



UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
SOCIOLOGÍA

**MANIFESTACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE LA VIOLENCIA SIMBÓLICA
DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO EN EL MODO COMPETITIVO DE
VALORANT: UN ESTUDIO SOCIOLÓGICO EN EL SERVIDOR SANTIAGO.**

Tesis presentada a la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de
Concepción para optar al título profesional de Sociólogo.

POR: JOSÉ RODRIGO ANDRÉS ARTEAGA JARA

Profesor guía: Dr. Omar Alexandre Barriga

Marzo, 2026

Concepción, Chile

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.

Dedico esta memoria a mi abuela,
Olga Burgos. Sé que, desde
donde estés, te sentirías orgullosa
de mí y de la persona en la que
me he convertido.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera comenzar agradeciendo a quienes participaron en esta investigación a través de las entrevistas; sin ustedes, este trabajo no habría sido posible. Asimismo, agradezco a quienes difundieron mi cuestionario en distintas plataformas, permitiendo que más personas conocieran y accedieran a este.

Expreso mi gratitud a mi profesor guía, cuya disposición, apoyo y orientación constante fueron fundamentales en este proceso. De igual manera, agradezco a la profesora Areli Escobar por su guía desde la perspectiva de género y por recomendar autoras clave para mi línea de investigación.

A mi familia: mi padre, por ser un ejemplo de tenacidad y por enseñarme que el trabajo bien hecho es el único camino; a mi madre, por ser el ejemplo vivo del amor incondicional, gracias por tu esfuerzo constante y por ese sentido del humor que iluminó cada paso de mi camino. A mi hermana, por ser el significado mismo de la palabra superación; mi hermano menor, por representar la curiosidad en persona y por enseñarme el amor puro que puede existir entre hermanos; y a mis queridas Mica y Tamara, mis compañeras de cuatro patas, por su presencia silenciosa y su amor puro y genuino, que me dieron la fuerza para continuar con esta investigación.

Agradezco a Fabiana Díaz por haber sido mi pilar durante estos cinco años. Gracias por su apoyo constante y su contención emocional; por sus consejos, su

guía y estar presente en los momentos más difíciles. Sin su amor incondicional, nada de esta investigación —ni la persona que soy hoy— sería posible. Hago extensivo este agradecimiento a su familia, por abrirme las puertas de su hogar, considerarme parte de ellos y brindarme su apoyo y preocupación constante.

A mi tía, Cecilia Arteaga, por ser un ejemplo de esfuerzo en mi vida, por su cuidado constante, por entregarme el amor de una madre y por ser un apoyo en cada una de mis etapas. A mi tío, Mario Arteaga, por ser un ejemplo de vida, un apoyo incondicional y como un segundo padre para mí. A mi abuela, Rosa Loyola, por criarme y por el amor constante que me entrega día a día.

A Matias Sanhueza, por su compañerismo y valiosa amistad, los cuales fueron aportes fundamentales durante la realización de esta investigación.

Tabla de contenidos

1	RESUMEN Y ABSTRACT.....	9
1.1	Resumen.....	9
1.2	Abstract.....	10
2	CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	11
2.1	Introducción: pregunta de investigación, contexto y justificación.....	11
3	CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL.....	18
3.1	CAPÍTULO 1. SOCIOLOGÍA DE LA INTERACCIÓN.....	19
3.1.1	Goffman y la dramaturgia.....	19
3.1.2	La toxicidad en los videojuegos en línea: definiciones y dimensiones conceptuales.....	23
3.1.3	Bourdieu: <i>habitus gamer</i> , violencia simbólica en el videojuego en línea <i>Valorant</i>	25
3.1.4	Causas y desencadenantes de las conductas tóxicas en videojuegos en línea.....	27
3.2	CAPÍTULO 2. MUJERES EN LA ESCENA DE LOS VIDEOJUEGOS.....	32
3.2.1	Violencia simbólica y dominación masculina en videojuegos en línea: una perspectiva de género desde Bourdieu, Lagarde y Moore.....	32
3.2.2	Estudios sobre violencia de género en videojuegos en línea.....	36
3.2.3	Estudios sobre violencia de género en <i>Valorant</i>	39
3.2.4	Estrategias de las jugadoras frente a situaciones tóxicas en videojuegos en línea.....	42
3.3	Teoría del objeto.....	45
4	CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO.....	48
4.1	Pregunta de investigación:.....	48
4.2	Objeto de estudio:.....	49
4.3	Objetivo General:.....	50
4.4	Objetivos Específicos:.....	50
4.5	Hipótesis.....	52

