, ahora estoy muy pegada a un juego que se llama *Deadlock*, y ese es una versión *alfa*, o sea que está en pleno desarrollo, ni siquiera es la *beta*.

Entrevistadora: Y tú juegas todos los días o va dependiendo según tu trabajo.

Entrevistada: Yo juego todos los días. Es parte de mi vida, de mi estilo. Creo que lo principal de mi vida es jugar.

Entrevistadora: ¿Y cuánto tiempo inviertes jugando?

Entrevistada: Bueno, como yo juego todos los días, lo hago a partir de las 8 de la tarde hasta la 1 de la mañana. Ese es el promedio de horas.

Entrevistadora: Mucho. Tu me decías que jugabas desde que eras chica, entonces has pasado por muchísimos de juegos, de todos ellos, ¿cuál es tu opinión con la representación femenina que existe en los videojuegos?

Entrevistada: Un amigo dijo hace unos días y yo estuve muy de acuerdo con él, de que los personajes femeninos están totalmente sexualizadas en cosas que no tienen sentido, por ejemplo, un personaje debe tener una armadura que la cubra, pero estos personajes femeninos muestran mucha piel. O sea, está bien, cada uno hace lo que quiere, pero creo que en los juegos está muy dividido eso de la edad. Muchos juegos son para jóvenes de 16 años, para menores de 12 años y para mayores de 18 años, pero existen juegos, como por ejemplo el *Fortnite* es un juego súper piola y al tener un rango etario de distintas edades trata de no ser muy sexualizado, y eso que es en esta época, pero en cuando yo era chica ahí estaba el problema, porque era la mirada adulta y masculinizada que desarrollaba los videojuegos. Incluso cuando yo tenía 10 años, jugaba *GTA*, en donde hay prostitución, pero se entiende, el juego trata de eso, del submundo oscuro de las ciudades, pero por ejemplo en *God of War*, hay escenas en donde tienes que tener relaciones sexuales con una chica para poder ganar puntos, y eso está muy denso. Todo está muy sexualizado y lo he conversado con amigos hombres y a ellos no les llama la atención o directamente no les afecta, en cambio para nosotras, para mí y para mis amigas si es un tema, pues es inevitable no comparar nuestros cuerpos con los de los personajes, que son altas, blancas, estilizadas. También creo que debe ser por tema de fetiche, porque muchos hombres eligen personajes femeninos y las hacen en base a sus propias fantasías sexuales, y eso no está bien.

Entrevistadora: Claro, al final tienen un fetiche raro con ello.

Entrevistada: Exacto.

Entrevistadora: Me contabas que jugabas al *LoL*, y por lo que he estado viendo en las entrevistas, es una de las comunidades más tóxicas como también el *Valorant* y por eso me gustaría saber si has vivido alguna experiencia violenta dentro de esos videojuegos.

Entrevistada: Sí, es violento más que nada por la modalidad de juego. Como lo que estábamos hablando, es un juego en equipo donde todos tienen su rol y de repente uno se equivoca y claro, ahí empiezan los insultos. A veces insultan haciendo alusión de que una es niñita, sin saber siquiera cuál es mi sexo, pero para denigrar a alguien ofenden de forma más sexual, así como bromas violentas. También suelen soltar comentarios homofóbicos, y cuando matan en grupo, siempre dicen como: “Los violamos” en vez de “Les ganamos”, ese tipo de comentarios están muy normalizados, e incluso lo he visto utilizado por las mismas jugadoras. Para una persona que haya vivido violencia, le puede generar un tema, pero para los que no, no le toman peso a lo que dicen y sí, choca muchísimo presenciar eso.

Entrevistadora: ¿Hay algún comentario violento que nunca se te va a olvidar? Como que te quedó grabado en la mente desde que te lo dijeron, específicamente yo creo que se repiten los mismos y siempre se quedan como grabados, pero así como uno en

específico, lamentablemente en este momento no, pero eh o quizás bueno que no, pero siempre es esto de la violación.

Entrevistada: Siempre lo de la violación, esto a mí en especial me marca mucho esto como de “nos violaron” o “los violamos”. Como siempre asociar esto de ganar, eh, como a una forma de agresión sexual.

Entrevistadora: Y como que ganar o perder y siempre siempre asociado a la violencia sexual, sinceramente, que cuando yo empecé a hacer esto, porque mi tema iba a ser otro, que iba a serlo como de el impacto de la cultura del anime en Occidente, pero escuchando las entrevistadas, que ya llevo entrevistadas como 20 niñas, te juro que he escuchado una de cosas que me da una repulsión y es como, realmente hay gente afuera que uno no conoce y que piensa así y que dice es así y lo tiene tan normalizado y te juro que me da como si yo tenía la fe en la humanidad como en el piso, ahora la tengo en el subsuelo. Te juro que he escuchado cosas horribles.

Entrevistada: Claro. Y detrás de esto es como si el anonimato que te da el *nick* o el el *PC* no estar en frente de una persona, como que no empatizas porque detrás hay un jugador, efectivamente hay una persona, ¿no es cierto? les da lo mismo. Pero sí, yo recalco de que el tema de las denuncias sí está bien hecho. Una hace la denuncia y banear a la persona, tiene su castigo. Eso sí lo reconozco.

Entrevistadora: Sí, de hecho, hartas niñas me han dicho que últimamente se ha dado harto esto como de los reportes y que en verdad las que crean videojuegos, “sí se están poniendo la capa” al tratar de, por ejemplo, ya hacer como formas de reporte, *banear* a la gente, *banear* palabras específicas. Te iba a preguntar ¿a qué factores crees se deba esta violencia? porque pueden ser muchos factores.

Entrevistada: sí, no, yo creo que es la educación, que desde chico nos están diciendo que las mujeres somos más débiles por la cultura y la violación. Ese es el término que yo creo que más se ajusta a lo que pasa en los videojuegos, porque está normalizado. Por encima se dice estamos avanzando, estamos educando mejor, pero en el fondo tú ves en el nicho y, que de hecho me ha pasado, que me ha hecho alejarme, yo he tenido varios grupos de amigos y también de equipo, porque también participo a nivel competitivo en algunos grupos y típico que uno tiene el grupo de *WhatsApp* para coordinarse o en *Discord*, y de repente aparecen estas bromas muy normalizadas, homofóbicas o sexistas o machistas, ¿entiendes? Y eso me ha hecho alejarme de varios grupos y a la vez también encontrar a personas simpáticas. Pero claro, dice que nos estamos educando para mejor, pero en verdad hay espacios que todavía no le interesa. Y que a lo mejor, de alguna manera, les conviene ver a las mujeres como objeto.

Entrevistadora: Me decías que te alejaste de personas, pero ¿te ha pasado que esta violencia te ha hecho rechazar el juego o a jugar en general?

Entrevistada: Sí, sí, totalmente. Yo, como te decía al principio, yo me meto al juego a divertirme y también, bueno, a competir porque me gusta. Y claro, como que a la vez hay que estar resistiendo esto y a veces decir como “ya no más” porque te decepcionas. Vas por varios grupos y esto no va a cambiar y he dejado el juego ahí, uno de mis juegos favoritos que era el *Heroes of the Storm*, que también es un *moba*. Ahí yo pasé como por tres grupos, un grupo mixto, también un grupo de solo hombres y yo no más. Y claro, el comentario que se repite más que nada por factores de convivencia, yo creo, pues como de que una hace el reclamo de forma asertiva y te lo te dicen como, “Ah, le estáis dando color, o a nadie le molesta.” Por ejemplo, en un grupo de estos que yo jugaba *Hero of the*

Storm, en el grupo de *WhatsApp* ponían stickers porno, y es como, “oye, ¿sabes que me siento cómoda, entiendes? Con que pongan esto”. Y claro, en ese momento me pasó de qué me sentí sola, me hicieron sentir sola. Pero yo creo que es como por suerte encontrar a mejores personas, pero claro, yo me he alejado de espacios por no sentirme cómoda porque uno quiere jugar, y como que está este factor del sexismo, conviviendo con personas, generalmente hombres.

Entrevistadora: Y es que la violencia se va a dar sí o sí de cualquier forma, si la otra persona de por sí es violenta, pero tú crees que se da más como en *chat* de voz o en *chat* escrito?

Entrevistada: En *chat* escrito. Ahí totalmente. Esa pregunta la respondo así como con mucha seguridad, es totalmente el *chat* escrito. Bueno, más que nada porque la gente está en una casa. Yo, por ejemplo, acá estoy en mi pieza, y no podría así decir un insulto como tan imbécil, sin que la gente que está alrededor o los vecinos escuchen eso. Me daría vergüenza. En cambio, el chat te da más anonimato en ese sentido. Más que nada por eso, lo vi en el en el *Hero the Storm*, que también jugaba del *Alfa*. Todo era chat, violencia y cuando pusieron el chat de voz, fue dentro del juego y fue entretenido. Entonces, todo lo empezamos a probar, gente con la que gente en *random* con la que no nos conocíamos y empezábamos, bueno, hablando en otro idioma, ¿no es cierto? Y todo al principio muy simpático. Y cuando empezábamos a perder o a enojarnos, todos callados. Entonces, por eso la diferencia, todos callados.

Entrevistadora: Me gusta que lo acotes porque igual en esta pregunta he recibido respuestas bastante diversas. Muchas me dicen como por ejemplo que piensan que el de voz es el más violento porque es mucho más rápido y es como que la persona siente como el poder de poco menos ningunearte de una forma mucho más rápida y más efectiva, como si el hecho de decirlo fuera como más impactante. Pero sí, en el chat he escrito igual he leído cosas brígidadas de hecho, me han pasado fotos, *screenshots* y todo de los *chat* escritos y de verdad que la gente no tiene ni una consideración con nada, como que son literalmente simios.

Entrevistada: Claro, son simios, pues. Y yo, haciendo más como la diferencia, siento como que les da vergüenza decirlo, escribirlo les da menos vergüenza.

Entrevistadora: Y en la experiencia del videojuego en sí, ¿te ha pasado que te han aislado o has sentido como aislamiento dentro del juego. porque son juegos en equipo.

Entrevistada: Sí. Yo creo que en otro tipo de videojuegos, que son de mundo abierto, como el *WoW*, me he sentido más aislada en un juego que se llama *Balheim*. Y claro, como hay diferencias machistas, o te ayudan a hacer las cosas porque eres mujer, como que a lo mejor necesitas ayuda y te empiezan a ayudar a hacer las cosas. Y también hay hombres y quieren hacer las cosas más rápido y a lo mejor una quiere hacer como otras cosas y eso lo he vivido yo y también yo jugando con una amiga con otros hombres y como que sí siento que nos aíslan por ser mujeres.

Entrevistadora: ¿Y tienes alguna práctica o alguna forma que tú hagas como para sobrellevar estas situaciones hostiles, para evitarlas?

Entrevistada: Lamentablemente, yo no me he acostumbrado, sino que tengo mis amigos cercanos con los que juego. Es mi espacio seguro. Es muy difícil que yo juegue sola, aunque igual lo hago mucho, pero es en mucha menor cantidad de jugar sola, con el chat abierto. Yo sí juego sola, pero ahí no me fijo como en el chat o como que lo dejo pasar o

evito así jugar, como prefiero jugar en equipo *Discord*, ahí yo tengo a mis amigos y prefiero usar que nosotros nos comuniquemos y las otras personas como que no le tomo importancia, a pesar de que está la opción de comunicarse con ellos, evito comunicarme con gente que no conozco.

Entrevistadora: Igual hay muchas niñas que me han dicho que existen como *Discord*, específicamente de mujeres, que igual eso es aburrido porque al fin y al cabo es como hacer una subcomunidad dentro de una comunidad, es bueno, claro, si te sentís más cómoda, pero no debería ser así.

Entrevistada: Claro. O sea, yo creo que los espacios separatistas igual se apañan mucho. Me apoyó mucho en el *Hero of the Storm*, que era mi favorito. Me gustaba tanto ese que yo hacía *stream* principalmente. Y gracias a las transmisiones conocí gente de Chile, de Santiago, mujeres que jugábamos y al final teníamos nuestro *team* y no éramos amigas, pero estar en este espacio donde teníamos esto en común era importante y distinto. Jugábamos distinto. Pero claro, era como un apañe porque jugábamos sin esta violencia constante de escuchar de que alguien te va a violar o o que te vaya a equivocar y te van a hacer mierda con insultos. En verdad que las mujeres somos menos hostiles. Yo creo que las mujeres somos más asertivas, pero no porque sean mujeres, sino que porque en verdad al hombre se les cría y se le educa de otra forma.

Entrevistadora: Sí. De hecho, igual me han dicho que han sufrido violencia por parte de mujeres, como las típicas *pick me*, así que igual existen.

Entrevistada: Pero sí, igual es entretenido eso de que a nosotras, no sé qué será lo diferente, pero como que sí tenemos algo distinto que en verdad nos hace ser como más entradas y los hombres muy rara vez.

Entrevistadora: Sí, pues lo que tenemos las mujeres es que no va a ser como la talla innata sexista.

Entrevistada: Claro, aparte que todas tenemos vivencia, como que es algo que compartimos muchísimo, entonces lamentablemente todas tenemos algo detrás y eso yo creo que igual nos hace hacer redes.

Entrevistadora: Sí, totalmente. Y en el desempeño del juego, ¿te ha pasado que esta violencia te ha afectado en el desempeño o como en tus ranking en cosas así como dentro del juego?

Entrevistada: Sí, yo creo que sí. En cuando hay estos ataques, primero tiene que ver con la tolerancia a la frustración en general, como cuando una hace algo malo, se equivoca y los demás te agreden por eso, pero cuando son estos comentarios sexista, y recalco mucho el tema de la violación porque es terrible, ese comentario es superviolento. Entonces, como a mí sí me choca y yo creo que después si ya tengo esa menor tolerancia, la frustración porque me están agrediendo, sí se va a sumar cuando esos comentarios son con respecto a eso. Y también en el *LOL* pasa, lo que esto no pasa en otro en otro juego. El enemigo puede hablarte y tú le puedes hablar al enemigo. El *chat*, ese chat es general. En cambio, en los que creo que en ningún otro juego eso pasa, Y claro, uno lo tiene activado por morbo, porque no tiene sentido de que le hablé al enemigo. Pero claro, me han hablado después de ganar, entonces, eso requiere de que el enemigo buscó tu *nick*, va a escribirte así por mensaje y me ha pasado como cuatro veces y en distintos juegos. En el *LOL* y también en *Hero de Storm*.

Entrevistadora: Sí, porque igual me dicen mucho que están estos dos extremos en donde o te insultan o te acosan, como que término medio muy pocas veces.

Entrevistada: Ay, sí, ahí están los *simp* también. Eso también es muy violento. Yo cuando *streameaba*, me empezaban a seguir en *Instagram*, me preguntaban cosas y también luchar con eso es asqueroso y agobiante.

Entrevistadora: Sí, respecto a eso, ¿te ha pasado alguna vez que has sufrido esta violencia digital y has sentido que esta barrera que está entre lo digital y lo físico se ha roto y que físicamente te has sentido amenazada?

Entrevistada: Sí, angustiada totalmente, sobre todo cuando, *streameaba* más todavía, pero ahí también está el factor humano en el que te conocen en persona y todo. Pero sí me ha pasado de que me han acosado en los *chats*, y que también me han buscado, me agregan a solicitud de amistad en el juego sin conocerme, solo porque mi nombre es medio femenino y también dicen cosas. El *mansplaining* también, y hay veces en que me han buscado en *Instagram* y todo. Yo creo que una mujer no haría eso, ¿cierto? una no quiere ser hembrista, una lo intenta, pero no se puede. Una no va donde el jugador que jugó bien a acosarlo "juega bien, debe ser rico" No, no, no se me pasaría por la mente.

Entrevistadora: Volviendo un poco atrás, me decías que tenías grupos de *WhatsApp* con tus amigos en cuanto al juego ¿Frecuentas otros espacios que estén relacionados al juego, pero que no sean el juego en sí? como por ejemplo *chat* de *WhatsApp* o *Discord*, Foros, *Insta*, X...

Entrevistada: Sí, sí. Yo creo que más antes que ahora. Ahora estoy más enfocada en jugar y compartir con mi cercanos, que también son *gamers*, más que conocer gente nueva. Pero sí, yo en este momento estoy así más que nada en *Discords* y en páginas de *Facebook* y grupos de *WhatsApp* de videojuegos. Entonces, eso tenemos en común, como algún juego nuevo que salga y todos se meten para más que nada ver tácticas para aprender del juego.

Entrevistadora: ¿Cómo ves esta comunidad fuera del juego? Que es del juego, pero fuera del juego.

Entrevistada: Yo la encuentro muy variada, la verdad. No creo que sea algo muy específico. Por ejemplo, hay un juego en específico en el que en el grupo de *WhatsApp* se cuentan de todo. Y es como nada que ver con el juego y vagan. Pero la mayoría es sobre el juego. En verdad son comunidades muy simpáticas y tienen que ser asertivas porque estamos haciendo comunidad y tiene que haber respeto. Entonces, si alguien se pasa, yo creo que sí hay bastante apañe para que esto no pase. Hay gente moderadora también siempre, pero claro, habían de antes estas experiencias previas con grupos de *WhatsApp* en las la mayoría tenía este criterio de que lo que yo decía no era para tanto, así que como era problema mío.

Entrevistadora: ¿Y contabas que *streameas* igual o ya no *streameas*?