4.6	Población y muestra	54
4.7	Instrumento y técnicas de recolección de datos.	56
4.8	¿Cómo aplicó el instrumento?	60
4.9	Análisis de los datos	61
4.9.1	Análisis de los datos (Objetivo Específico 1).....	63
4.9.2	Análisis de los datos (Objetivo Específico 2).....	64
4.9.3	Análisis de los datos (Objetivo Específico 3).....	64
5	CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	65
5.1	ANÁLISIS DE DATOS (OBJETIVO 1)	67
5.1.1	Experiencia general en el modo competitivo de <i>Valorant</i>	67
5.1.2	Tratamientos desiguales según género.....	71
5.1.3	Violencia hacia las jugadoras	74
5.1.4	Acoso cibernético	81
5.1.5	Estereotipos	85
5.1.6	Percepción y sentimientos frente a las situaciones tóxicas que experimentan	88
5.1.7	Defensa frente a agresiones	91
5.1.8	Estrategias de afrontamiento frente a las situaciones tóxicas que experimentan	94
5.2	ANÁLISIS DE DATOS (OBJETIVO 2)	97
5.2.1	Comunicación en partidas	97
5.2.2	Normas implícitas y jerarquías de valor.....	102
5.2.3	Justificación y legitimación del insulto	106
5.2.4	Aprendizaje y reproducción del <i>habitus gamer</i>	109
5.3	ANÁLISIS DE DATOS (OBJETIVO 3)	113
5.3.1	Construcción de la cara virtual	113
5.3.2	Distancia entre la cara virtual y la identidad fuera del juego.....	119
5.3.3	Anonimato como condición de la interacción	123
5.3.4	Amenazas a la cara y trabajo de reparación	127

6	CONCLUSIÓN.....	131
6.1	Limitaciones y Recomendaciones	132
7	BIBLIOGRAFÍA.....	135
8	Anexo	146
8.1	Consentimiento informado.....	146
8.2	Cuestionario.	147
8.3	Instrumento cualitativo.....	149
8.4	Codificación temática (objetivo 1).....	150
8.5	Codificación temática (objetivo 2).....	160
8.6	Codificación temática (objetivo 3).....	164

Tabla de ilustraciones

Ilustración 5.1. Imagen compartida por la entrevistada M5 durante la entrevista (2025)	83
--	----

1 RESUMEN Y ABSTRACT

1.1 Resumen.

Esta investigación analiza la manifestación y reproducción de la violencia simbólica en el modo competitivo de *Valorant* (servidor Santiago). El objetivo fue describir cómo la comunicación, el anonimato y el *habitus gamer* estructuran estas interacciones. La metodología empleó un enfoque sociológico cualitativo, mediante entrevistas semiestructuradas a diez personas (cinco hombres y cinco mujeres). El marco teórico se sustenta en los conceptos de violencia simbólica y *habitus* de Pierre Bourdieu, la dramaturgia de Erving Goffman y perspectivas de género de Marcela Lagarde y Henrietta Moore.

Los resultados indican que la violencia es un sistema de ordenamiento social regido por la habilidad y el género, donde el *habitus gamer* naturaliza la agresión como lenguaje legítimo. Se hallaron diferencias significativas: mientras los hombres reciben insultos por nacionalidad o fútbol, las mujeres enfrentan hipervigilancia y agresiones por su género que cuestionan sus capacidades. Esto obliga a las jugadoras a adoptar estrategias de resistencia e invisibilización, como el silencio o la elección de roles defensivos, para evitar la exclusión. Se concluye que el entorno competitivo funciona como un espacio performativo donde el anonimato y la presión facilitan procesos de deshumanización que consolidan la violencia como “parte del juego”.