Entrevistada: No, ya no *streameo*, porque eso fue más que nada en la pandemia porque antes mi hermano *streameaba*, entonces ahí aprendí cómo usarlo y en la pandemia fue como, "Ah, ya, bacán" A veces lo hago, pero una vez cada 3 meses, entonces, no podría decir como, "Ah, *streameo*" porque *streamear* es tremendo trabajo en la que tú tienes que no solamente jugar, tienes que configurar cosas y también darte el tiempo, hacerlo parte de tu horario. Hay gente que tiene su profesión, y como que compatibiliza su vida con eso

y todo, y que se quiere dedicar a esto, pero en verdad para mí era un *hobby*, no era algo a lo que yo me quería dedicar.

Entrevistadora: Bueno, estamos terminando, quedan como tres preguntas. Quería saber cómo percibes tú el papel de género dentro de la industria, más allá de las jugadoras, sino quienes trabajan en la industria, los videojuegos, cómo ves tú a la mujer en la industria en sí.

Entrevistada: Yo creo que a las mujeres siempre las molestan, siempre las critican. Incluso lo veo de amigos cercanos. Siempre que sale algo como donde una una autora, o una artista o una creadora, una creadora de contenido, siempre lo primero es que es mujer y algo alguna *cagá* se va a mandar porque es mujer, entonces sabe menos que los hombres. Lo que muestra que siempre se le va a criticar porque es mujer, siempre va a ser tema. Así lo veo y sexualizada también. Es molesto que igual muchas mujeres, sobre todo que se dedican profesionalmente como psicólogas deportivas de electrónicos o que han trabajado en convenciones o son parte de torneos y cosas, siempre tienen alguna traba, siempre tienen algo por lo que pelear, siempre las miran en menos o les dicen algo. Entonces, es triste en verdad como que para ti sea algo como profesional y como tu trabajo y aparte te molesten en el trabajo, yo creo que tiene que ser super malo. En cambio con los hombres no pasa eso.

Entrevistadora: ¿Y hay algo que te gustaría cambiar de la cultura gamer en Chile o algo que se mejore?

Entrevistada: Todo, todo. Chao con la comunidad, ¿no? pues me gustaría, pero sé que esto no visibiliza. Por eso me llamó mucho la atención lo que estás haciendo, porque me gustaría que se visibilice, que hablemos, está pasando esto, está pasando esto en los *chats*, y veámoslo, porque a las mujeres nos molesta. Y hablarlo, porque lo que se ha hecho hasta ahora es dejarlo pasar, ya obviar, pero yo creo que hay que hablar del tema seriamente. Eso, yo creo que podría haber un cuestionamiento en los juegos, en las comunidades que existen, las organizaciones del *festing game* o de comunidades de juegos. Está la comunidad *gamer*. También hay revistas, agencias de videojuego en las redes sociales...

Entrevistadora: Sí, de hecho, como yo te decía, en verdad yo no juego, pero este tema me ha llamado tanto la atención que me encantaría en un futuro seguir expandiendo, por ejemplo, ir a un congreso feminista a hablar sobre esto, porque es un tema que la gente no entiende, que la geografía en verdad estudia la relación del ser humano y su entorno y sus espacios. Entonces, para nosotros el espacio digital ya es un espacio también, nosotros hacemos comunidades en el espacio digital, entonces yo creo que es un tema súper interesante que me ha gustado. Es importante que se hablen de estos temas, porque son cosas que la gente no les presta atención y de hecho a mí me llama mucho la atención porque que he descubierto con esto, que el mercado de los videojuegos es uno de los más grandes, y para hacer algo tan grande que no se hable suficientemente de cómo a las mujeres, incluso en los temas de torneos competitivos como lo son mundiales competitivos, que a los hombres les hagan como la terrible propaganda y las mujeres como que “uy, fue el torneo de las mujeres ayer, *sorry* si se lo perdieron”. Entonces es importante eso, ojalá se mejore. Y bueno, yo sé que esta entrevista suena super pesimista, super negativa, pero me gustaría que pudieras hacer una reflexión o me pudieras destacar algo positivo, algo que te guste de la cultura del *gaming*.

Entrevistada: Mira, esto es super personal. Ah, pero claro, por ejemplo, con mis novios, una vez me puse a pensar qué tenían en común. Había uno que era *kine*, había otro que

era psicólogo, había otro que era músico, qué tenían en común y eran *gamers*, todos. Entonces, yo creo que lo que me gusta de la comunidad *gamer*, obviamente, no románticamente, sino que es como que tenemos una cultura especial en la que compartimos y por eso mis amigos más cercanos y la gente más cercana a mí, con la que yo me siento más cómoda es *gamer*. Nuestros temas de conversación es sobre eso, creo que somos muy unidos, y creo que en algún momento, cuando yo era más chica éramos muy discriminados, éramos la mujeres discriminadas porque hacían una cosa supuestamente de hombres y los hombres eran discriminados porque no jugaban a la pelota. Entonces, siento que la comunidad *gamer* es una comunidad muy unida entre nosotros, entre nosotros contra el mundo. También fuimos discriminados, porque no se entendía mucho y la tecnología avanza rápido. Por eso también creo que es difícil hablar del tema, porque avanza demasiado rápido. Salen nuevas tecnologías, ahora está lo de la inteligencia artificial, entonces es muy difícil también abordarlo, me imagino, como desde las ciencias sociales, y creo que las cosas pueden salir adelante si los temas se visibilizan. En verdad las culturas, estas subculturas o ciberculturas están bien unidas, arraigadas a su centro, que en el fondo que es lo que los une. Y eso es súper bueno, porque puedes conectar con gente que, incluso, es de otro país, así como a la otra punta del mundo y va a tener un mismo gusto y eso los va a unir y eso yo lo encuentro muy bueno, como que me llama mucho la atención eso. Yo crecí con internet y todavía en mi cabeza es como raro, como de que puedo estar hablando con Pablito de Rusia. Es muy genial. Sí, pues sí, sí, me gusta eso.

Entrevistadora: Esas eran las preguntas. De verdad me ayudaron mucho tus respuestas para tener otra visión, porque todas las mujeres que entrevisté tienen una visión. Claro, en algunas cosas coinciden, pero todas tienen visiones muy distintas. Y en verdad agradezco muchísimo tus respuestas porque me ayudan un montón.

Entrevistada: Te quería decir que, agradezco mucho lo que estás haciendo, tu tesis. Es muy interesante. Me llamó mucho la atención por eso, porque es muy interesante. A mí me interesaría como formar parte del cambio, así que cuenta conmigo.

Entrevistadora: Muchas gracias.

Fecha: 08/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Frufu

Entrevistadora: Hola, me llamo Francisca López, soy estudiante de geografía de la Universidad de Concepción y estoy en mi quinto año. Estoy preparando mi tesis respecto a lo que es violencia de género en los espacios digitales. Básicamente con espacio digital yo me refiero a todo lo que es a todo lo que es internet. Yo me estoy centrando en lo que es videojuegos online, los que requieren de interacción entre los jugadores o jugadoras en

tiempo real. Eso lo hago con el fin de demostrar que las mujeres vivimos resistiendo y vivimos básicamente sobreviviendo en esto que es espacio físico o espacio digital y ver prácticas que las mujeres utilizan para poder sobrevivir en estos videojuegos para poder sobrellevar la violencia. Entonces, necesito tu consentimiento para usar la información que me des.

Entrevistada: Sí, no hay problema.

Entrevistadora: Sí, bueno, igual yo ahora te voy a preguntar tu nombre y todo, pero yo no voy a usar tus datos, o sea, tengo la idea de usar los nickname de juego para que sea un poco más interactivo.

Entrevistada: Sí, no hay problema. Es muy interesante tu tema de tesis, así que feliz de poder ayudarte.

Entrevistadora: Gracias. ¿Tu nickname es Frufru?

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Entonces, no sé si me quieres contar un poco sobre ti.

Entrevistada: Yo soy XXXX. En internet me conocen como Fru o FruFru. Yo juego online, desde el 2012. Partí jugando *Team Fortress*, interactué mucho con gente, después de me pasé a jugar *Dota 2* como en el 2014 y desde entonces es mi juego prioritario, e hice *stream* mucho tiempo también, 3 años estuve haciendo *streams*. He ido a varios eventos también con *Dota*. He conocido mucha gente, equipos e intenté armar un club también. Tengo 30 años por si acaso, por eso tengo hartoo tiempo.

Entrevistadora: Oye, ¿a qué te dedicas? Porque igual juegas mucho.

Entrevistada: Jugué hartoo tiempo por donde estaba estudiando. Tuve mucho, mucho tiempo. Después estuve trabajando en una librería y cosas así. Dejé botado mi proceso de tesis. Entonces, ahora estoy cesante no más, estoy retomando la tesis, entonces por eso tengo tiempo.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Trabajo también como juez de atletismo, y ahora tengo un trabajo como reponedora un poco y vivo con mi pareja.

Entrevistadora: Ah, bueno. Oye, igual juegas hace tiempo ¿ahora juegas con la misma frecuencia que antes?

Entrevistada: Juego menos, antes jugaba de 4 o 5 horas al día así seguido, ahora juego quizás dos horas a lo mucho. De repente puedo estar todo el día en el computador, pero hago otras cosas y juego en la noche con un par de amigos, ya por diversión.

Entrevistadora: Pero sí juegas todos los días.

Entrevistada: Sí, juego casi todos los días. Si las veces que no juego es porque estoy de viaje o porque estoy enferma.

Entrevistadora: Ah, casos son muy puntuales. Oye, me dijiste que te gustaba mucho el *Dota*. Ese es el que estás jugando ahora. ¿Es tu preferencia ahora?

Entrevistada: Sí, esa es mi preferencia desde que lo conocí me ha gustado mucho y no lo cambiaría. Estuve también jugando *League of Legends*. Jugué mucho tiempo también, pero jugaba *Dota* y *League of Legends*. Nunca dejé de jugar, he jugado *Valorant* igual, el *Deadlock*, que es el nuevo que está saliendo. He jugado los *Tomb Raider*...he jugado casi todo, y algunos otros juegos así como de historia chicos.

Entrevistadora: Buena, oye, y como has jugado mucho tiempo y has pasado por muchos juegos ¿qué opinas tú igual respecto a la representación femenina que hay dentro de los videojuegos?

Entrevistada: Sí, hoy en día es más fácil encontrar mujeres jugando que cuando yo partí. Me acuerdo que cuando partí jugando *Dota*, ponte tú en el grupo de Facebook de Chile activamente éramos como 15 o 20 mujeres no más, entre como 10,000 personas, pero así como bien activos como en el grupo. Obviamente debe haber muchas más mujeres jugando *DOTA*, pero como que era difícil igual poder interactuar con ellas de repente porque igual una se protege. Pero después ya como que de a poco empezó a ver más gente, más niñas e igual se armó alta comunidad, habían varias personas que intentaban armar equipos y cosas. Hoy en día se ve mucho más. Hoy día está más normalizado. La gente no oculta que juega tampoco. Y dónde hay muchos torneos más abiertos. Esto se está visibilizando más. Entonces, he visto como por lo menos en *Dota*, que es lo que más conozco, que hay varios equipos ya en Chile, por lo menos ya hay dos equipos que están casi fijos de mujeres. Dos equipos de mujeres hace mucho tiempo era muy difícil.

Entrevistadora: Claro. Oye, y respecto a la representación femenina, igual como en lo que es ya más parte de la industria, en el juego en sí ¿cómo lo ves?

Entrevistada: Por lo menos en *Dota*, son como héroes los personajes. Hay quizás mitad y mitad entre personajes femeninos y más masculino. Hay varias mujeres femeninas y son no son solamente super femeninas, igual hay muchas bien agresivas, que hacen mucho impacto. Entonces, por lo menos dentro del juego se ve super bien. Los personajes tampoco son hipersexualizados ni nada de eso. Todas tienen armaduras, hay personajes femeninos que son insectos y son bichos, pero son femeninos. Entonces que está bien variado.

Entrevistadora: Va igual de acuerdo al juego.

Entrevistada: Sí, sí, igual que hoy hay más mujeres trabajando ya en la parte de los equipos. Ahora hay más mujeres, antes puro hombre, quizá había una o dos mujeres en eventos grandes. Hoy en día ya hay muchas más.

Entrevistadora: Claro. Sí. Qué buena. Hace falta igual, como que se avanza de a poco, pero se avanza algo. Y ya entrando como a lo que es videojuegos y violencia en sí, ¿tú has vivido alguna experiencia violenta jugando algún videojuego?

Entrevistada: Sí, de hace tiempo, de cuando partí jugando y uno hablaba por voz, obviamente empezaban a molestar enseguida, así como “manda *Facebook*” “¿Qué haces jugando acá?” “Anda a la cocina”, “anda hacerme sándwich”, así que era muy normal o tipos que te agregaban ponte tú y te en todas tu redes sociales y te empezaban a agregar de todo. Yo, por ejemplo, había confiado como en un par de personas y como que estas personas después me empezaron a acosar mucho y yo por eso me cambié de *nickname* y cerré todas las redes sociales que tenía con mi *nick* antiguo, eliminé mucha gente de

Steam y muchos shows como para poder estar tranquila también. Tuve que empezar de nuevo en esa parte. Yo intenté pasar neutro así, por ejemplo, poner mi foto de perfil en *Steam* dibujo no más o cambiarme el *nick* de repente yo.

Entrevistadora: Claro, sí, porque muchas niñas me han dicho que en el fondo hay este extremo en donde o te insultan o te molestan.

Entrevistada: Sí. Siempre vemos como o te molestan mucho o te insultan. Y muy pocas personas son “juguemos” como una persona común y corriente. Muy poca gente es respetuosa.

Entrevistadora: Oye, me decías que ahora en el *Dota* se puede *mutear* aparte de *mutearse* o hacer otras cosas ¿Qué otras prácticas llevas tú a cabo para poder sobrellevar o quizás evitar estas experiencias hostiles?

Entrevistada: También se puede reportar a los perfiles, obviamente, se pueden *mutear* dentro de la partida y reportarlos. Se revisan, no sé cómo lo hacen, pero castigan a la gente

Entrevistadora: Mucho tiempo sin hablar, ¿no? Ya no usas *chat* de voz, o lo ocupas pocas veces.

Entrevistada: Muy pocas veces. Escribo también y como te digo, me cambié el *nick* y la imagen nada más, el perfil privado también de *Steam* para que la gente no lo pueda ver.

Entrevistadora: Sí, igual que lata que te haya pasado eso, que en el fondo poco menos que cambiar todo lo que era tu identidad en internet para poder evitar el acoso ¿a qué factores crees que se debe igual esta violencia? porque puede ser cualquier cosa.

Entrevistada: La verdad, es que no sabría, porque al final es apretar botones no más, no es como correr ni nada de eso que una mucha diferencia fisiológica, por así decirlo, pero debe ser igual como por lo menos ahora es más normal, ya no se ve tanto, porque antes igual no habían tantas mujeres jugando. Entonces, obviamente los que empiezan desde que tienen, no sé, 10, 12 años a jugar van a ser un poco mejores que mujeres que empiezan, no sé, a los 18 años. La diferencia de edad y el tiempo de práctica igual cambia mucho

Entrevistadora: Sí, que lata porque igual yo creo que eso va en que a nosotras cuando somos pequeñas tampoco nos inculcan esto de videojuegos o muy rara vez.

Entrevistada: Sí, yo desde chica igual tuve computadores, en mi caso, porque uno de mis tíos era informático, entonces le gustaba mucho igual los computadores y cuando yo era pequeña, por lo menos, éramos solamente yo y mi hermano, no tenía más sobrinos. Entonces como que jugábamos con mi tío y nos enseñó a jugar en los computadores, nos arma nuestros PC, y además nos dejaba jugar un ratito. Pero tampoco es como que nos incentivaran. En esos tiempos yo no tenía amigas que jugaran en el computador tampoco y amigos los niños dicen, "mo, adiós las niñas, chao, las niñas por allá, los hombres por acá". Cuando, en cambio, ahora veo que mis primas chicas juegan y todo, entonces una de primas juega así en el teléfono súper el *PUBG* o el *Call of Duty* lo juegan mucho.

Entrevistadora: Qué entrete igual, que desde pequeñas como que se les va inculcando ahora a que pueden jugar.

Entrevistada: Sí, ya pueden jugar lo que quieran porque si les gusta que lo jueguen.

Entrevistadora: Claro. ¿Esta violencia a ti te ha generado quizás alguna repercusión dentro del juego? que te afecten tus ranking de desempeño, estadísticas.

Entrevistada: Cuando toca gente que te empieza a molestar. Antes me afectaba bastante, porque me sentía mal y decía, "¿Por qué estos tipos me insultan por ser mujer no más?" Entonces me sentía super mal cuando empecé a jugar. De verdad, como que no le ponía peso a las palabras que me decía gente que nunca más en mi vida iba a ver. Entonces, obviamente me motivaba hablar dentro de las mismas partidas, pero igual como que decía, "No, mejor para qué voy a hablar, para qué voy a intentar comunicarme con el equipo si al final me van a insultar igual." Pero ahora, una ya es más grande, no es tan influenciable tampoco. Como ya se puede mutear y todo, si un tipo habla alguna vez, no darle importancia.

Entrevistadora: Claro. Igual es bueno eso de que hayas podido ser resiliente para poder decir, "No, estos no me la van a ganar y yo voy a seguir haciéndolo porque a mí me gusta."