1.2 Abstract.

This research analyzes the manifestation and reproduction of symbolic violence within Valorant's competitive mode (Santiago server). The objective was to describe how communication, anonymity, and the *gamer habitus* structure these interactions. The methodology employed a qualitative sociological approach, using semi-structured interviews with ten participants (five men and five women). The theoretical framework is based on Pierre Bourdieu's concepts of symbolic violence and *habitus*, Erving Goffman's dramaturgy, and the gender perspectives of Marcela Lagarde and Henrietta Moore.

The results indicate that violence is a system of social ordering governed by skill and gender, where the *gamer habitus* naturalizes aggression as a legitimate language. Significant differences were found: while men receive insults related to nationality or soccer, women face hyper-surveillance and gender-based aggression that questions their abilities. This forces female players to adopt resistance and invisibilization strategies, such as silence or choosing defensive roles, to avoid exclusion. The study concludes that the competitive environment functions as a performative space where anonymity and pressure facilitate dehumanization processes that consolidate violence as "part of the game."

2 CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

2.1 Introducción: pregunta de investigación, contexto y justificación.

En 1958, William Higginbotham creó el primer videojuego de la historia. Utilizando un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, desarrolló *Tennis for Two*, un simulador de tenis de mesa diseñado con el propósito de entretener a los visitantes del *Brookhaven National Laboratory* (Belli & López, 2008).

Con el avance de la tecnología y la expansión del internet, comenzaron a surgir nuevos videojuegos que alcanzaron gran popularidad. Uno de los géneros más destacados es el FPS (*First Person Shooters*), o juegos de disparos en primera persona. Este tipo de videojuegos se caracteriza por ofrecer una amplia gama de espacios de acción, lo que permite realizar múltiples tareas de manera simultánea, como moverse para esquivar ataques mientras se dispara al enemigo (Santoso et al., 2022). Además, su perspectiva en primera persona, que sitúa al jugador detrás del arma o de la mano del personaje, favorece una mayor identificación con el avatar, intensificada por el uso de gráficos tridimensionales (Belli & López, 2008).

Los FPS también destacan por su modalidad multijugador en línea. El primer videojuego online fue *Habitat*, lanzado en 1986 por *LucasArts*, empresa reconocida por sus aventuras gráficas. Sin embargo, la verdadera popularización de los videojuegos en línea llegó con la aparición de la World Wide Web —el internet como se conoce actualmente— en 1993 (Romero, 2020). La conexión

entre ordenadores a través de internet facilitó el juego multijugador, al permitir que personas de diferentes partes del mundo pudieran jugar simultáneamente.

En la década de los noventa, los videojuegos en PC alcanzaron un auge con títulos emblemáticos como *Quake*, *Half-Life* y *Counter-Strike* (Belli & López, 2008), los cuales sentaron las bases de la experiencia competitiva y social que caracteriza a los videojuegos en línea contemporáneos.

El 2 de junio de 2020 se lanzó oficialmente *Valorant*, un videojuego en línea de disparos en primera persona desarrollado por Riot Games. Este título combina el uso de armas con personajes que poseen habilidades sobrenaturales, enfrentando a dos equipos de cinco jugadores.

La dinámica del juego se basa en un sistema de rondas: el equipo que gana 13 rondas obtiene la victoria. En caso de empate 12 a 12, el resultado se define cuando uno de los equipos logra ganar dos rondas consecutivas. Si esto no ocurre, los jugadores pueden votar por un empate o continuar la partida hasta que un equipo se imponga.

Valorant dispone de 12 mapas, que funcionan como escenarios o campos de batalla, cada uno con un diseño, ambientación y estrategias propias que influyen directamente en las formas de ataque, defensa y desplazamientos dentro del juego. Los equipos se dividen en atacantes, quienes deben plantar la *spike* (bomba), y defensores, cuya tarea es detener al equipo contrario o desactivar el explosivo.

El videojuego cuenta con 27 personajes, divididos en cuatro roles según su función. Cada agente dispone de habilidades especiales —como curar, cegar a los enemigos o lanzar humos— y cumple un rol específico dentro del juego: los duelistas son los atacantes principales y quienes infligen gran cantidad de daño; iniciadores se encargan de romper las defensas y comenzar el ataque; los centinelas refuerzan los territorios ya controlados y protegen al equipo; y, por último, los controladores, quienes a través de sus habilidades controlan el campo de batalla.

Asimismo, *Valorant* ofrece una amplia variedad de armas que se ajustan a los distintos estilos de juego, entre ellas rifles, armas pesadas, escopetas y pistolas (Aragon, 2020).

El título se distingue por su modo competitivo, que cuenta con nueve rangos (siendo Radiante el más alto y Hierro el más bajo). Estos rangos clasifican a los jugadores según su rendimiento en las partidas, y el ascenso o descenso en los rangos depende de sus victorias o derrotas acumuladas en las competencias clasificatorias.

La comunicación es uno de los pilares fundamentales del juego, especialmente en el modo competitivo, ya que *Valorant* se basa en la estrategia y la cooperación entre los compañeros de equipo. Los jugadores coordinan tácticas y brindan información a través de las llamadas o *calls*, término usado para referirse a los avisos sobre la ubicación de los enemigos en el mapa, su nivel de vida o las

armas que poseen. El videojuego en línea cuenta con tres formas de comunicación: el chat de voz permite comunicarse a través de un micrófono con los aliados; el chat de texto permite que los jugadores puedan comunicarse entre ellos o con los enemigos; y, los pings son señales visuales o sonoras que los jugadores pueden colocar en el mapa o en el entorno para comunicar información rápidamente, se usan mediante una tecla (Aragon, 2020).

Valorant funciona a través de servidores, sistemas digitales que permiten la conexión simultánea entre jugadores en una misma partida. En Latinoamérica, cuenta con sedes en Ciudad de México, Miami y Santiago, este último alberga a jugadores de países como Argentina, Perú y Chile.

En la actualidad, cada vez son más las personas que deciden jugar videojuegos y consumir *streams* en plataformas como *Twitch*. La pandemia ocasionó un aumento significativo de estas prácticas. Según un estudio de la consultora Simon-Kucher & Partners (2020), se registró un crecimiento del 30% en el número de jugadores que dedican más de cinco horas semanales a jugar, y un 60% de los jugadores comenzaron a jugar títulos nuevos, incluidos aquellos centrados en el modo multijugador. Por su parte, Nielsen Games (2020) reveló que el 82% de los consumidores globales jugaron videojuegos o consumieron contenido relacionado (*streams*) durante la pandemia. En España, el tráfico hacia sitios de juegos aumentó un 44% en las primeras semanas de confinamiento (Kelleher, 2020).

En la actualidad, las plataformas de *streaming* siguen presentes y mantienen una gran cantidad de espectadores. Según las estadísticas de *TwitchTracker* (2026), en los últimos siete días los juegos más visualizados fueron *League of Legends* (99,5K), *World of Warcraft* (98,6K), *ARC Raiders* (90,6K) y *Counter-Strike* (54,7K); mientras que *Valorant* se ubicó en el noveno puesto, con un promedio de 46,3K espectadores. En cuanto al pico máximo de audiencia, *Valorant* ocupa el décimo lugar, con 1,73 millones de espectadores simultáneos.

Actualmente, según *Tracker.gg* (2026) —sitio web popular que rastrea el rendimiento de jugadores en distintos videojuegos en línea— *Valorant* cuenta con una población estimada de aproximadamente 12.900.559 jugadores y jugadoras. Además, el 11 de enero se registraron 5.289.858 personas jugando activamente. En este sitio, *Valorant* ocupa el primer lugar, seguido por *Fortnite*, con un *peak* de 2.395.276 jugadores.

Las grandes cifras de personas que juegan *Valorant* y videojuegos en línea en general pueden considerarse positivas en cierto sentido, ya que permiten que los individuos compartan con otros y socialicen de manera cibernética. Sin embargo, la problemática surge cuando estas formas de comunicación son utilizadas para insultar y agredir a otras personas por motivos que carecen de justificación.