Entrevistada: Sí, sí, tengo varias chicas que conocía también se alejaron de los juegos porque las trataban mal, también por ser mujeres. Empiezas a conocer a la gente y sobre todo si uno está dentro del mismo Chile. Yo conozco a varias personas, de hecho, a mi novio lo conocí por el juego, a una de mis mejores amigas también la conocí por el juego. Entonces igual trataron a muchas chicas así, y se van y no juegan nunca más.

Entrevistadora: Sí, de hecho he escuchado de niñas que poco menos que han dejado de jugar o han dejado cierto juego porque les causa rechazo ¿a ti te ha pasado eso? que te causa rechazo un juego.

Entrevistada: Sí, con lo de que me trataron mal igual con lo de ser mujer. De repente cuando jugaba *ranked* igual me desmotivé un tiempo, en que no jugué casi nada porque me trataban mal, entonces me aburrí de jugar. Ya como digo, ahora ya no les doy importancia, pero influía.

Entrevistadora: Claro. Sí, me imagino. Sobre todo si no podías jugar cómoda porque, como tú decías, te afecta el desempeño, te desmotiva, entonces igual como que se juntan muchas cosas.

Entrevistada: Si uno se mete a divertirse y al final termina pasando rabia.

Entrevistadora: Sí. Oye, ¿y te ha pasado que te han aislado dentro del juego? como dentro de los mismos compañeros. O sea, yo nunca he jugado *Dota*, no sé cómo funciona.

Entrevistada: No, versus, igual que el *League of Legends*. Es la misma mecánica: avanzar dos o tres líneas, destruir las torres y llegar al final. Sí, hay ciertas partidas que sí, otras no. Obvio que igual hay como sus diferencias de repente, pero al final no.

Entrevistadora: Y me contabas que ahora ya no usas tanto el *chat* de voz. ¿tú sientes que la gente es más violenta por el *chat* de voz o el *chat* escrito?

Entrevistada: Hay gente que le gusta ponerse a gritar en los micrófonos. Se pone con todo, se desquita gritándole a la gente, estar escribiendo de repente te quita mucho

tiempo. Uno puede perderse alguna cuestión por estar escribiendo, entonces la gente prefiere hablar. Entonces la gente empieza a hablar por insultos de voz.

Entrevistadora: Sí, pues tiene que quizás un poco más rápido.

Entrevistada: Sí, es más rápido.

Entrevistadora: Y volviendo un poco a lo que es tú me dijiste que te pasó mucho, que gente te pedía tus redes sociales o que quizás cambiaste tus nombres en otras plataformas por lo mismo. ¿Te ha pasado que has sentido, que esta violencia digital traspasó un poco lo que era tu barrera física? que hayas sentido que tu integridad física estuvo amenazada o te hayas sentido insegura.

Entrevistada: No, no, no. Hasta ese punto creo que tuve suerte de que no, no me sentí en peligro ni nada así acosada ya más aparte de lo digital. Menos mal porque a una amiga le pasó que un jugador, que conocí jugando también, la iba a ir a buscar ya a su ciudad, no sé, a viajar, a acosarla y atacarla. Intensa, ¿no? Yo creo que tuve suerte igual no encontré, creo que con gente tan mala me encontré más con más gente buena que mala.

Entrevistadora: Menos mal.

Entrevistada: Sí, creo que he tenido suerte y además *Dota* en Chile se juega, pero no tanto tanto como otros juegos, se juegan más con gente, no sé, de Perú y de Brasil, entonces no les interesa tampoco acosar a alguien que es de Chile. Y los brasileños no no pescan, los brasileños son menos machistas, por así decirlo, los por lo menos en *Dota* no tanto. Los peruanos sí son bien agresivos para jugar.

Entrevistadora: Sí, yo creo que igual se usa hartito esto de la nacionalidad para insultar.

Entrevistada: Sí, mucha gente se saca “no es que tú eres un peruano del cerro”, “tú eres un argentino muerto de hambre”, “chilenos traidores”.

Entrevistadora: Sí, hay de todo para todas las nacionalidades, así que todos tienen algo.

Entrevistadora: Y ¿cuentas con alguna otra plataforma, que tenga que ver con el juego, pero que no sea el juego?, por ejemplo, *Twitter*, grupos de *WhatsApp* del juego o *chats* de *Facebook*.

Entrevistada: Tengo los grupos de *Facebook* de *Dota* y algunos *Discord* que estoy con algunos grupos de amigos, pero no así como y hablar tanto con la comunidad y con gente del juego. No, yo con la gente que conozco no más, no estoy tampoco buscando conocer gente nueva como que ya no me interesa mucho. Son comunidades tóxicas, hay muchas envidias también dentro de la gente.

Entrevistadora: Claro, por salud mental igual. Oye, ¿y hay algo de la cultura gamer en Chile qué te gustaría cambiar o que se mejore?

Entrevistada: Que mejore, quizás que, de verdad, se tengan más oportunidades, veo que hay tantos equipos que están intentando surgir, qué sé yo. Es bien difícil intentar ser *gamer* profesional en Chile. Lo he visto. Los de los Panamericanos, por ejemplo, yo intenté participar. Hice mi equipo femenino y jugamos contra otras chicas y las otras chicas nos ganaron. Por lo menos, que se apoyen más en esa instancia. Quizás que se les diera más espacio en algunos eventos, quizás en las municipalidades igual los

podieran ver si al final igual puede considerarse “un deporte”. Y buenas normas, por ejemplo, para las competiciones oficiales, la gente profesional no se puede insultar en partidas públicas ni nada de eso porque si no los sancionan, tienen que portarse bien, qué sé yo, no pueden ir estando drogados ni borrachos. Sí, también tienen test antidrogas, tiene igual hartas reglas bien estructuradas. Tienen varias reglas los torneos grandes. Entonces, ojalá que se profesionalice un poco más el deporte electrónico y que hubiera más visualización de eso, que no es algo malo estar en el computador tampoco jugando.

Entrevistadora: Todos los vicios tienen límite, pero estar una partida o dos partidas al día, no le hace mal a nadie.

Entrevistada: Sí. Aparte, igual es un espacio seguro para la gente, sobre todo como de entretenimiento, de ocio y de hacer amigos.

Entrevistadora: Claro. Ya estamos terminando y como para finalizar igual me gustaría que me pudieras destacar algo o decir algo positivo que tú rescatas de la cultura del *gaming*.

Entrevistada: De la cultura del *gaming* he conocido igual harta gente de varios sitios. Lo bueno es que uno conoce gente de muchos lados, pues al final como el *gaming*, el que tiene un computador puede jugar, pero uno puede conocer las realidades también. Mis mejores amigos los conocí por el juego. Al final uno igual puede lograr encontrar gente buena que no pensaría que la podía encontrar en cualquier lado, así como físicamente. Igual donde uno quiere mejorar también el juego por tener un poquito constancia, igual ayuda, ¿no? Eso es lo más positivo. Igual ayuda a formar hábitos, intentar mejorar, que los juegos no se ganan estando con una mentalidad mala. Siempre tiene que estar intentando buscar la positividad, eso es bueno.

Entrevistadora: Bueno, esas eran todas las preguntas. En verdad me ayudan mucho tu respuesta, sobre todo porque creo que es la primera que entrevisto a alguien que juega *Dota*, porque la mayoría juega como lo *valorant*, como lo más normal, lo más realizado. Entonces, igual me gusta conocer juegos nuevos, realidades nuevas. Fue super entretenido, de verdad que me gustó. Gracias.

Entrevistada: Que bueno que te sirva. Cualquier cosa me hablas y si necesitas una segunda entrevista o algo.

Entrevistadora: Muchas gracias, de verdad. Que estés bien.

Entrevistada: Igual.

Fecha: 09/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “*Discord*”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Pantru

Entrevistadora: Bueno, me voy a presentar. Mi nombre es Francisca López. Soy estudiante de la carrera de geografía en la Universidad de Concepción. Estoy en mi quinto año y estoy haciendo mi memoria de título respecto a lo que es violencia de género en los espacios digitales. Con espacios digitales yo me refiero a todo internet, pero lo estoy concentrando en lo que es los videojuegos online, que es básicamente estos juegos que requieren de interacción entre jugadores o jugadoras en tiempo real. Bueno, yo igual lo hago con el fin de demostrar que las mujeres seguimos resistiendo incluso en los espacios digitales, que básicamente también son un espacio, también hacemos comunidades en ellos. También para ver si es que las mujeres tienen prácticas para sobrellevar esta violencia en los videojuegos online. Así que eso, la verdad es que yo te voy a preguntar y para conocerte un poco tu nombre y todo eso, pero yo no voy a usar tu nombre en la tesis directamente. Tengo pensado usar los *nickname* de juego.

Entrevistada: El que está aquí ahorita en mi *Discord*.

Entrevistadora: Ah, ya. Entonces, yo voy a usar ese nombre para citarte la tesis para que sea un poco menos invasivo igual. Y necesito tu consentimiento igual para usar la información que tú me des para usar la tesis.

Entrevistada: Sí, ningún problema.

Entrevistadora: Ya, muchas gracias. Y bueno, cuéntame un poco sobre ti.

Entrevistada: Bueno, mi nombre es XXXX, pero todos me conocen como Pantru y encuentro toda la razón en lo que dices con respecto a las comunidades, porque yo tengo mi propia comunidad en el mundo del *stream*. Tengo 23 años, pero yo juego desde muy niña porque mi papá siempre me metió en el mundo de los videojuegos. Para mí nunca se me hizo raro el hecho de la introducción al mundo de los videojuegos, porque en ese entonces mi ambiente era bastante amigable con respecto a los videojuegos, una mujer jugando a videojuegos, pero eso era en mi infancia. Ya después crecí y me di cuenta de que era bastante raro, al igual como el tema de los deportes, porque yo soy profesora de educación física, también metida en el básquetbol y en un principio era el hecho de estar jugando básquet no era tan raro. Ya después cuando me metí a enseñanza media, me di cuenta de que era la única mujer en el recreo jugando básquetbol. Después, por ejemplo, yo antes jugaba *LOL* y es bastante tóxico. Yo duré una semana jugando *LOL*, recién estaba empezando y por el *chat*, ¿no? Muy, muy tóxicos. Igual estaba chica y esto se divide en dos lados, en que si eres mujeres jugando videojuegos o te menosprecian por ser mujer pensando que juegas mal o te sexualizan.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: O sea, está la otra parte más sana, en donde solamente juegan contigo y eso. Pero, por ejemplo, las veces que yo recibí comentarios negativos con respecto a que yo jugara y porque soy mujer juego mal, yo les digo “yo juego como toda persona que recién está iniciando jugar un juego”, o sea, tú no naces sabiendo jugar ese juego. Como que ellos piensan de que tengo algo entre las piernas y juego bien y tú no. Entonces, no tiene nada que ver el género. Quizás si hay mujeres que juegan mal es porque a un principio en su infancia no tuvieron esa oportunidad para poder desarrollar esta habilidad en los videojuegos.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: No puedes estar comparando tú que, a lo mejor creciste en un entorno en donde sí era bien aceptado el jugar videojuegos solamente por ser hombre. No le puedes pedir lo mismo a una mujer. Yo tuve la suerte de que crecí en un entorno en donde a mí no se me molestaba por jugar videojuegos, así que igual tengo la experiencia. Pero hay otras mujeres que no pueden decir lo mismo y no es por ser mujeres, solamente es porque no tienen la experiencia o la habilidad, pero la pueden ir armando y darle la oportunidad de jugar, porque ya el hecho de que le estén diciendo, así como “anda a hacer un sándwich”, “anda la cocina”, típicos comentarios en los videojuegos, tú no le estás dando la oportunidad de crecer, tú la estás cortando las alas.

Entrevistadora: Claro. Sí, de hecho, pasa mucho eso de que los hombres piensan que uno nace sabiendo y en verdad no se dan cuenta que, en el fondo, todos aprendemos en algún momento. Ellos también quizás en algún momento o ellas pasaron en una etapa de aprendizaje.

Entrevistada: Ajá. Y no está en los genes.

Entrevistadora: Exacto. Volviendo un poco a lo que me contabas de que juegas desde chica, y que jugabas *LOL*, ahora, ¿qué juegas? ¿Cuál es tu preferencia de videojuego ahora?

Entrevistada: No, mira, con respecto al *LOL*, no lo jugué mucho. Lo jugué como un principio, pero no me gustó el ambiente tóxico que había ahí en la gente. Entonces me retiré. Ahora juego, así en línea, *Fortnite*, *Overwatch*. Un tiempo estuve intentando jugar *Valorant*, pero lo estuve jugando con un grupito de amigos, o sea, teníamos el equipo completo y si no estaba completo, de repente se metía uno, pero nunca pasó nada malo cuando yo estaba acompañada de conocidos. Pero había veces que obviamente mis amigos no podían jugar y yo trataba de practicar y jugaba solita y ahí era donde más me insultaban. Incluso, jugando una vez en *stream* y uno cachó mi *nickname*, me buscó y fue a *Twitch* a molestar y ahí, *baneado*. Pero, lo más que me pasó fue jugando *Fortnite*. Estaba jugando y maté a uno y me fue también a molestar al *Twitch*. Pero ahí obviamente mi comunidad estaba pendiente y la verdad es que me pasa de que, gracias a mi comunidad, a mis moderadores, no me calienta tanto la cabeza porque ellos ven esa ese tipo de actividad y al tiro los *banean*, ¿no?

Entrevistadora: Oye, qué buena eso, que tengas moderadores.

Entrevistada: En un torneo que fue televisado, más encima, yo lo estaba pasando bien. Incluso habíamos ganado una partida con un *squad*. Yo no conocía a ninguno porque tú tenías que entrar solito a la vida y te tenían que rellenar automático. Yo no conocía ninguno de los chicos, se portaron super y ganamos. Después tocó otra partida, era en tríos y voy entrando y yo estaba *streameando* en ese momento, porque tenía que estar *streameando* al ser como un evento y yo como “ay el primer evento televisado, importante” y feliz. Voy entrando y tenía el micrófono abierto por la partida anterior que estaba hablando y estoy saludando a alguien de la de la comunidad que había entrado a la partida y va uno de los tipos y dice “ah, una mujer, ya fue” y yo no escuché porque yo estaba hablando con mi *chat* y fue uno de mis moderadores que empezó a pelear y lo sacaron. Pero también, el hecho de demostrar ¿Por qué te tengo que demostrar algo yo?

Entrevistadora: Exacto. No hay que demostrar nada si igual eres jugadora.

Entrevistada: Bueno, esa partida sí la perdimos. La perdimos porque fueron solos y me dejaron sola en el auto.

Entrevistadora: Oye, qué rabia, sobre todo que pase en un torneo donde igual es un evento importante para ti como competitiva. Te iba a preguntar, volviendo a esos comentarios que tú me decías que te que te dicen ¿tú a qué a qué factores crees que se debe esta violencia y qué clase de violencia fue?

Entrevistada: Igual depende del juego. Por ejemplo, en *Valorant*, yo no alcancé a jugar más de un mes en *Valorant*, la verdad es que me terminó frustrando porque no hubo caso que aprendiera porque yo juego de mando, yo juego desde los 10 años en *Xbox*, entonces yo estoy ultra me acostumbrada al mando de *Xbox* y el *Valorant* se juega con teclado y *mouse*. Y no hubo caso que aprendiera. Y encima el hecho de que, si entraba a jugar solita, me tiraban *hate* la gente que estaba jugando porque no jugaba bien, “estoy recién aprendiendo”. En *Overwatch*, la verdad es que nunca he tenido comentario así por el hecho de ser mujer, porque igual yo empecé con un personaje y como que lo agarré y no lo solté. Aunque ahora que lo pienso, en *Overwatch*, tú tienes para escoger personajes, tres grupitos de personajes de ataque, tanque y *healing* y está esto de decir, “Ah, eres mujer, bueno, curas”. Ajá. Y yo como, “Pero es que yo quiero probar otro jugadores, o sea, no quiero estar ahí solamente por ser mujer. O sea, si soy *healing* es porque me gustó el personaje o porque lo hago bien.

Entrevistadora: O sea, en el en el *Overwatch* viste ese tipo de comentarios, ¿no? Fue como ese micromachismo de que “ya mujer, cura”.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: Oye, Pantru y por ejemplo, porque has pasado por hartos videojuegos, ¿tú cómo ves la figura femenina dentro de los videojuegos?, en el sentido del diseño.

Entrevistada: La verdad es que yo encuentro de que está bastante bien, o sea, sé que en un momento en la industria de los videojuegos como que se hipersexualiza la figura de la mujer, pero siento que son más en los juegos como los que tú juegas solito, no en el mundo de los juegos multijugador. Igual está la hipersexualización, pero, por ejemplo, lo que es *Overwatch* siento de que están super los personajes, o sea, no hay ninguna hipersexualización en ninguna de los personajes. Siento que puedo escoger cualquiera, porque hay diversidad de cuerpos, hay de todo. Pero por ejemplo, yo también juego un juego en línea que se llama *Summoners War*, que es para celular y ahí los personajes tienen una hipersexualización. O sea, a mí me encanta el juego, me encanta sus personajes, me encanta el diseño de los personajes, pero hay personajes que se nota que lo hacen con su foco, ni siquiera en la cara, es como el poto ahí. O sea, a veces ni siquiera el personaje tiene gusto y en la *skin* le ponen mucho gusto.

Entrevistadora: Claro. O sea, como que igual lo modifican un poco para hacer *fan service*.

Entrevistada: Exacto. Sí, eso con el *fan service*, toda toda la razón. Pero *Overwatch*, por ejemplo, no tiene ese *fan service* y el *Valorant* tampoco. Si hay *fan service* es generado por gente de afuera, no como por el mismo juego. Porque hay una cosa es que ya los personajes tengan lo suyo, pero cuando empiezan a hacer como imágenes donde es

hipersexualizado esto, claro, cuerpos no reales, pero siento que estos juegos lo manejan bastante bien eso, ¿no? Como otros que claramente se pasan en la anatomía.

Entrevistadora: A mí me han dicho que, actualmente las empresas de los que hacen videojuegos como que igual están desarrollando personajes un poco más diversos en cuanto a todo lo que es cuerpo, orientaciones sexuales, todo lo que tenga que ver como con que en verdad se diversifiquen los personajes.

Entrevistada: El Fortnite también estaba sacando harta diversidad de cuerpos y, incluso la hay un *skin* que tiene vitiligo.

Entrevistadora: Ah, qué bueno. Y me decías que igual te habían violentado harto ¿Te ha pasado que alguna vez te han dicho un comentario que te quedó muy marcado? Así como un comentario que tú crees que nunca se te va a olvidar que te hayan dicho.

Entrevistada: Yo creo que algo que me marcó bastante fue que, yo cuando era más niña, yo jugaba un juego en línea con otras personas que se llama *Transformice*. Debía haber tenido como 12 años, y ahí tú tenías como tribus, y yo entraba y al tiro eran como comentarios sexuales.

Entrevistadora: Qué desagradable.

Entrevistada: O sea, yo tenía 12 años y había amigos que estaban en esa tribu, pero habían veces que yo me conectaba sola. Entonces, siempre andan preguntando, "Ay, ¿quieres ser mi novia? ¿Quieres ser mi novia? ¿Quieres ser mi novia?" Era muy molesto e incómodo.

Entrevistadora: Claro, en el fondo igual fue un poco, yo creo que chocante igual estar chica y pasar por esto, tiene que haber sido super cuático. ¿Te ha pasado igual que esta violencia de digital ha traspasado un poco esta barrera digital y hayas sentido que tu integridad física se haya visto amenazada?

Entrevistada: Porque, por ejemplo, yo tenía un nombre en ese entonces que era bastante femenino, entonces sabía de que yo era mujer, pero el "pantru", la mayoría cuando lo lee piensan que yo soy hombre. Entonces igual es unisex, como que igual me siento más tranquila.

Entrevistadora: A mí me da risa tu nombre porque me recuerda a las pantrucas.

Entrevistada: A las pantrucas. Sí, es por las pantrucas. Es que me decían "pantruca" en el liceo.

Entrevistadora: Qué chistoso. Pero igual es buen nombre porque, como tú dices, igual es medio neutro, entonces igual es como ocultador en el fondo ¿existe alguna forma o algo que tú hagas para poder sobrellevar un poco esta violencia o para evitarla?

Entrevistada: Yo creo que esto de cambiarme el nombre y no prender el micrófono. Por ejemplo, en *Overwatch*, a pesar de que nunca me han dicho nada por ser mujer, no lo prendo. Igual pasa que, te reconocen tan poco por jugar bien, pero a la hora que tú cometes el mínimo error eres malísima. Yo no entiendo, la verdad, cuál es esa fascinación de "todo tiene que salir perfecto y jugar bien", ¿no? Si no siempre va a pasar tampoco,

incluso cuando la gente es como super buena y profesional, poco menos en el juego, incluso igual ellos tienen días malos. O también cómo meterse más en esto de que uno juega por diversión, o sea, si yo quiero jugar en modo competitivo, yo no voy a estar *streameando* y jugar modo competitivo porque tengo que estar pendiente del *chat* y todo eso. Entonces, muchos me dicen, cuando yo juego fuera de *stream*, que juego bien y yo le digo “claro, porque está toda mi concentración puesta en el juego”.

Entrevistadora: Claro, estás pendiente de otras cosas si *streameas*. Oye, Y ¿esta violencia, ha llegado un punto en donde te ha causado rechazo al juego o a quizás jugar solamente en sí?

Entrevistada: En lo que me pasó eso fue con el LOL, por eso lo dije. Uno igual puede hacer oídos sordos, pero igual a uno le termina afectando en cierto modo.

Entrevistadora: Sí, pues obvio. De hecho, hay hartas niñas que me han dicho que incluso si no les causa rechazo como al juego en general, así como de ya no quiero jugar más, es como de que quizás empiezan como a distraerse mucho en la partida, empiezan a jugar mal y emocionalmente quedan afectadas.

Entrevistada: Eso, igual el rechazo que yo tuve cuando era más pequeña, porque imagínate, no era solamente el mundo de los videojuegos, sino tenía el mundo deportivo. El hecho de que era tan mal visto que una que una mujer jugara básquet o que jugara videojuegos, que yo en su momento yo no quería ser mujer, yo quería ser un niño. Después me di cuenta de que yo realmente no quería ser un niño, sino de que yo solamente quería jugar y listo. Yo solamente quería hacer las cosas y que la gente no me criticara por eso.

Entrevistadora: Sí, pues te entiendo caleta porque igual juego básquet hace 15 años y me pasaba mucho que cuando era chica también era grande, como en comparación a mis amigas o a mis compañeras de equipo. Entonces, mucha gente era de “es que eres demasiado grande como para ser una niña” Entonces, igual te entiendo, porque también me pasó.

Entrevistada: Qué fuerte igual.

Entrevistadora: Sí. Volviendo un poco a lo que es como estas experiencias violentas, ¿a ti te ha pasado quizás que estas experiencias te han costado rankings o desempeño?.

Entrevistada: Yo siento que no, la verdad, porque cuando yo juego *ranked* es para jugar con mi grupito. Pero, la verdad es que este último tiempo me he animado a jugar *ranked*, yo no jugaba.

Entrevistadora: Qué bueno. Sí, eso es bueno. Atreverse. Porque así es la única forma de que podamos empezar a hacer espacios para que entren más mujeres y todo.

Entrevistada: Sí.

Entrevistadora: Oye, y tú me decías que *streameas* en *Twitch*. Aparte de *Twitch* y del juego en sí, ¿tú frecuentas otros espacios digitales que sean respecto al juego?, por ejemplo, no sé, foros del juego o páginas de *Facebook* del juego, no sé, *Instagram* ¿o no participas de ellos?

Entrevistada: El único foro que tengo es en *Discord*, como para enterarme de los eventos y esas cosas, pero la gente no participa. Es como en plan meramente informativo. Pero me hiciste pensar en algo con respecto a *TikTok*. Yo subo clips a *TikTok* y mayormente son clips en donde hago estupideces porque es lo que es lo que alimenta ahí a la gente, los momentos chistosos. Y me ha pasado de que haciendo esas estupideces me han escrito comentarios así como, "Ah, qué mala tenía que ser mujer" y a veces borro videos o comentarios o no subo ciertos videos.

Entrevistadora: Claro, en el fondo igual esta comunidad tóxica te traspasa el juego hasta *TikTok*.

Entrevistada: Claro, pero violencia de mujeres es que también somos limitadas.

Entrevistadora: Por mera curiosidad, ¿no te has encontrado con *pick me girls*?

Entrevistada: Sí. Yo estaba en un grupo antes de ser *streamer*, yo tenía unos amigos y estos amigos eran del liceo y yo ya pasé a la universidad casi titulándome y toda la cosa, y me volví a reencontrar con esos amigos y ellos me unieron a un canal de *Discord* para que jugáramos y ahí como que ocurrió como un momento con una *pick me*. Una chica porque era la única chica y en el momento en que yo entro dice, "¿Y quién es ella? ¿Y por qué unieron al grupo? Si yo soy la única mujer del grupo". Pero ese sí fue como el único momento que me pasó algo así y yo le dije a los chiquillos, así como, "Oye, ¿sabes qué? No quiero bajar de la nube a su princesita, así que yo me retiro. Bye." Y me salí.

Entrevistadora: Claro, en el fondo es para buscar la aprobación de ellos. Y a ellos les da igual, yo creo.

Entrevistada: Una vez en mis *streams* teníamos un seguidor. Esta esta cuestión yo creo que también va tema de violencia de género, ahora que lo pienso. A ver, llegó un seguidor y jugó la primera vez y cuando jugó entró como con esta personalidad altanera como diciendo, "Yo soy bueno, tú mala", "Yo hombre, tú mujer". Yo no lo pesqué porque estaba haciendo mis *kill*, estaba jugando bien, era mi día justamente, ¿no? Justo ese día estaba jugando super bien. La cosa es que no dice nada así como, "Ah, jugaste bien, ¿no? Con el tiro" Después la segunda vez que jugó empezó con esto como *mansplaining* y yo le contesté brusca, porque ya me tenía aburrida.

Entrevistadora: Claro. En el fondo igual es pararte y decir como, "Oye, aquí no voy a andar tolerando estas cuestiones, conmigo no"

Entrevistada: Sí, en mis *streams* igual la comunidad, da lo mismo, sea hombre o mujer, las comunidades se apoyan. Esa es la idea de la comunidad.

Entrevistadora: Oye, que bueno eso, me gusta ese sentido de comunidad que se forma. Ya estamos terminando la entrevista y me gustaría saber igual un poquito si hay algo que a ti te gustaría que se cambiara o que se mejore en el mundo del en el mundo *gamer* en Chile.

Entrevistada: Ay, mira, algo que me gustaría que cambiara en todo lo que son los videojuegos, pero no solo a nivel nacional, sino que a nivel general, es el hecho de que en lo que son las como competencias de videojuegos solo haya nombres, o sea, hace poco hicieron una competencia en su *war* y eran todos hombres, o sea, no había ninguna

mujer. Y ahí es cuando uno piensa como, "¿cuándo le abrirán los espacios a las mujeres?" serán solamente para hombres estas competencias. Y también a nivel nacional existe esto de que en competencias de videojuegos, ya sea por ejemplo en eventos chiquitos, tipo de anime y esas cosas, casi siempre tú ves hombres, abren un espacio donde puedan jugar videojuegos y solo hay hombres o una mínima cantidad de mujeres y quizás...fomentar más los videojuegos en las mujeres y yo sé que la mayoría de las chicas que no se suman a este mundo también es por miedo a que las traten mal. Entonces, como, el hecho de fomentar los videojuegos, que no tengan miedo a jugar.

Entrevistadora: Sí, obvio. A mí me da mucha risa decirlo, pero yo no juego videojuegos y de todo lo que he escuchado para esta investigación, sinceramente no dan ganas, pero escucho a ustedes decirme que, por ejemplo, les gusta tanto jugar y que no se dejan pasar a llevar ni nada, que como que en verdad igual me dan ganas de jugar. Ahora me ha pasado incluso que eh tengo ganas de empezar a hacer como un poquito más gamer o descubrir un poco más de este mundo y todo, gracias a lo que ustedes me dicen. Y ojalá que llegaran las mujeres competitivas, las que son brígidas, llegaran a tener el reconocimiento que se merecen.

Entrevistada: Igual una de las cosas que afectó más a esto de que las mujeres puedan participar de torneos y todo eso, fueron en una competencia, creo que fue de *LOL*, en donde las mujeres querían este espacio y darían un espacio a un grupo de mujeres, ¿ya? Y uno diría como, "Ah, al fin están creando este espacio". Pero el tema es que las chicas que estaban jugando, no jugaban tanto. Entonces, ¿qué es lo que trae eso? A entre tantas mujeres que están en el mundo del *streaming*, por ejemplo, que juegan super bien *LOL*, traen a gente que no las conocen. Como que de repente miraron a alguien a la calle y dijeron así como, "Ah, ven a jugar." Entonces eso trae también este prejuicio en ese torneo. Les tocó jugar con un equipo de contra chicos y los chicos en modo de burla escogieron todos los personajes *healing*, entonces se quedaron sin cura las chicas y perdieron. Entonces, ¿qué es lo que trajo esto? Burla. Entonces, si abren espacios que sean espacios bien intencionados, no mal intencionados, porque eso se notó intencionado. Es porque todas las chicas juegan mal. Ahí está el tema, están alimentando ese prejuicio.

Entrevistadora: Sí, pues si al final es una cultura que se va alimentando con la gente y así funciona, lamentablemente, pero no debería ser así.

Entrevistada: Por ejemplo, en estos espacios en donde, por ejemplo, yo estoy hablando contigo, tú estás hablando conmigo y tú te quieres sumar al mundo de los videojuegos, quizás si algún día quieras jugar *Fortnite* o quieras probar con otro jueguito, aquí estoy.

Entrevistadora: Ay, muchas gracias, de verdad se aprecia.

Entrevistada: Si algún día te animas, porque igual es grato como empezar en el mundo de los videojuegos con un grupito, porque si tú empiezas solita ahí no se hace tan grato, sobre todo si tú juegas con gente desconocida.

Entrevistadora: Claro. Sí, de verdad te lo agradezco caleta. Y, de hecho, eso te iba a preguntar ahora, porque yo encuentro que es super bonito como formar las redes de mujeres y apoyarnos entre nosotras. Quizá a modo de reflexión final, no sé si te gustaría destacar o decir algo positivo, algo bonito que tú rescates de la cultura del *gaming*.

Entrevistada: Bueno, el mundo de los videojuegos ha estado cambiando más o menos como esta hipersexualización a la mujer en los personajes y han están siendo más inclusivos con el tipo de cuerpo y no caen en esta hipersexualización. Ojalá vaya mejorando con el tiempo y podamos quizás en algún momento llegar a esta utopía de, "Oh, por fin, todos jugamos porque jugamos y no se nos hace diferencia por nada, ni por género, ni por ni por nada", pero yo creo que hay igual años luz para que eso pase, todavía falta mucho que trabajar. Pero eso, hay que hay que estar sumando espacio para todos y todas y no dejarse derrotar tampoco,

Entrevistadora: Sí. Bueno, eso eran todas las preguntas. De verdad que muchas gracias por tu tiempo, porque igual quizás tienes cosas que hacer y todo, me ayuda caleta y de verdad que de tu entrevista pude sacar muchas cosas, muchas cosas que quizás otras niñas no tienen la misma experiencia igual. Entonces, de verdad que muchas gracias por tu participación, me ayuda mucho.

Entrevistada: Y fue un gusto conocerte, igual muy simpática.

Entrevistadora: Ah, gracias.

Entrevistada: Ya sabes, si quieres jugar *Fortnite* o algún otro jueguito. ¿Me dices?

Entrevistadora: Sí, obvio. Ahí voy a ver si después me voy a meter al sucio vicio.

Entrevistada: Ya, dale.

Entrevistadora: Pero eso, muchas gracias y que tengas un buen día.

Entrevistada: Gracias. Igualmente.

Entrevistadora: Gracias. Nos hablaremos

Entrevistada: Chao.

Fecha: 14/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: LaSirenita

Entrevistadora: Hola, un gusto soy Francisca López, soy estudiante de quinto año de geografía y estoy estudiando en la Universidad de Concepción. Estoy haciendo mi memoria de título con respecto a la violencia de género en los espacios digitales. En los espacios digitales yo me refiero a todo internet en el fondo, pero me estoy concentrando en los videojuegos online refiriéndose a videojuegos que se requiere interacción entre los jugadores o jugadoras en el tiempo real. El objetivo de este trabajo es demostrar que las mujeres resisten incluso en los espacios digitales, porque al ser lugares digitales y no visibles, la gente no lo concibe como un espacio en sí, cuando en realidad si se puede considerar como uno, ya que existen comunidades dentro del internet. La finalidad de todo

esto, es poder entrevistarte y para esto necesito tu consentimiento para poder usar toda la información que tu me brindes en la tesis.

Entrevistada: Sí, no hay problema

Entrevistadora: Ya, súper. Me gustaría saber un poco más de ti, tu nombre, edad y a qué te dedicas.

Entrevistada: Bueno, yo soy XXXX, soy madre de un hijo, y tengo 28 años. Soy trabajadora independiente, y a veces puedo quedar cesante y otras veces no.

Entrevistadora: Entiendo, entiendo. Me gustaría que fuéramos entrando un poco a lo que es ya de videojuegos, por eso quisiera saber cómo entraste a este mundo, quizás qué cosa te interesó en tus primeros juegos y quién te motivó.

Entrevistada: Mi mamá me motivó a entrar en este mundo de los videojuegos. Ella también fue mamá joven, nos tuvo a los 16. Desde pequeña tuve consciencia de que ella jugaba a los videojuegos, sobre todo en la *PlayStation 1*, entonces ella jugaba ahí y yo también jugábamos, pero con la típica, con el mando desconectado.

Entrevistadora: Me encanta eso.

Entrevistada: Sí, ella nos instruyó en este mundo, y fue con la *Play 2* que le agarré más al hilo de los videojuegos. Y desde diciembre que juego en el *PC* juegos como el *LoL* y el *Valorant*. En la *Play* jugaba el *GTA (Grand Theft Auto)*. El tema con el *GTA* es que nunca tuve que conectar el audio porque el juego te lo permite, en cambio estos juegos de *PC*, requieren más uso del micrófono. En la *Play* jugábamos con unos amigos el *Dead by Daylight*, pero ahí solo se ocupaba el audio en el juego, y el resto solo con el texto. Fue entonces que con unos amigos dijimos: “¿Y si probamos el *League of Legends?*” y ya sabíamos que ahí directamente te putean por todo, entonces ya sabíamos a dónde nos metíamos, pero estaríamos todos juntos. Al final, ninguno de ellos le agarraron el hilo al juego pero yo sí me quedé, porque conocí gente que me enseñó más como se podía jugar correctamente. Porque en el mismo juego no te enseñan la jugabilidad, por lo que tienes que llegar e ir investigando lo más básico, y gracias a esas personas que me explicaron y enseñaron, pude agarrarle más el hilo al juego. Mis amigos prefirieron jugar otras cosas que los entretenían más.