Según un estudio realizado por Unity (2023), el comportamiento tóxico en las comunidades de videojuegos en línea sigue siendo una problemática relevante: el 74% de los jugadores informan un aumento del acoso, y el 67% señala que es

probable que deje de jugar un título tras experimentar situaciones tóxicas. Además, el 53% de los desarrolladores reportó un incremento en este tipo de conductas. Por otra parte, un estudio realizado en 2023 por la Liga Antidifamación (ADL) evidenció que el acoso hacia jugadores jóvenes aumentó en todos los ámbitos: tres cuartas partes de adolescentes y preadolescentes afirmaron haber sufrido acoso mientras jugaban videojuegos multijugador en línea. El acoso basado en la identidad en jóvenes de entre 10 y 17 años aumentó al 37% en 2023, frente al 29% registrado en 2022. En el caso de los adultos, el acoso en juegos multijugador en línea disminuyó por primera vez en los cinco años en que se han realizado estos estudios: el 76% de los adultos experimentó acoso en 2023, frente al 86% en 2022. Entre los juegos donde los adultos reportaron haber sido acosados en 2023 se encuentran *Dota 2*, *Call of Duty* y *Valorant*.

En cuanto a las jugadoras, un estudio realizado por *Women Gamers Report de Bryter* (2023) indicó que el 65% de las mujeres que juegan videojuegos ha experimentado toxicidad por parte de jugadores masculinos. Entre los comportamientos reportados se encuentran amenazas de violación (14%), acoso sexual (30%), envío de contenido inapropiado (30%) y abuso verbal (42%). Estos resultados se alinean con la investigación de la ADL (2023), la cual señala que un 48% de las jugadoras ha sufrido acoso debido a su género.

A partir de estos datos, se observa que la toxicidad en *Valorant* y en los videojuegos en línea no constituye un fenómeno aislado, sino una estructura de

agresión constante. Existe, por tanto, una forma de violencia que se transmite a través de los canales de comunicación del juego, en la que ciertos grupos imponen su poder sobre otros sin que ello sea siempre percibido como una transgresión, sino como parte de la “naturaleza” del juego. Ante este escenario, surge la necesidad de investigar y responder la siguiente pregunta: ¿cómo se manifiesta y reproduce la violencia simbólica en las interacciones entre jugadores y jugadoras del modo competitivo del videojuego *Valorant* (servidor Santiago), a partir de las dinámicas de comunicación, anonimato y *habitus gamer*?

Esta pregunta de investigación se centra en analizar, desde una perspectiva sociológica, cómo se presenta y reproduce la violencia simbólica entre los jugadores y jugadoras de *Valorant*. Si bien existen diversos estudios que abordan esta problemática y analizan el videojuego, son escasas las investigaciones que lo hacen desde el campo de la sociología, ya que la mayoría proviene de disciplinas como la psicología o el periodismo. En este sentido, la presente investigación busca constituirse como un aporte teórico y analítico, apoyándose en autores como los sociólogos Pierre Bourdieu y Erving Goffman. En el ámbito del género, se recurre al trabajo de autoras como las antropólogas Henrietta Moore y Marcela Lagarde. Asimismo, para comprender en profundidad la problemática de la violencia simbólica en *Valorant*, es necesario considerar que todos estos elementos serán desarrollados y articulados en el capítulo de Marco Teórico y Referencial.

3 CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

En esta sección, dada la pregunta de investigación recién presentada, la revisión de la literatura propone destacar diversos temas pertinentes para intentar responderla. El presente marco teórico y referencial comienza con una revisión de la teoría de la dramaturgia del sociólogo Erving Goffman, para luego abordar la toxicidad en los videojuegos en línea, entregando definiciones y dimensiones conceptuales. Posteriormente, se introduce la teoría del sociólogo Pierre Bourdieu, en la que se presentan los conceptos de violencia simbólica y *habitus*, aplicados al videojuego en línea *Valorant*. Este primer subcapítulo se cierra con el apoyo de investigaciones que han estudiado las causas y los desencadenantes de las conductas tóxicas en los videojuegos en línea.