Entrevistadora: Me contabas que tu mamá te introdujo a los videojuegos. Que bacán, porque de todas las entrevistas que he tenido, ninguna me ha dicho que una mujer las introdujo al *gaming*.

Entrevistada: Sí, o sea, mi mamá jugaba más el *Warcraft*, el *Mario*. El típico juego que la pantalla es así como recta. Después aparecieron los que eran de pelea, pero de repente uno en los videojuegos tiene la posibilidad de controlar la pantalla y así facilitar la jugabilidad, como por ejemplo el *Resident Evil 4*, que uno lo juega en primera persona y yo me mareaba, pero mi mamá no. Le gustaban las pantallas fijas.

Entrevistadora: Me contabas que actualmente juegas el *LoL*, y tiene una de las comunidades más tóxicas según me han contado aquí en las entrevistas. Me gustaría saber, cómo lo haces, porque jugar dedica mucho tiempo. Darse el tiempo y estar frente a la pantalla igual es agotador. ¿Cómo lo haces con tu hijito?

Entrevistada: La verdad es que ahora sí, puedo jugar tranquila, pero antes tenía que esperar a que mi pareja volviera del trabajo y nos organizabamos, entonces un día le tocaba a él jugar todo el día y después me tocaba a mí.

Entrevistadora: Ah, ya.

Entrevistada: Entonces cada uno se turnaba para ir viendo al bebé y atendiendo. Porque nosotros estábamos metidos en esa cosa de ser *streamer*. Entonces nos turnabamos para que un día uno pudiera *stramear* tranquilo y el otro se encargara del bebé. También juego cuando estamos almorzando, y eso no debería ser, porque uno tiene que estar en la mesa compartiendo, pero no, yo le pongo los monitos y lo siento en su sillita y ahí se entretiene, mientras tanto yo me siento en la *PC* y juego con una pantalla y en la otra hago *Stream*. Así es cuando puedo jugar tranquila.

Entrevistadora: Mira que interesante. Encuentro súper bacán que tu pareja te apoye hartito con eso y que se dividan bien las pegadas, porque debe ser súper difícil ser papá y al mismo tiempo mantener una vida de *streaming*. Ya que juegas desde chica videojuegos, me gustaría saber cuál es tu opinión con respecto a la representación femenina en los videojuegos, así como el diseño y esas cosas.

Entrevistada: Mira, a mí me gusta mucho el tema de los personajes que hacen hoy en día, por ejemplo me gusta la saga de *The Last of Us*, y hay un personaje femenino que acompaña al protagonista, y me gustaba porque era una mujer muy empoderada y te daba entender que no necesitaba a un hombre. Lamentablemente murió, pero era un personaje muy interesante y si la hubieran desarrollado mejor, habría sido muy importante en el juego.

Entrevistadora: Debe ser super genial ver representaciones de personajes femeninos que son realmente empoderadas en los juegos, porque en muchas ocasiones, estos personajes los derivaban a un papel súper secundario, algo así como complementario para el protagonista masculino.

Entrevistada: La verdad es que sí, porque si conversas con otros jugadores, ellos también te dirán que es un personaje muy, muy bueno. Nadie puede odiarla, y eso es lo genial, y por eso también me gusta mucho esa saga, porque no se centra tanto en el personaje masculino. Todos tienen una importancia para el juego, sin importar su género.

Entrevistadora: Y en los otros videojuegos, ¿cómo lo notas?

Entrevistada: La verdad es que en los temas de los *skins* y esas cosas me gusta, aunque sí, las crean de forma muy sensuales y una puede llegar a decir: "Me gustaría ser ella", aunque también hay varias chicas que no les gusta, pues no sienten que las puedan representar. Al menos yo lo veo de esa forma. También hay personas que lo pueden tomar como *rol*. Yo lo que hago es que si ocupo un personaje que tenga diálogos así como chistosos, lo que hago es mostrarme así súper *troll* en la partida. No me lo tomo en serio, pero es eso, es *rol* nada más.

Entrevistadora: Tú te sumerges en la historia.

Entrevistada: Totalmente. Por ejemplo en *Valorant*, hay personajes que tienen diálogos chistosos, entonces es genial seguir esa onda. Igual no perjudico al equipo, sino más bien busco divertirme.

Entrevistadora: Dentro de los juegos *online* que más juegas, ¿has tenido alguna experiencia violenta dentro del juego?

Entrevistada: Mira, en el *LoL* una pura ocasión me frustré mucho, porque si, no estaba jugando muy bien esa vez, pero los jugadores me estaban matando más que a cualquiera. Quizás se debía a que estaba distraída, pero no porque yo fuera mujer, sino porque simplemente no me estaba desempeñando muy bien y era un jugador “débil”. Eso sí, de lo que me di cuenta es que a penas escuchan que eres mujer, buscan al tiro ligar y siempre piden las redes sociales. Se vuelven muy insistentes y si la partida dura una hora, entonces están toda esa hora pidiendo el Instagram. También, si uno usa el chat de voz y les dicen: “Oye, podríamos ir a esta parte”, al tiro empiezan con sus comentarios misóginos, los típicos de “anda a la cocina”. Trato de ser muy cuidadosa cuando activo el chat de voz, ya que prefiero no estar con mi hijo presente, ya que si escuchan que hay un bebé en el fondo, empiezan a preguntar sobre él y es peligroso, prefiero que no. También no me gustaría exponerlo en ese ambiente tóxico.

Entrevistadora: ¿A qué factores crees que se debe esta violencia que ejercen los otros jugadores?

Entrevistada: Yo creo que les duele el ego que una chica les gane, aparte, yo no soy de las que se quedan calladas. Tengo varias amigas que sí, se silencian, pero yo las invito a que hablen, y sobre todo que bloqueen. Claramente, los juegos tienen restricción de groserías y esas cosas, por lo que a veces hay que tener cuidado cuando una se defiende porque te pueden *banear* por las malas palabras.

Entrevistadora: ¿Alguna vez te han dicho algún comentario violento que te haya quedado marcado hasta el día de hoy?

Entrevistada: La verdad es que no, pero si me molesta cuando se meten con tu físico. O sea, ellos no te conocen, pero igual molesta. También cuando te mandan a la cocina a prepararles algo, y yo claramente les respondo, pero lamentablemente empiezo a insultar la parte femenina de sus familiares, pero más que nada lo hago para que tengan conciencia de que ellos también tienen hermanas, una madre. Pero sí, no debería porque estoy devolviendo el insulto hacia otra mujer. También es molesto el hecho de que te hostiguen solo por ser mujer, o como también que no sabemos jugar.

Entrevistadora: Yo sabía que el *Valorant* tiene chat de voz y el *LoL* tiene chat escrito, si no me equivoco. ¿Dónde crees tú que se da más la violencia? ¿El chat de voz o el chat escrito?

Entrevistada: Por el chat de voz.

Entrevistadora: ¿Por qué?

Entrevistada: En el *LoL* si tiene chat de voz, pero casi nadie lo activa, pero a pesar de eso, en ese juego da igual si eres hombre o mujer, te van a insultar igual por tu forma de jugar. Son insultos muy feos, y tú sabes que obviamente no te dirían eso en vida real, por lo que se aprovechan de que están detrás de una pantalla porque se sienten con el derecho de decirlo. En cambio en el *Valorant* si o si tienes que usar micrófono, porque o sino la partida no surge, y para ganar se necesita una organización previa. También es necesario avisar sobre ciertas cosas y por eso creo que es más tóxico el chat de voz.

Entrevistadora: ¿Y esta violencia que has experimentado te ha causado alguna vez un rechazo hacia el juego o quizás hacia el jugar en sí?

Entrevistada: La verdad es que no, porque sé que una partida no va a ser igual que otra, porque hay veces en que tu ingresas y hay gente que te saluda desde el principio y son muy amables, y claro, lo hacen porque quieren saber quién está con el micrófono encendido y poder comunicarse con una sola partida, porque eso es importante. Porque el jugador que tiene deshabilitado el micrófono o el chat, no va a estar pendiente del plan que tenemos como equipo.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: También me sucede que, cuando me presento al principio de la partida, nunca falta el tipo que intenta ligar dentro del juego. De hecho dicen que el *Valorant* es el nuevo *Tinder* de los "lolos".

Entrevistadora: ¿En serio?

Entrevistada: Sí, tengo una amiga que está pololeando con un mexicano que conoció en el juego. Por eso mismo muchos andan con esa intención cuando se encuentran con mujeres dentro del juego.

Entrevistadora: Ahora profundizando un poco más sobre dentro de las partidas, ¿te ha pasado que te aíslan dentro del juego?

Entrevistada: No, al menos en el *Valorant*. Yo creo que nos sucede a todos, tanto hombres y mujeres que estamos jugando terriblemente, mucho peor que todos los del *team*, y vienes y pides un arma que necesita ser comprado, no lo harán. Pero en mi caso no me ha sucedido, incluso he sido defendida en varias ocasiones cuando uno del equipo empieza a pelear conmigo. Hay algunos jugadores que hacen la diferencia.

Entrevistadora: Me comentabas que tu respondes hartos de vuelta, por eso quiero saber si tienes alguna práctica a parte de esa para poder evitar un poco las situaciones violentas.

Entrevistada: Yo no me quedo callada, yo siempre me defiendo y a otros, especialmente cuando molestan a los nuevos, porque todos fuimos nuevos alguna vez, entonces no hay motivos de ser agresivos. La idea es hacer que se queden sin palabras porque así se dan cuenta que no hay que cagarle la onda a alguien, entonces esa es mi manera también.

Entrevistadora: Me contabas que hay mucha gente que te pide tu Instagram y que te hablan. ¿No te ha pasado quizás que alguien te haya acosado en el juego, o que hayan traspasado la barrera digital y querido a hacer algo físico?

Entrevistada: No, por suerte no.

Entrevistadora: Qué bueno.

Entrevistada: Sí, porque como te digo, yo pongo un *stop* para alguna situación.

Entrevistadora: ¿Y en las plataformas de la comunidad que formes parte?

Entrevistada: La verdad es que no me gusta, no soy de ese estilo de entrar a un grupo. O sea, tengo amigos desde hace 6 años que conocí jugando, pero formar parte de una comunidad, no. No me gusta.

Entrevistadora: Ya estamos terminando. Me gustaría saber un poco qué opinas con el papel que tiene la mujer en la industria de los videojuegos, y cómo percibes a la mujer dentro de la industria.

Entrevistada: Mira, por lo que me doy cuenta antes, usaban a la mujer como la dama en peligro, como en el *Mario* o en el *Resident Evil 4*, en donde el protagonista, *Leon* tenía que rescatar a la hija del presidente. Pero eso cambió con *Tomb Raider* en donde la protagonista podía ser sensual, pero también era empoderada. Incluso en la vida real, las mujeres se ven hartas dentro del diseño de videojuegos, o que trabajan para la industria. Incluso hay jugadoras profesionales y antes no se veía tanto eso. Me gusta. Y está súper bien eso, porque así motivan a las chicas y les da confianza en asistir a torneos y que el resto del mundo sepa que son buenas jugadoras. Falta que haya más confianza en este mundo, pero es difícil. Tengo una amiga que es seca jugando *Valorant*. Está a nada de ser *Immortal*, que es una posición de los más secos jugando ese juego, y trato de darle confianza para que asista a un torneo, pero le da vergüenza, porque dice que no, que es mala jugando. Falta de confianza. Pienso que somos la generación que le va a enseñar a los hombres que la comunidad del *gaming* puede ser de los dos géneros, que no es exclusivamente de ellos. Nosotras también tenemos participación y somos secas jugando.

Entrevistadora: Sí, y por suerte eso está avanzando harto en estos días. Ya para ir finalizando, me gustaría preguntarte qué rescatarías sobre este mundo, así como una reflexión, porque me gusta como hablas del mundo del *gaming*, te gusta harto y hablas muchas cosas positivas de esto.

Entrevistada: Lo que más rescato es el tema de hacer amigos para jugar. Encontrar tus propias amistades y que compartan los mismos gustos y pasatiempos. Yo tengo una mejor amiga en la vida real y tengo otra mejor amiga en los juegos, ambas me apañan en lo que yo les propongo, entonces eso está bien, permite esa facilidad de conocer gente, hacer amigos.

Entrevistadora: Me gustó mucho tu reflexión porque cierto, es un mundo donde harta gente puede conocerse con los mismos gustos, y eso es muy bacán. Bueno, hasta aquí queda la entrevista, quería agradecerte por tus palabras, me sirvieron mucho tus respuesta y ojalá que sigas jugando, que sigas motivada.

Entrevistada: Sí, obvio.

Entrevistadora: Bueno, ahí nos veremos. Chao, que estés bien.

Entrevistada: Chao, igual.

Fecha: 15/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Femrock

Entrevistadora: Hola, ¿cómo estás?

Entrevistada: Hola, emocionada, qué entretenido. Espera, perdón. ¿Cuál es tu nombre?

Entrevistadora: Bueno, me iba a presentar. Hola, mi nombre es Francisca López, soy estudiante de la carrera de geografía, estoy en quinto año, de la Universidad de Concepción. Ya estoy haciendo mi memoria de título que es sobre violencia de género en los espacios digitales. Con espacios digitales, yo me refiero a todo internet y lo estoy haciendo específicamente de los videojuegos online, que son estos juegos que requieren de interacción entre jugadores y jugadoras en el tiempo real. Bueno, la idea de la tesis es demostrar que las mujeres vivimos resistiendo, incluso en los espacios digitales, lamentablemente, y también demostrar y visibilizar que las mujeres tenemos que recurrir a prácticas espaciales para poder estar más cómodas en estos espacios. Así que, eso más que nada. La verdad es que voy a preguntarte tu nombre y todo como para la interacción, pero en verdad no voy a usar los nombres reales en la tesis, quiero usar los *nickname* de juego para que sea un poco más entretenido. Eh, y bueno, básicamente eso. Igual necesito tu consentimiento para poder usar la información que tú me brindes y eso.

Entrevistada: Okay, tienes el consentimiento.

Entrevistadora: Muchas gracias. Eso, no sé si quieres contarme un poco de ti.

Entrevistada: Ya, mi nombre es XXXX. Bueno, tengo 35 años, soy diseñadora gráfica. Actualmente vivo con mi pareja y su hija, que tiene 17, que también es una mujer que juega. Y eso, llevo jugando, yo creo que como desde los 15 años más o menos, como 20 años jugando.

Entrevistadora: Caleta de rato.

Entrevistada: Sí, llevo jugando un rato. Partí jugando *Ragnarok* online, que es un juego *MRPG*, ¿cachai? que es de rol y tienes que ir *leveleando* un personaje. Jugué *Ragnarok* y *Tibia* al mismo tiempo. Ambos son como del mismo estilo, juegos en los que tienes un personaje que tienes que ir *leveleando*, y puedes ir comprándole armas, etcétera, ¿cierto? En *Tibia* era más chica y jugaba habitualmente con mi hermano, con mi primo, entonces la interacción con otros humanos no era tanta ¿cachai? como que en general con quienes conversaba era con mi primo, mi hermano y paré de contar. Pero ya en *Ragnarok* empecé a tener harta interacción con otras personas. Se daba mucho que si eras mujer te regalaban y hablaban de todo ¿cachai? Cuando yo me hice mi primer personaje, lo hice con un personaje femenino ¿cachai? y se llamaba *Lady*. Empecé a interactuar con más gente y empecé a darme cuenta de que primero, claro, o sea, era mujer y era como que llamabas la atención al tiro. En ese entonces jugamos con *TeamSpeak*, que era como una versión muy rudimentaria de *Discord* y había gente que se unían a la sesión y cachaba que había una mujer y era como euforia. Era esa la sensación y era como, "Chuta, qué raro", yo tenía super poca personalidad, entonces a mí me costaba mucho, me ponía muy nerviosa a jugar cuando había más personas que yo no conocía.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: En el juego, más allá que violencia, si es habitual como que te digan cosas por ser mujer, así como los típicos insultos, así como "guatona fea", cosas así ¿cachai? Y llega a ser absurdo. Pero no me acuerdo de que haya pasado tan mal rato en ese aspecto. Sí, por ejemplo, en *Ragnarok* conocí a mi primer pololo. Yo tenía 17 y él tenía 16 y él era de otro era de otra ciudad. Y sí recuerdo, por ejemplo, también tener

conflictos dentro del juego con mi pareja porque yo me ponía a jugar como con otros chicos.

Entrevistadora: Ah, ya. Como posesivo un poco.

Entrevistada: Sí, menos mal, que salí de ahí.

Entrevistadora: Sí, menos mal.

Entrevistada: Pero claro, era super posesivo en ese sentido. Y yo después de eso, me hice super amiga de uno de los chiquillos. Salté a los juegos *shooter* y me puse a jugar *Counter Strike*. Y ahí, dentro de los de los variados *nicks* que tuve, habitualmente me ponía nombres de personajes de película, como de *Star Wars* y cosas así. Ahí nació el *Femrock*, porque no sé, pues tenía 18, 19 años y era super rockera y toda la cuestión y la mayoría de mis amigos eran metaleros. Y yo dije, voy a esconder un poquito esto de ser mujer, como tratando de que esté oculto. Y era muy gracioso porque sí confundía, pero en el *Counter* en aquel entonces era un campo super de hombre ¿cachai? Entonces, como que encontrarse una mujer entre medio era raro. En algún minuto me hice de un grupo de amigos en que hicimos un clan. Bueno, yo participé del clan, ya estaba hecho cuando yo llegué y yo lo integré porque habían más mujeres. Y ahí nos cuidábamos, sobre todo cuando empezaban a agarrarnos a garabato a las niñas, Porque era super habitual que entraran hombres y no sé, con las chiquillas éramos super buenas jugando y se picaban, ¿cachai? y nos empezaban a agarrar a garabatos. Nos empezaban a decir “putas” y cosas. En verdad eran puras tonteras hacia nosotras y de grueso calibre, pues entonces al final, nosotros tratábamos de tener el servidor como un espacio super seguro entre lo que podíamos. Igual no puedo negar que en aquel entonces yo también era super, tenía una visión de la vida super machista, porque me juntaba mucho con hombres en los juegos y me costaba generar lazos con mujeres por lo mismo. Por eso también quería como estar en un espacio así ¿cachai?

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Entonces, cuando habían hombres que empezaban a agarrarnos, yo los devolvía, defendiéndome y defendiendo también a las chiquilla. Pero dentro del espacio que teníamos igual habían tallas entre nosotros, que de repente son tallas que se dan entre amigos, pero yo también me doy cuenta ahora que tengo como otra percepción de la vida más feminista, que esas tallas no estaban bien. Claro, estaban dentro del contexto de que nosotros éramos amigos y nos tirábamos tallas entre nosotros, pero en verdad no estaban bien tampoco, como que seguía perpetuando ciertas formas de tratar a las mujeres ¿cachai? Después me fui de ese clan y empecé a jugar con otras personas y me acuerdo que me cambié el *nick* porque no me gustaba que supieran que era mujer, prefería jugar muy piola y hasta que en un momento que si estaba ahí con audífonos y micrófonos, yo trataba de no hablar cuando estábamos en un espacio común.

Entrevistada: Capto, capto.

Entrevistada: También empecé a jugar *Overwatch* y mi hijastra también juega *Overwatch*, que es un *shooter* y de repente me dice, "Uy, me dijeron tal cosa" y claro, pues como que cachan que es mujer y la empiezan a agarrar a garabatos o le dicen cosas, o sea, no ha dejado de existir.

Entrevistadora: Claro, solamente ha pasado el tiempo, pero todavía sigue siendo una constante.

Entrevistada: Sí, sí, caleta. Lo bueno es que, actualmente, hay muchas, muchas mujeres jugando, entonces ahora, que yo encuentro muy bacán, que puedes tener *role model* femeninos dentro de la de las competencias. Y eso es *bacán*, porque antes no era tanto, pues era super poco. Yo siempre quise competir y claro, como que tenía que competir con un equipo de mujeres, habían pocas mujeres, y a mí me costaba hacer equipo con mujeres y yo decía, "¿Por qué no se puede como equipos mixtos?" Y ves equipos mixtos, ves caleta de equipo de *e-sport* de mujeres.

Entrevistadora: Sí, pues entonces igual entrete, pues como que ahora te puedes dar cuenta de que hay muchos más espacios. Entonces, igual es bacán que los espacios se están abriendo un poco, pero todavía falta harto cambio por hacer.

Entrevistada: Sí, sí, caleta.

Entrevistadora: Oye, y yo te quería preguntar, porque igual llevas jugando muchos años, yo creo que igual has pasado por caleta de juegos ¿cuál es tu opinión respecto a la representación femenina que existe en los videojuegos?, como en el diseño dentro del juego

Entrevistada: ¡Uf! habitualmente son personajes femeninos super voluptuosos, como que pechugonas, potonas y como que, de hecho, en el *Overwatch* han habido hartos cambios respecto a las a los personajes femeninos, ¿no? Obvio los hombres como el típico "No, es que es una tontera", pero al final también es la representación como icónica, no es como la representación de una mujer tal cual.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Es bien sexualizado el tema de cómo se diseñan los personajes femeninos. En el último juego que he estado como muy pegada he visto, por ejemplo, que hay personajes masculinos que han estado un poquito más sexualizados, pero o sea, nunca tanto como los personajes femenino. Si desde *Ragnarok*, que los personajes eran unos píxeles que apenas se veían, las mujeres tenían pechugas enormes y las caderitas así infinitamente pequeñas, todo era muy muy sexualizado ¿cachai?

Entrevistadora: Sí, yo hablaba con otras mujeres y todas me dicen que igual otra cosa que les molesta harto es que, por ejemplo, el rol secundario, muy pocos juegos tienen, y si es que alguno tiene, personaje femenino como protagonista. El *Zelda* ahora recién, hace cuántos años después, se va a poder usar por fin a *Zelda*.

Entrevistada: Sí. Es cierto. Como que *Zelda* siempre tuvo que ser rescatada, era muy extraño. En *Mario* lo mismo, o sea, la princesa era la que tenía que ser rescatada y ahora en los nuevos *Marios* también puedes jugar con la princesa. Pero claro, siempre ha sido el secundario. Pasa, caleta que, por ejemplo, es como obvio que las mujeres tienen que elegir sanador, esa cuestión pasa mucho también. Se liga mucho el rol femenino a cuidadora.

Entrevistadora: Exacto. Exacto. Y es "obvio".

Entrevistada: Y una toda feliz jugando y era como, "Ah, es mujer, obvio" Tiene todo el sentido del mundo también que dentro de las posibilidades de juego esté un poco homologando la vida real, que la mujer siempre esté en un segundo plano, que la mujer es la que tiene que ser rescatada, que la mujer siempre tiene que andar como una princesa o ser voluptuosa, absurdamente sexualizada. Para mí también crecer con eso, también generó confusiones en mi propia percepción, un poco alterada de la realidad de cómo yo me percibía y cómo yo también me mostraba el resto. Me costó caleta, yo soy super pechugona. Entonces, para mí era como un tema siempre, porque lo primero que era focalizado en las pechugas y a mí me cargaba que me miraran las pechugas, era como "qué incómoda esta cuestión" pero obviamente ya con el tiempo y bueno, mucha terapia voy aprendiendo a distinguir un poco este tipo de situaciones y tratando también, dentro del mismo espacio de juego, de generar otras instancias, ¿cachai? de generar más sororidad con otras niñas, de abrir los espacios para eso también, ¿cachai?

Entrevistadora: Sí, porque...a mí me da mucha risa contar esto, porque mi tesis sobre videojuegos, pero yo no juego mucho. Yo cuando era chica, era muy buena para juegos típicos *Mario Bros*, *Guitar Hero*, *Mario Kart*, cosas así, pero juegos, por ejemplo, online, jugué *Valorant* un tiempo. Pero he escuchado una de cosas entrevistando, que te juro que si yo tenía la fe en la humanidad aquí, ya está en el subsuelo. Yo he escuchado una de cosas que o me han mostrado una de cosas que yo te juro que no entiendo y de verdad admiro, caleta, que ustedes como jugadoras sigan resistiendo en ese espacio porque yo como hubiera tenido 15 años y me hubiera metido a jugar y me hubieran dicho todas esas cosas, yo creo que nunca más hubiera querido tocar un juego. Pero a hartas niñas les pasó, y no sé si te ha pasado a ti, que quizás esta violencia te ha generado algún rechazo al juego o quizás a jugar.

Entrevistada: Sí, hubo un tiempo también en el que volví a jugar *Counter*. Imagínate, o sea, si antes "fome", cuando jugaba y te *puteaban*, te decían cosas. Y volví a jugar *Counter*, un rato porque echaba mucho de menos jugar. Entonces, ¿qué empecé a hacer? onda, ponía música y los *muteaba* a todos y me ponía a jugar así, hasta que me aburría y me salía, ¿cachai? Pero también es fome, porque a mí los juegos *shooter* habitualmente me gusta jugarlos en equipo, como con más gente, pasarlo bien un rato, reírte, tener como un rato agradable con otras personas, pero, nos falta. En *Counter*, por ejemplo, me pasó eso, ya no quise seguir jugando porque era demasiado, no podía hablar ninguna cuestión porque o si no te agarraban para leseo y claro, al final siempre tienes que estar a la defensiva. Igual a veces me volvía uno más, pero eso era seguir perpetuando violencia ¿cachai?

Entrevistadora: Sí, pasa mucho. Las mismas niñas...se normaliza mucho.

Entrevistada: Sí, sí, cuesta caleta. Por lo mismo, como que ahora ya más adulta he optado por jugar yo en mi computador juegos como indie, juegos en solitario, no multijugador, siempre en solitario, piola. De repente me da por jugar y le doy, pero también como que aburre está que no puedes jugar tranquila, ¿cachai? porque hablas y te molestan, no hablas y te molestan. Es como, "hermano, déjame jugar porfa". Es super incómoda la situación. Pero claro, así es. Eh, lo como te digo, ¿sabes? Lo bueno es que ahora hay más mujeres jugando, igual hay hombres que están modificando sus conductas, ¿cachai? Si al final, la cuestión es un aprendizaje de todos, ir modificando las conductas, o sea, yo también tengo que seguir modificando conductas, ¿cachai?

Entrevistadora: Claro, es un trabajo en equipo, de todos. no sé si te ha pasado que este como este mosquito, esta violencia ¿O te ha pasado que te afecten el desempeño cuando estás jugando?

Entrevistada: Hubo un tiempo en el que me daban ganas de llorar, era más chica y me costaba caleta. Entonces, cuando empezaban, me sulfuraba tanto que era o me ponía a agarrar a garabatos a la gente o me iba para dentro y me ponía a llorar y me salía del juego. Porque era como "¿por qué tengo que estar escuchando que me digan 'guatona culiá'? Ah, también fue en una época en la que yo estaba emocionalmente estaba mal, ¿cachai? Entonces, también todas esas cosas me afectaban fuera del juego. Es como cuando te dicen, "No te lleves las cosas de la pega a la casa" O sea, tu pega es parte del diario y de repente pasan cosas en las que dices "Chucha, ¿cómo enfrento esto?" te angustia ¿cachai? Y así también pasan los juegos. Entonces, los juegos deberían ser para lo contrario, para pasarlo bien, para divertirse un rato, para relajarte un rato. Verme involucrada también en situaciones que yo no quise, con esos mismos amigos por las mismas razones ¿cachai? que es como "la mujer a la cocina" Entonces, se complicaba mucho como la interacción con el resto después, ¿no? Terminaba haciendo fome todo, no daban ganas de nada.

Entrevistadora: Claro, es un es un *hobby* al fin y al cabo. O sea, igual hay gente que juega profesional y que trabaja en esto, pero debería ser para divertirse, no sufrir ¿a qué factores crees que se debe esta violencia?

Entrevistada: O sea, culturalmente hablando, yo creo que va más allá de tener un mal día. Es un tema cultural que trasciende un poco en edades, trasciende un poco también países. Yo creo que acá en Latinoamérica se da mucho también que la mujer, por mucho tiempo, estuvo relegada como a este segundo plano. ¿cachai? Entonces, una como mujer, no teníamos el espacio para divertirnos, el resto de las mujeres también quiere jugar. Entonces, es un tema super cultural, ¿cachai? Los papás te empiezan, tú aprendiste de tus papás en las primeras instancias de vida y así sigue la vida y los patrones. Entonces, los insultos hacia la mujer se han dado siempre tanto como broma, como violencia mucho más violencia física. Yo creo que es un tema cultural, netamente.

Entrevistadora: Eso te iba a preguntar, la mayoría me contaba, que es como esta polarización que existe extrema entre o te acosan o te insultan. Y a muchas les pasó que, sobre todo en temas de acoso, la gente ya traspasaba esto digital y pasaba a ser algo físico. No sé si te ha pasado a ti que esta violencia digital traspasa una barrera que ya empieza a ser como algo que tú sientas que tu integridad física estuvo como amenazada.

Entrevistada: ¿eh? O sea, más allá de que te amenazaran, yo personalmente no lo sufrí, porque también en aquel entonces era super difícil *doxear* a la gente. Ahora, es fácil encontrar a las personas con el puro nombre. Nunca tuve temor de alguien, pero sí supe de caleta de minas a las que las acosaban a ese punto y es super penca. A mí me pasaba que yo aceptaba gente y agregaba porque me caían bien y a veces me empezaban a acosar porque iban con otras intenciones y ahí eliminaba, pero que terminé eliminando a la persona. Pero sí supe de muchas mujeres a las que se pasaban de lanza los locos y siempre es la misma excusa como "tú me aceptaste" y es como que se nos culpa por locos que no saben controlarse, yo lo encuentro super cuático e injusto, que te echen la culpa por algo que ni siquiera es tu culpa.

Entrevistadora: Claro, o sea, acosador por donde lo mires, que horrible que ni se pueda jugar tranquila. Oye, y dijiste que jugabas en tus tiempos libres, ¿cuánto puedes estar jugando desde que tú te sientas hasta que te paras a hacer otras cosas?

Entrevistada: Mira, los fines de semana podría jugar así como 2 horas o 3 horas, ¿cachai? En la semana estoy jugando casi nada. De repente pesco. Ayer me pegué aquí en el computador y de hecho como que terminé así. Dije, "Oh, jugué caleta" y jugué como 3 horas. Pero, porque en la semana si estoy acá en la casa, hay cosas que hacer ¿cachai? además de la pega y mis ratos libres me pongo a ver *YouTube* o anime y el fin de semana igual puedo jugar un poco más, pero también pues como que la vida me ha cambiado un poco este último año. Entonces, la vida adulta igual. Lo que pasó fue adultez, ¿cachai? Entonces igual trato de hacerme espacios para jugar ¿cachai?

Entrevistadora: Qué bacán que igual no lo dejes y te hagas el tiempo, porque es tu espacio y tu *hobby*. Oye, ya estamos terminando. Me gustaría saber igual ¿qué opinas respecto al papel de género dentro de la industria de los videojuegos? competidoras, trabajadoras, diseñadoras, etc.

Entrevistada: Todavía sigue siendo muy pequeño. Competidoras creo que puede ser más, pero, por ejemplo, creadoras de videojuegos, es muy poco el campo en el que se pueden desempeñar las creadoras de videojuegos. Es un campo laboral de hombres y da cosa. A mí no me ha costado tanto entrar a pegas. Sí, me ha costado, por ejemplo, ser desarrolladora, porque es poco el espacio. En una en la pega anterior en la que estaba, como que se me estaban abriendo un poco las puertas a ser desarrolladoras. Yo entré y era la única mina, ¿cachai? Entonces, da lata esta situación, me sentía super en la fome con eso. Es super peludo y como todo, o sea, escuchado caleta de, bueno, hombres y mujeres como cuestionarse de por qué ahora tiene que ser como una mujer astronauta y como que lo ponen en duda, ¿cachai? ¿Por qué ahora todo tiene que ser como mostrar? y yo siempre digo, los *role model* son super esenciales para para los niños, ¿cachai? Y se necesita representación.

Entrevistadora: Sí, totalmente de acuerdo. Yo igual ahora me he motivado caleta. De hecho, cuando empecé a hacer estas entrevistas me he motivado al escuchar los testimonios de ustedes para poder meterme este mundo, por lo mismo, porque a mí igual me pasaba que escuchaba tantas cosas negativas que era como "chuta, no, en verdad no quiero exponerme a eso" pero me he motivado caleta y he conocido muchas mujeres muy bacanes. Nunca pensé que iba a terminar en esto y ahora es algo que realmente me gustaría seguir trabajando desde la parte de la geografía.

Entrevistada: Claro. Uno básicamente tiene una vida paralela en los juegos y es super entretenido. Que *bacán* que te motives.

Entrevistadora: Sí, y bueno, la verdad es que eso te iba a preguntar como pregunta final para cerrar porque igual sé que las entrevistas son un poco negativas, pesimistas. Pero, reflexionar sobre algo positivo o algo bacán que tú rescates respecto a la cultura del *gaming*.

Entrevistada: Para mí ha sido importante, primero para poder empezar a desarrollar mi propia personalidad ¿cachai? yo cuando era chica, adolescente era super pollita, me costaba mucho enfrentarme a situaciones, me costaba mucho hablar con gente, te va dando estos espacios para desarrollar tu personalidad. Hice muchos amigos y amigas que

salieron de videojuegos y hasta el día de hoy sigo conociendo gente. El espacio que estás dando tú lo encuentro maravilloso, para que también el resto pueda entender como vive una la violencia, la vivencia personal del videojuego. Me he refugiado en los videojuegos cuando he estado muy mal y me deshago de todo lo malo afuera y me meto y lo paso bien.

Entrevistadora: Oye, qué buena. Me gustó mucho escuchar eso, porque básicamente influye mucho en cómo uno crece, en el crecimiento personal y eso es muy *bacán*, saber que en verdad ayuda a caleta de gente a superar miedos, a salir de su zona de *confort* y eso yo lo encuentro muy *bacán*. Y bueno, esas eran todas las preguntas. La verdad es que me gustó caleta entrevistarte, eres muy chistosa y muy simpática.