El segundo subcapítulo, centrado en las mujeres en la escena de los videojuegos, comienza presentando a los autores y sus respectivas teorías que serán utilizadas desde una perspectiva de género: Pierre Bourdieu, con los conceptos de violencia simbólica y dominación masculina; la antropóloga Henrietta Moore, a partir de su obra *Antropología y feminismo*; y la antropóloga Marcela Lagarde, con su teoría de los cautiverios. Posteriormente, se revisan estudios sobre violencia de género en línea, seguidos de investigaciones sobre violencia de género específicamente en *Valorant*, finalizando con las estrategias que utilizan las jugadoras frente a situaciones tóxicas en los videojuegos en línea.

Por último, el capítulo se cierra con la teoría del objeto, en la cual se explica el aporte que realiza cada autor y la contribución fundamental del marco teórico y referencial.

3.1 CAPÍTULO 1. SOCIOLOGÍA DE LA INTERACCIÓN

3.1.1 Goffman y la dramaturgia

En *Valorant* y en los videojuegos en línea no existe la posibilidad de conocer realmente a las personas que están detrás de la pantalla. Solo es posible guiarse por su pseudónimo, definido por la RAE (s.f.) como un nombre falso que oculta la identidad verdadera. Esto provoca que los jugadores se relacionen únicamente a través del apodo que cada individuo escoge, y en algunos casos, por la voz durante la comunicación en partida. En el caso de los oponentes, el conocimiento es aún más limitado, ya que solo disponen del chat de texto.

El sociólogo Erving Goffman plantea una teoría de la interacción social centrada en el análisis de la vida cotidiana como una representación teatral donde las personas actúan frente a los demás siguiendo determinados roles y normas sociales. En este contexto, Goffman (1997) introduce el concepto de la “cara”, entendida como un valor positivo —la imagen socialmente aprobada que cada individuo busca sostener para ser visto como respetable y adecuada al contexto— que una persona adopta para sí misma a través de la línea de

conducta (gestos, palabras y actitudes) que otros suponen que ha asumido durante un contacto particular. El trabajo de la cara consiste en las acciones que realiza una persona para mantener coherencia entre su comportamiento y la imagen que los demás esperan de ella. Es decir, las personas protegen su cara y a sí mismas mediante una imagen creada según la situación, moldeando su personalidad dependiendo del contexto.

Goffman explica:

“Probablemente no sea un mero accidente histórico que el significado original de la palabra sea máscara [...] cada uno de nosotros desempeña un rol... En cierto sentido, esta máscara es nuestro «sí mismo» más verdadero, el yo que quisiéramos ser.” (Goffman, 1997, p.30)

En consecuencia, un individuo puede verse motivado no solo a salvar su propia “cara”, sino también la de los demás. Las personas buscan protegerse, ya que la pérdida de la cara implica la incapacidad de mantener una línea coherente y, con ello, el fracaso en sostener una imagen socialmente aprobada (Goffman, 1982). La cara, entonces, es la imagen socialmente validada de uno mismo, proyectada y reconocida por los otros en la interacción. No necesariamente refleja el “verdadero yo”, sino una versión ajustada a las expectativas del grupo que permite mantener el orden y la armonía en las relaciones sociales. Si una persona se mostrara tal cual es, podría generar rechazo, pues dejaría de lado la “cara” que adopta para integrarse socialmente.

En este sentido, Goffman plantea que:

“Cuando un individuo desempeña un papel, solicita implícitamente a sus observadores que tomen en serio la impresión promovida ante ellos. Se les pide que creen que el sujeto que ven posee en realidad los atributos que aparenta poseer, que la tarea que realiza tendrá las consecuencias que en forma implícita pretende y que, en general, las cosas son como aparentan ser.” (Goffman, 1997, p. 29)

Goffman (1997) distingue entre “región anterior”, donde el individuo actúa frente a una audiencia controlando cuidadosamente su impresión (protección de la cara), y el “*backstage*”, el espacio “tras bastidores” donde puede relajarse y abandonar esa fachada. En esta representación dramática, el yo aparece como un producto construido en la interacción, un espectáculo en el que actor y público cooperan para sostener una imagen determinada. Los individuos, mediante palabras, gestos o actitudes, controlan la percepción que los demás tienen de ellos. Así, el *self* no es una posesión del actor, sino el resultado de la interacción social (Rizo, 2011)

La cara se construye y maneja según el contexto en que se presenta ante los demás, surgiendo de la interacción social (Serrano, 2012). Para Goffman, toda persona es un actuante que representa un papel ante un público, adoptando expresiones —verbales o corporales— para controlar las impresiones del otro. En *Valorant*, esto se manifiesta mediante el lenguaje verbal (chat o voz), pero también en actitudes y comportamientos durante la partida.