Entrevistada: Qué *bacán*. Me encantó tu entrevista también. La encontré muy entretenida y amena. Eres muy amable. Me gusta. Ojalá vernos ahí jugando. Bueno, ahí ya nos tenemos aquí en *Discord*.

Entrevistadora: Sí, por ahí nos pillamos en alguna cuestión y jugamos, nos reímos un rato.

Entrevistada: Ahí cuando necesites recomendaciones de jueguitos, me hablas.

Entrevistadora: Muchas gracias, Feña. Gracias, que estés super bien. Besitos.

Entrevistada: Chao.

Fecha: 15/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma “*Discord*”

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Frandacg

Entrevistadora: Hola, ¿cómo estás?

Entrevistada: Hola, bien gracias.

Entrevistadora: Bueno, me presento, mi nombre es Francisca López, soy estudiante de la carrera de geografía, estoy en quinto año, de la Universidad de Concepción. Ya estoy haciendo mi memoria de título que es sobre violencia de género en los espacios digitales. Con espacios digitales, yo me refiero a todo internet y lo estoy haciendo específicamente de los videojuegos online, que son estos juegos que requieren de interacción entre jugadores y jugadoras en el tiempo real. Bueno, la idea de la tesis es demostrar que las

mujeres vivimos resistiendo, incluso en los espacios digitales, lamentablemente, y también demostrar y visibilizar que las mujeres tenemos que recurrir a prácticas espaciales para poder estar más cómodas en estos espacios. Así que, eso más que nada. La verdad es que voy a preguntarte tu nombre y todo como para la interacción, pero en verdad no voy a usar los nombres reales en la tesis, quiero usar los *nickname* de juego para que sea un poco más entretenido. Eh, y bueno, básicamente eso. Igual necesito tu consentimiento para poder usar la información que tú me brindes y eso.

Entrevistada: Sí, obvio, doy mi consentimiento. Mi nombre es XXXX, tengo 25, estudio ingeniería civil matemáticas. Solo estudio. Juego, específicamente, *Free Fire* y fue gracias a mi hermana y como en 2018. Y bueno, jugaba con ella, ella me empezó a explicar lo que de todo eso. El tema de los videojuegos, en general, como lo que no es juegos online, sería el *Crash*, el *Mario*, *Donkey Kong*, cosas así que realmente no tengo recuerdo de cuándo fue el inicio porque era muy chica, me pasaban el control desconectado. Por temas de tiempo, yo creo que preferiría el *Palia* que *Free Fire*. Es muy lindo.

Entrevistadora: Y ¿tienen interacción?

Entrevistada: Sí, no son estrictamente necesarias, pero sí lo haces para obtener mayores recursos. Tiene una historia continua. Tú tienes que ayudar a los personajes que ya existen, no son como otras personas online. Es como de fabricación, tu casita, muchas cosas. Es básicamente un mundo abierto.

Entrevistadora: Y ¿cuánto tiempo juegas? Desde que te sientas a jugar, hasta que te levantas a hacer otra cosa.

Entrevistada: Depende mucho, porque me dan épocas. Entonces, hay una época donde estoy 7 horas al día jugando y ahora no le ha tocado en dos meses o un mes, más o menos. O sea, entre los estudios, la práctica y estar mudando. Hay veces que yo estaba todos los días jugando y depende si había ronda de certámenes.

Entrevistadora: Claro, igual depende de las responsabilidades. Oye y, ¿qué opinas de la representación femenina dentro de los videojuegos? Que en este caso juegas *Free Fire* y *Palia*.

Entrevistada: Sí. Igual hay dos extremos muy notorios en los dos juegos, donde el *Free Fire* está básicamente diseñado para hombres, donde la mayoría de *skin* son de hombres y si te encuentras uno de mina tiene un *crop top*, *calzones*, así como tanga, realmente. Y lo otro es el *Palia*, que está hecho para mujeres, donde el diseño es muy bonito, y claro, no se ve violencia en el *Palia*, o sea, nada. De hecho, creo que están *baneadas* como las palabras feas.

Entrevistada: Según yo igual va en quien crea el juego.

Entrevistadora: Sí, pues entonces igual puede ser de realmente no lo sé de quién es el creador, de que en realidad si el creador es una mujer, se tomó el tiempo para hacer eso. En el *Free Fire* tú giras a la mina y se le mueven las tetas. Como que se tomaron el tiempo para animar eso. Realmente no es algo casual.

Entrevistadora: Y ¿has sufrido violencia mientras juegas?

Entrevistada: Sí, en el *Free Fire* siempre. Bueno, están los argentinos, lo mismos chilenos, los peruanos y siempre, los que prenden micrófono, diciéndote malas cosas, siempre son hombres, todos. Igual se ven niños de 10 años, pero son hombres. Entonces se nota y, si bien ya hay caleta de mujeres, niñas que jueguen eso, nunca te vayas a encontrar con una mujer que te insulte, al menos a mí no me ha pasado.

Entrevistadora: Y ¿tú haces algo cuando te insultan?

Entrevistada: Realmente, mi hermana *putea* de vuelta, contesta. Yo no. Yo realmente lo *muteaba*.

Entrevistadora: Y, aunque no contestabas, ¿te afectaba en tu desempeño?

Entrevistada: Es que es desagradable que te digan qué hacer. Sí te *mandonean* demasiado, realmente te distrae lo suficiente como para no hacerlo bien y perder.

Entrevistadora: Y ¿hay algún comentario que te haya quedado muy marcado?

Entrevistada: Aquí sería el *mansplaining*, me carga. Ya comentarios...cosas con "Tu madre..." y ese tipo de cosas. Es que igual yo paso piola porque no tengo el nombre, entonces no se sabe si es hombre o mujer. Es *Frandacg* y realmente puede ser femenino o masculino, pero sí tengo un personaje femenino, pero no siempre te tachan de mujer, sino que es en general. Realmente no sé, te empiezan a dar instrucciones realmente y te empiezan a decir qué arma comprar, para dónde tienes que ir, cómo tienes que apuntar, muchas más. Bueno, también que te digan así como "manca *culiá*" y esas cosas típicas.

Entrevistada: Y respecto al *chat*, ¿en cuál crees que se da más la violencia, en el escrito o en el de voz?

Entrevistada: De voz. Sí, como que lo tiran al aire. Tiene *chat* escrito, pero fuera de la partida. Creo que una vez intentaron pedirme el *Instagram*.

Entrevistadora: Ah, ¿te *jotearon*?

Entrevistada: Sí, *jotean* mucho, pero, así como con gestos y luego eso va escalando y escalando. Entonces, realmente tú tienes que dejarlo de lado, así como "no te conozco, chao" y te alejas. Pero, así como la fase inicial donde compras armas, se te acercan y solamente por tener un personaje de mina. Entonces, ni siquiera sabes cómo es mi cara ¿*cachai*?

Entrevistadora: Claro, es hostigamiento, al fin y al cabo. Oye y ¿a qué factores crees que se debe esta violencia o acoso?

Entrevistada: Yo creo que va más por el ego de la otra persona. Yo jugué mucho, entonces realmente como que la mujer ni está jugando mal, sino que es el ego de la otra persona decir, "¿Sabes que yo lo hago mejor que tú? Una vez me dijeron eso y después me empezó a decir que "las minas no sabían jugar", "que para qué se descargan la caga de juego" y yo le dije algo como "anda acostarte", pero realmente apagué la cuestión y no lo quise escuchar más. Pero si ahí el loco cachó que yo era mina por el por el nombre y porque tenía un personaje mujer.

Entrevistadora: Claro, para qué desgastarse ¿alguna vez te han aislado dentro del juego?

Entrevistada: Ah, sí, sí, totalmente. Pasó muchas veces, pero a veces pasa porque, bueno, estás con gente desconocida y entre ellos son equipos y están hablando entre ellos. Estoy como aparte. Claro, igual depende mucho de lo que esté jugando y cómo juega cada uno. Pero sí había veces donde eran tres hombres y realmente cada uno estaba por la suya y pensaba que lo iban a hacer de pana y era como que no resultaba y realmente no se dan cuenta.

Entrevistadora: Como que ni entre ellos se ponen de acuerdo, cuando es un juego en equipo, que chistoso ¿esta violencia te ha causado rechazo al juego o a jugar?

Entrevistada: Cuando ya es realmente tarde y empiezan a tirar pura mierda por el audio, es como “ya no lo voy a pescar”. Si realmente es hora de dormir y cierro el juego, pero ese no es porque esté cansada, no es porque no quiera jugar más, sino porque ya me *chateó* escuchar tanta tontera. Primero prefiero jugar con gente conocida o con gente que ya he jugado antes, como que ya vas seleccionando y si son tus agregados a la lista de contacto.

Entrevistadora: Y ¿tienes otras prácticas para afrontar esto?

Entrevistada: Realmente *mutearlos*, en general, lo primero que hago es *mutear*. Igual pasa mucho de que los hombres, en general, dejan el micrófono abierto sin hablar y se escucha lo de fondo y eso igual te abarca como que los hombres ocupen más espacio. Hay veces que sí me gustaría comunicarme y prefiero no hacerlo. O te pueden decir cosas útiles, pero yo ya no los voy a escuchar porque ya los tengo *muteados* desde un inicio.

Entrevistadora: ¿esto te ha afectado en tu desempeño?

Entrevistada: Sí afecta, porque si tienes más comunicación, puedes ganar más fácil. Igual hubo un hubo una vez que, realmente era tan desagradable, que me salí de la partida y eso es abandono. Entonces, al ser clasificatoria, te bajan el puntaje. Bueno, lo peor, te *banean* por tres días, ¿no? Pero si te bajan puntaje y creo que te *banean* por horas de que no puedes jugar clasificatoria.

Entrevistadora: Claro, te afecta en los puntajes y eso igual es fome. Hablando ya de la comunidad *gamer* en Chile ¿hay algo que te gustaría que se cambiara o mejorara?

Entrevistada: Sí, que fuera más igualitaria. Encuentro que debería ser más controlado, dependiendo de a qué edades van dirigidos los juegos. El *Free Fire* es muy de niños y no está regulado para nada. Eh, ¿qué más? No, no se me ocurre nada. Bueno, la comunicación, que no está regulada, no hay palabras *baneadas*, puedes ocupar cualquiera de cualquier tipo. Quizás colocar la edad, deberías tener la oportunidad de poder filtrar si es que puedes o no usar el *chat* de voz. Otra cosa sería que, independiente de tu género, te traten por igual. Si quieres que te *puteen*, te *putean*, pero no por tu género, si fuera varita mágica, que no existiera la *puteá*, pero ya es como imposible, porque la gente se pica, no sé. Bueno, también la competitividad, en cierta forma, es buena, solo que la gente quizás no siempre sabe abordarla bien y en vez de mejorar se queda estancada y no le ve algo bueno a perder. Yo creo que eso.

Entrevistadora: Claro, ojalá se mejore todo. Oye XXXX, disculpa, pero por temas de tiempo voy a tener que dejarte. En todo caso te agradezco mucho tus respuestas, me ayudan caleta y de verdad te pido disculpas.

Entrevistada: No, tranqui. Anda nomás. Gracias por considerarme, lo encuentro interesante.

Entrevistadora: Que bueno que te haya gustado. Bueno, me tengo que ir. Que estés bien.

Entrevistada: Igual, chao.

Fecha: 17/10/2024

Modalidad: Online, videollamada a través de la plataforma "Discord"

Entrevistadora: Francisca Antonia López Torres

Entrevistada: Littlenezumi

Entrevistadora: Eh, bueno, ¿dijiste que querías jugar mientras te entrevistaba?

Entrevistada: Sí, sí, sí. Es que aprovechando de, bueno, de hecho, estoy actualizando todo. Tienes mi permiso para grabar y todo por si lo necesitas.

Entrevistadora: Ah, ya. Muchas gracias.

Entrevistada: No hay problema.

Entrevistadora: Bueno, mientras te carga, voy a comentarte un poquito. Mi nombre es Francisca López, soy estudiante de la carrera de Geografía, estoy en mi quinto año y soy de la Universidad de Concepción y estoy haciendo mi memoria de título respecto a lo que es la violencia de género en los espacios digitales, específicamente en los videojuegos online. Con espacio digital, yo me refiero a todo internet y con videojuegos online a los juegos que requieren de interacción en tiempo real entre los jugadores y jugadoras. Eh, bueno, igual lo hago con el objetivo de visibilizar un poco esta temática en el que las mujeres básicamente vivimos resistiendo en cualquier espacio, sea digital, sea físico... y también de demostrar que para nosotras evitar estas situaciones igual utilizamos ciertas prácticas para poder sobrellevar esta violencia.

Entrevistada: Claro.

Entrevistadora: Entonces, básicamente eso. Igual e voy a preguntarte ahora como... tu nombre y todo, pero yo lo en la tesis tengo la idea de hacer citas y todo con el *nickname* de juego. Entonces, igual si me pudieras dar tu *nickname* para que sea un poco más discreto y no sea tan invasivo.

Entrevistada: O sea, no tengo problema, pero es que hace super poco me cambié el nombre. Te voy a mandar un pantallazo.

Entrevistadora: Ah, pero puedes usar el que tú quieras. Como es como un seudónimo, en el fondo...

Entrevistada: El que ocupo es este de “*Littlenezumi*”, lo ocupo, por lo general, para todos mis juegos. Bueno, eh, sí, no sé si quieres como... que te cuente como un poco como sobre mí...

Entrevistadora: Ah, sí, sí. Eh, cuéntame un poco sobre ti, como a qué te dedicas, todo eso.

Entrevistada: Ya. Eh, bueno, me llamo XXXXX, tengo 24 años y soy profesora de historia, geografía y ciencias sociales. En este momento igual me encuentro cursando quinto año de pedagogía, pero estoy contratada igual trabajando. Mi tesis también es sobre geografía y también es como dentro de mis áreas favoritas y la que me apasiona, así que le pego igual como al área, me gusta harto.

Entrevistadora: Buena, me gusta.

Entrevistada: Bueno, respecto a mi relación con los juegos, te comento que siempre he sido una persona que le gustan los videojuegos, como... desde que soy muy niña, por influencias de mi hermano. Sin embargo...claro, me he visto como... yo crecí como en otra generación igual, pues como cuando una mujer jugaba, no era tan común. Entonces, creo que he tenido que aprender a crecer con estos prejuicios, con esta con estas... no sé, apodos como “María tres cocos”, entre otras cosas, ¿cachai?, en que las mujeres somos malas para los juegos... bueno, de por sí soy mala, pero para algunos, ¿cachai? Pero eso no quiere decir que no tenga el derecho a jugar.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Porque siento que esa es como la primera crítica que, en algún momento, para mí, también fue un tema. El hecho de ¿cómo se llama? De estar de ser como... una persona que juega y crearme como esto. Esta instancia de que el “ser malo” en un juego no te da el derecho a jugarlo, sobre todo porque eres mujer ¿cachai? Entonces, eso fue algo fuerte para mí. Voy a jugar con mi pololo, por si acaso.

Entrevistadora: Sí, tranquila. Oye, ¿y qué empezaste a jugar cuando empezaste o cuándo empezaste y con qué juego te adentraste a este mundo?

Entrevistada: Ya, mira, eh, yo desde que tengo memoria juego cosas. Cuando era muy niña jugaba *Pokémon* en emuladores de *Game Boy*, jugaba *Sims* como... en creciendo en los 2000 en realidad, los juegos que jugó mi hermano como el *Resident Evil*. También tuve varias consolas ¿cachai? Así que, en realidad, esos fueron como mis primeros juegos y ya como el 2013 aproximadamente fue cuando me adentré yo propiamente tal en mi propio mundo.

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Eh, como de juegos, porque eh bueno, soy la menor como de dos hermanos, yo y mi hermano y como te dije, él fue el que me adentró como en este mundo, pero me pasaba que antes compartíamos computador. Entonces, eso igual siento que era una problemática, porque no tenía como mi propio espacio, mi propia identidad como en el mundo de los juegos, sino que siempre era como la sombra de este de este jugador. Entonces, cuando empecé a jugar, empecé a jugar *League of Legends*. Al principio jugaba

con la cuenta de mi hermano y después cuando ya empecé a cachar que... claro esto tenía que ver igual como con rangos, etcétera, me hice mi propia cuenta y antes igual había jugado como con cuentas propias, pero al no tener un computador propio, eso me imposibilitaba mucho igual el acto de poder jugar.

Entrevistadora: Sí, pues en el fondo es un espacio que no tenías.

Entrevistada: Claro, claro. Entonces, por ejemplo, me gustan mucho los MMO. Eh, cuando era más niña, no sé, jugaba *Ragnarok*. También jugué...no me acuerdo el nombre de este juego, pero era como de unas maquinitas, que también era un MMO. Jugué otro que era como de unos robots también, no recuerdo ahora los nombres, el *Dofus* también, entre otros. Pero claro, siempre como muy en la en esta parte de ser como... acosada. Yo recuerdo tener acoso en el espacio cibernético desde que soy muy niña.

Entrevistadora: Lamentablemente.

Entrevistada: Jugando Java también ¿cachai? Como siempre ese era un tema; como hombres tipo hablando, hablándote, diciéndote cosas y siempre hay gente mayor extrañamente. O sea, no extraño, sino que raro. Entonces igual sufrí mucho acoso en ese espacio y... nunca, eso sí, le tuve miedo como al espacio en general, pero sí me limitaba. Era extraño. Ya era como... o sea, no dejarte como pasar, o sea, que traspasara como este... como que te causara rechazo al juego, pero igual te sientes rara.

Entrevistadora: Oye, ¿y ahora qué juegas habitualmente en la actualidad?

Entrevistada: Ahora, bueno, en realidad como lo único que juego con más frecuencia es el LOL (*League of Legends*), pero, de vez en cuando. Igual hace rato no me juego una partida de LOL, pero como estaba entusiasmada con esto del tema de la entrevista sí tenía ganas de jugar, así que dije como "ya no importa me voy a jugar igual la partida". Bueno, igual estoy ocupada con la universidad, entonces como que me cuesta mucho tomar estos espacios para poder jugar de nuevo.

Entrevistadora: Sí, eso te iba a preguntar como...por ejemplo ahora como ¿cada cuánto juegas o cuánto tiempo puedes estar sentada jugando.?

Entrevistada: Eh, depende mucho de mi tiempo, pero eh no sé, por ejemplo, ahora no...pero por lo menos yo creo que tres semanas, dos semanas que no jugaba, pero es porque en este momento, el ambiente en mi universidad está tenso. Por lo general, cuando estoy como en tiempos más piolas, no sé, me juego una partida, dos partidas como día por medio o hay momentos en donde puedo tener la suerte de jugar todos los días una partida.

Entrevistadora: Ah, ya. O sea, depende de tu tiempo libre, pero igual juegas como muy frecuente.

Entrevistada: Sí, sí, sí, sí. Como que... siempre estoy conectada, o sea, también tengo una DS, una *Nintendo DS*, entonces, si no estoy jugando en el PC, juego en otras partes ¿cachai? juego en mi teléfono, si no juego en la DS, en otras consolas, pero juegos de multijugador online en este momento, eh... el LOL es como lo único que juego. También intenté jugar *Valorant*, pero me da miedo en realidad.

Entrevistadora: Bueno, en todo caso, de las mujeres que he entrevistado... como que la mayoría juega LOL o *Valorant* y dicen que, literalmente, son las comunidades más tóxicas de los juegos.

Entrevistada: Sí, no, sí es cierto. A mí el *Valorant* me da miedo por eso en realidad como que siento que... el tener un canal de voz abierto o un canal de voz activo como que hace como peligrosa la situación.

Entrevistadora: Ah, o sea ¿tú encuentras que igual la violencia se da como más en chat de voz?

Entrevistada: Sí, totalmente. Es que ese... yo creo que es uno de los factores como más importantes que cuando las personas... como que identifican que tú eres una mujer, en un juego ya existe un prejuicio sobre tipos ¿cachai?

Entrevistadora: Claro.

Entrevistada: Yo, por ejemplo, antes me llamaba de otra forma, asociando a mi nombre real, XXXXX. Entonces siempre existía, típicos *weones joteándome*, pidiéndome el Instagram ¿cachai? como acoso igual.

Entrevistadora: Claro. Sí, porque si no es eso, es violencia. Sí, como que hartas de las mujeres me decían que existe este extremo en donde o es violencia o si no te acosan, no es como un punto medio. Muy rara vez hay punto medio.

Entrevistada: Claro, sí. Igual siento que eso es algo muy chistoso. Bueno, a lo largo de mi vida como que he aprendido cómo a lidiar con ellos, pero yo tengo grupos de amigos que juegan igual, entonces juego con ellos, pero cuando una mujer está como en un ambiente donde hay hombres que también juegan, como que los hombres se sienten con el derecho o en el poder como de querer acercarse mucho a ti. Yo entiendo que quizás interactúe un poco con mujeres, pero igual es transgredir límites, ese es el tema. Como que los hombres se sobrepasan y si es que tú les pones límite respecto a eso, te *webean*. Claro, como “ay, le pones color” y cuestión. Por ejemplo, una partida de *LOL*, me pasa que si juego bien al final de la partida suelo tener solicitudes de amistad ¿cachai? o me invitan a jugar de nuevo o hay gente en el chat que me está hablando, pero siento que no es como porque sea buena, porque yo... realmente a mí me gusta dar todo en el *LOL* y me gusta dar todos los *E-sports* en general. De hecho, soy muy fan del mundial, pero yo sé que no soy buena jugando y es algo que lo tengo super claro. Pero siento que sí se puede disfrazar esta situación de buena onda ¿cachai? Se puede disfrazar esta situación como de buena onda y ellos como “eres buena, juguemos”

Entrevistadora: Sí, sí, totalmente. Oye, y me dijiste que has vivido episodios de violencia jugando ¿qué clase de violencia has sufrido?

Entrevistada: Física nunca, porque nunca me he juntado con gente que sea como bien jugando conmigo físicamente, pero verbal, obvio, racial, por supuesto, de género también. Entonces es super *cuático*. Llevándolo un poco a la geografía, bueno, a mí me gusta harto la corriente más humanista de la geografía, entonces como la apropiación de los espacios siento que es super ser *cuática*, porque se está pensado que los juegos son un espacio para hombres en todos los sentidos, no solamente un espacio pensándolo en el espacio como tal, sino que los elementos simbólicos, físicos, etc.

Entrevistadora: Claro. De hecho, igual hay una parte en donde yo intento como demostrar que igual esta violencia digital traspasa la barrera digital y se va la física. A muchas niñas les ha pasado y eso igual es super preocupante porque básicamente no estás segura en ninguno de los dos espacios.

Entrevistada: Claro. Sí, es super *hardcore*. Hay un caso que me gusta mucho utilizar, que es el caso de la *Remilia*, es una chica que jugaba como en el 2014 y ella jugaba soporte igual. Entonces, además de existir esta asociación al género, de que las mujeres juegan soporte porque es un rol más fácil o qué sé yo, pasa que *Remilia* era muy buena y nunca llegó el competitivo, pero porque en realidad como por sus condiciones geográficas, porque la chica creo que jugaba como para *Latam* y ella era de Europa. Entonces claro, el entrenamiento y todo lo de los *e-sports* en acá en la *Latam* no se compara en realidad ni a Europa y mucho menos como en Asia. Y resulta que ella después se retiró de los *e-sports*, tanto porque su equipo no la acompañaba muy bien, pero también porque ella empezó a sufrir como acoso frente a su género. Ella era muy buena y utilizaba un personaje medio andrógino, entonces empezó como a asociarse a que ella era una persona transgénero como debido a esto.

Entrevistadora: Lamentablemente pasa mucho. Muchas niñas que entrevistado me han dicho con típico cuando ellas son buenas, porque la mayoría de las que de las que he entrevistado igual juegan hartito. Y es como que muchas veces, cuando son ganadoras o tienen buen rango o buena estadística, la mayoría de los hombres se sienten como con la masculinidad frágil.

Entrevistada: Claro, como anda a tocar pasto, por favor, troglodita.

Entrevistadora: Claro. Es super *cuático* el tema, sobre todo pensando ahora hay muchas mujeres jugando o son más visibilizadas, en verdad. Como que, siento que los insultos son tan del siglo XVI que no le encuentro sentido.

Entrevistada: Sí, yo te encuentro toda la razón y en realidad pasa mucho con el tema de los roles, por ejemplo, el soporte, yo siento que la crítica a eso es porque es un rol de cuidador, entonces a la mujer se le asocia mucho con cuidador en la vida real. Entonces, el rol de cuidador es como super complejo igual, porque pueden curarte, te dan escudos, te cuidan. Y de ahí también hacen insultos, cuando a las mujeres se nos dicen cosas como “ya a la cocina” y se refieren a que nos vayamos a jugar soporte.

Entrevistadora: Claro. Sí, igual entiendo un poco con que objetivo lo tiran como insulto, pero por lo que he cachado, los support tienen un rol super importante en los juegos y aparte son super completos, como que tienes que estar muy atento a todo.

Entrevistada: Exacto. Sí, se intenta como desvalorizar, yo creo, por lo mismo, como por el rol que tiene de género, como asociado a las mujeres.

Entrevistadora: Exacto. Oye, ¿y alguna vez te han dicho algún comentario que te haya quedado muy marcado?

Entrevistada: Ay, es que no sé, me han dicho tantas cosas, pero o sea, en este momento no sé si no me puedo acordar. Como son estupideces las trato de borrar de mi memoria, pero si hubo un momento en donde me afectaba. Ah, eso, eso te iba a contar, tengo una historia.

Entrevistadora: Ya. A ver, cuéntame.

Entrevistada: Una vez conocí a un chico por internet, el cual me caía muy bien, éramos muy buenos amigos, pero resulta que él se enteró que yo tenía pareja en ese momento y el tipo como que empezó a acosarme y porque claro, yo no le he dedicado tiempo a él porque estaba con mi pareja o algo así.

Entrevistadora: Ay, no.

Entrevistada: El tipo empezó a decirme muchas cosas y como que, de un momento a otro me *hackearon* la cuenta.

Entrevistadora: ¿Qué?

Entrevistada: Sí, no sé qué onda. Era como un señor de 40 años.

Entrevistadora: Pero qué raro.

Entrevistada: Sí, o sea, igual puede haber Yo nunca le diría ni mi contraseña ni nada por el estilo. Pero me pasó eso, como que dejé de hablar con él y después al tiempo, bueno, él como que me agarró a puteadas como muchas veces y después ya no tenía ya no tenía mi cuenta.

Entrevistadora: Qué raro y que miedo, oye, ¿y alguna vez te ha pasado eso que te contaba? Que quizás esta barrera digital, es decir, esta violencia traspasa la pantalla y pasa a ser algo más bien como físico, y tu te empieces a sentir amenazada

Entrevistada: Eh, no. Pero sí me han dicho que me van a ir a buscar, incluso una vez fui testigo de un tipo que estaba muy enojado y le decía a una chica que estábamos jugando que la iba a ir a buscar y abusar de ella. Siento que hay una clase de pacto patriarcal al respecto, pero con el tema de los roles de género, el ser mujer que se adentra en los videojuegos debe ser algo raro, incluso en la actualidad. Pero no, no he sentido esa sensación de que vaya a traspasar un límite y convertirse en algo físico.

Entrevistadora: ¿Aplicas alguna práctica o táctica para poder sobrellevar un poco esta violencia?

Entrevistada: Hubo un momento en que yo pensaba en responderles a los tipos cuando me daba rabia, sobre todo en los chats, cuando uno escribe en mayúscula, porque ya en ese punto, las mayúsculas significan violencia.

Hoy en día siento que entre jugadoras también nos protegemos, porque una vez, mientras jugaba, un tipo empezó a insultarme, diciendo cosas súper feas sobre mi género y una chica, que estaba en el equipo contrario, me defendió y ayudó. Yo siento que hoy en día las cosas han cambiado un poco, y está este pacto patriarcal que de cierta forma llama la atención de que una mujer juegue.

Entrevistadora: Y, ¿has sufrido aislamiento dentro del juego y obligado a jugar sola?

Entrevistada: Sí, me ha pasado, sobre todo cuando una tiene una mala partida, porque igual una tiene días buenos y días malos, y a veces yo no me considero una mala jugadora, pero estoy en estos días que son malos y claro, afectan mi rendimiento.

Entrevistadora: ¿Cuál es tu opinión con respecto al género femenino en la industria de los videojuegos? Me refiero a jugadoras profesionales, desarrolladoras, etc.

Entrevistada: Yo siento que es súper triste que las mujeres no tengan leyes que las protejan, o que su esfuerzo las pueda impulsar en el desarrollo de juegos. Desarrollar juegos en Chile es horrible, ya que nadie quiere ese trabajo porque no existe campo laboral. No hay apoyo. Entonces por eso pienso que las leyes tendrían un papel fundamental para que las mujeres no tan solo se sientan protegidas en este campo liderado por hombres, sino que también intentarían fomentar el desarrollo de videojuegos como una manera de aumentar la economía del país. Yo, al ser profe, tengo que visibilizar también a las mujeres dentro de la industria. Programadoras y entre otras, entonces siento que las mujeres cumplen un rol que los hombres consideran como “llamar la atención”, y cuando ellas no cumplen con ese estándar, entonces se convierten en un problema. No sé si conoces a Yi-Fu Tuan

Entrevistadora: No.

Entrevistada: Es un geógrafo de la corriente humanista y él plantea dos conceptos que son la Topofilia y la Topofobia. La topofilia tiene relación con el cariño espacial que se le otorga, así como una sensación de tranquilidad, de positividad, y la topofobia es todo lo contrario. Es un espacio que nos da miedo porque nos generó algún trauma, o porque está lleno de emociones negativas, y claro, ahora lo pienso y para mí, el *LoL* es un espacio muy topofílico para mí, pero hay veces en que me puede causar topofobia, aunque eso va dependiendo mucho de con quienes estoy jugando. Más aún cuando sientes que en tu equipo no te están queriendo y más de ir contigo a ayudarte, van contra tuya y es difícil. Muy difícil.

Al final, tenemos que cuidar los espacios que tenemos las mujeres dentro de los juegos. Es esencial y es interesante que se problematice y que los hombres también se cuestionen un poco las cosas, por ejemplo el por qué las mujeres no ocupan *nickname* más femeninos o que den alusión que son del género femenino. ¿Por qué tenemos que usar nombres de usuarios que den a entender que somos hombres? Y bueno, son pasitos pequeños que estamos dando, pero lo importante es que se reconozca y que los hombres concienticen eso.

Entrevistadora: Para ir continuando con la entrevista, quisiera saber tu opinión sobre la representación femenina dentro de los videojuegos.

Entrevistada: No me gusta la verdad, por ejemplo la antigua representación femenina. Existe ese debate que sucedió ahora con el *The King of Fighters* en que se creó un término que no puedo recordar ahora, que está asociado al movimiento de los pechos de las mujeres en los videojuegos, o más bien al rebote, bueno, ese movimiento se dio por primera vez en ese juego. Luego lo sacaron a medida que las mujeres empezaron a entrar en la industria.

Son esas representaciones que no me gustan. Por otro lado, me gusta mucho *Riot* y es que en general es bueno, ya que se ha notado la inserción de las mujeres dentro de la industria porque se nota los distintos tratos que tiene el juego con el género femenino, así que por eso creo que hoy en día la representación femenina no es mala, pero tampoco es la mejor que hay. Podría incluso mejorar y obviamente hay mucho por trabajar.

Entrevistadora: Ya para finalizar, me gustaría saber un poco de tu percepción sobre qué te gustaría mejorar o que se puede impulsar un poco en lo que es la cultura gamer en Chile.

Entrevistada: Lo que más me gustaría es que hubiesen más comunidades que acepten a las mujeres en el ámbito competitivo. En mi parecer sería algo súper importante, porque hay mujeres que son muy buenas jugadoras, y yo creo que en Chile no hay comunidades competitivas en donde las mujeres puedan integrarse plenamente. Esa es una cosa, lo otro que también me gustaría es que se abrieran campañas de concientización respecto a la violencia que vive la mujer en la comunidad gamer. Pero pienso que deberían ser llevados a cabo por los mismos juegos, o que las mismas penalizaciones que pongan sean motivadoras de cambios. Por ejemplo en los reportes del *LoL*, puedes denunciar a un jugador y está la opción de actitud negativa, abuso verbal y discursos de odio, pero no está la opción de violencia de género, y con cada reporte relacionado a eso, sirva como para hacer una investigación con el fin de mejorar la política de los jugadores. También sería bueno que *Riot* pudiera exponer casos semestrales de cuántos ciberacosos reciben las jugadoras, porque los que se encargan de estos asuntos siempre son organizaciones pequeñas y no tan reconocidas, y para poder expandirse, tendría que ser manejada por una organización más conocida. Eso ayudaría mucho a visibilizar y problematizar la contingencia que existe en el acoso en los espacios digitales.

Entrevistadora: Yo te encuentro toda la razón. Es muy necesario poder concientizar un poco a la gente de este mismo problema, especialmente a las generaciones más pequeñas, para que no vuelva a ocurrir.

Entrevistada: Claro, totalmente. No debería ser algo frecuente.

Entrevistadora: Ya para ir terminando, me gustaría que pudieras decirme algo positivo que rescates de la cultura gaming, porque sé que ésta entrevista suena un poquito negativa.

Entrevistada: No siento que el *gaming* tiene cosas muy positivas, a pesar de todo lo malo, le ha permitido a las mujeres apropiarse de estos espacios y poder transformarlo en algo más simbólico, porque todos los cambios, las *skins* de los personajes, o la misma fuerza que tienen estos personajes no es algo que nace de las mujeres, sino que está hecho por y para ellas y es algo histórico, es algo precioso. También me gusta compartir los espacios con mis amigos, poder intimar de otras formas y por eso le tengo mucho cariño a los espacios digitales asociados al juego en general. Ha sido parte de la construcción de mi identidad, de mi identidad como profe.

Entrevistadora: Qué linda tu reflexión final. De verdad es bacán poder ver que se hacen comunidades bonitas en internet, independientemente de si son hombres o mujeres, son comunidades que tienen una sola en común y listo, ya son amigos. También quiero destacar el hecho de que te ayudó a construir tu propia identidad, porque al final, es algo con lo que uno crece y en lo que interiorizas mucho. Entonces es parte de ti y eso es muy bacán. Me gustó mucho entrevistarte porque tu asociación va mucho en línea de lo que yo estoy haciendo, entonces es bacán que tengas una visión muy parecida a la mía, y de verdad te lo agradezco. Muchas gracias.