Goffman (1982) sostiene que “toda persona vive en un mundo de encuentros sociales, que están gobernados por reglas rituales que guían el comportamiento

apropiado”. (p. 47). Estos rituales, aunque pequeños, sostienen el orden de la vida social. Actos como el saludo, el intercambio de cumplidos o la disculpa tras una falta son formas en que los individuos se reconocen mutuamente el valor social de la cara (Goffman, 1982). Las normas sociales de cortesía, aunque parezcan triviales, funcionan como el pegamento que mantiene la estabilidad en las relaciones cara a cara (Goffman, 1982).

Sin embargo, en los videojuegos en línea el anonimato altera este orden habitual. Al esconderse tras un seudónimo, los jugadores no sienten que su cara real esté en riesgo, lo que genera una sensación de libertad total para expresarse, incluso de manera agresiva o provocadora. Esto no implica la desaparición de la cara, sino su transformación: el anonimato modifica la forma en que se construye y se protege. Los jugadores pueden crear una “máscara virtual” o un “yo digital” ajustando al contexto de cada partida —por ejemplo, un jugador puede adoptar una actitud agresiva o competitiva cuando su equipo va perdiendo—. Esta “cara virtual” cumple la misma función que la cara en la vida real: proyectar una imagen coherente dentro del contexto, pero sin la preocupación de mantener su reputación real.

En estos espacios digitales tampoco se reproducen los mismos rituales de interacción que en la vida real. Aquí, muchas veces, “todo está permitido”: los jugadores no sienten la presión de ser corteses, de seguir normas de convivencia y de proteger su cara. La invisibilidad y el anonimato permiten actuar sin sentirse

atados a la identidad verdadera, generando una aparente sensación de libertad y comodidad al interactuar con otros jugadores (Alexander & Manalu, 2024).

3.1.2 La toxicidad en los videojuegos en línea: definiciones y

dimensiones conceptuales

En el sitio web oficial de *Riot Games* se mencionan las conductas antideportivas en *Valorant* como comportamientos problemáticos, abusivos o discriminatorias. Cometer este tipo de acciones puede llevar a que los jugadores sean sancionados con restricciones en la comunicación dentro del juego o incluso con la suspensión temporal o permanente de sus cuentas (Whatacoolwitch, 2025).

La agresión verbal implica el uso de palabras abusivas con el propósito de herir, atacar o degradar a otros, ya sea de manera directa o indirecta. Este tipo de agresión se manifiesta como una forma de toxicidad comunicativa, comúnmente conocida como “hablar basura” en *Valorant*, es decir, emplear expresiones destinadas a intimidar o menospreciar a compañeros y rivales (Alexander & Manalu, 2024).

Whatacoolwitch (2025) ofrece varios ejemplos de comportamientos que Riot Games clasifica como tóxicos: el uso de lenguaje abusivo hacia otros jugadores por su desempeño o por cualquier otra razón; provocar conflictos con la intención de distraer o afectar el desarrollo de la partida; realizar agresiones verbales - como insultar, amenazar, molestar o emplear lenguaje ofensivo-; y utilizar

cualquier tipo de discurso discriminatorio o de odio, ya sea por motivos raciales, étnicos, religiosos, capacitistas, de orientación sexual o de identidad de género.

La violencia de género, según la ONU (2023), se refiere a los actos dañinos dirigidos contra una persona o grupo de personas debido a su género. Este término destaca que las diferencias estructurales de poder basadas en el género colocan especialmente a las mujeres en situaciones de riesgo frente a múltiples formas de violencia. La antropóloga Marcela Lagarde (2005) plantea que basta con que una persona sea mujer para estar en riesgo de sufrir violencia; no es necesario que exista una relación previa con el agresor, ya que lo que autoriza dicha violencia es la pertenencia al género femenino dentro de una cultura que naturaliza la dominación masculina. Por tanto, no se trata solo de actos violentos aislados, sino de una relación estructural de poder que define cómo se conciben, tratan y valoran las mujeres en el orden patriarcal.

De la violencia de género se desprende el concepto de misoginia, entendido como el odio, rechazo o desprecio de los hombres hacia las mujeres y, en general, hacia todo lo asociado con lo femenino (Ferrer & Bosh, 2000).

Dentro de los discursos de discriminación se encuentra la homofobia, entendida como el rechazo o temor hacia las personas debido a su orientación, preferencia sexual, identidad y expresión de género. Se basa en estereotipos, estigmas y prejuicios que se expresan en conductas y actitudes discriminatorias que vulneran la libertad y derechos de toda persona.

Aunque esta investigación no se centra específicamente en las disidencias sexuales, el concepto de homofobia resulta relevante porque en *Valorant* se utiliza como herramienta para discriminar e insultar incluso a quienes no pertenecen a estas disidencias. Además, adquiere un sentido negativo y despectivo que, a través el tono de voz o el contexto del mensaje, transforma estas expresiones en discursos de odio (Carvacho, 2023).

3.1.3 Bourdieu: *habitus gamer*, violencia simbólica en el videojuego en línea *Valorant*.

La violencia simbólica es una forma de dominación más sutil que la violencia física, pero igualmente poderosa en la reproducción y perpetuación de desigualdades sociales. Se basa en la capacidad de imponer significados, valores y representaciones culturales que terminan siendo aceptados como algo naturales y legítimos (Soriano, 2025). Este tipo de violencia se manifiesta en diversos ámbitos de la vida social y cultural, como la educación, las jerarquías sociales o el lenguaje, entre otros (Calderone, 2004).

En este sentido, Pierre Bourdieu sostiene que la violencia simbólica se expresa en la interiorización de la dominación. En *La distinción* (1998), explica que “la adaptación a una posición dominada implica una forma de aceptación de la dominación. [...] el sentimiento de incompetencia, de fracaso o de indignidad cultural, [es] una forma de reconocimiento de los valores dominantes”. (p. 392)

Bourdieu (1998) también señala que el lenguaje puede funcionar como instrumento de violencia simbólica, ya que el discurso dominante censura y desacredita las expresiones de los dominados, dejándolos sin otra opción que el silencio o el uso de un lenguaje impuesto. En el caso de videojuegos como *Valorant*, esta dinámica se observa cuando los jugadores aceptan y/o ejecutan insultos, humillaciones o exclusión de grupos sin cuestionarlos. De este modo, las conductas de agresión no solo se ejercen desde quienes dominan, sino también desde los dominados al interiorizarlas y legitimar jerarquías sociales, además terminan normalizando estas prácticas dentro de la cultura *gamer*.

Por otra parte, en “*El sentido práctico*”, Bourdieu (2007) desarrolla el concepto de “*habitus*”, al que define como:

“Producto de la historia, el habitus origina prácticas, individuales y colectivas [...] es el habitus el que asegura la presencia activa de las experiencias pasadas que, registradas en cada organismo bajo la forma de esquemas de percepción, de pensamientos y de acción, tienden [...] a garantizar la conformidad de las prácticas y su constancia a través del tiempo” (p. 89)

El *habitus* se forma a partir de experiencias pasadas que se incorporan en el cuerpo y la mente, de modo que las personas reproducen conductas de manera constante y coherente a lo largo del tiempo. Según Bourdieu (2007), el *habitus* es la presencia actuante del pasado, producto de historia individual y colectiva. Por ello, las prácticas no surgen de decisiones racionales ni conscientes, sino que emergen de disposiciones interiorizadas —surgen de la historia acumulada

de la persona— que guían la acción sin necesidad de reflexión deliberada, siendo disposiciones interiorizadas por los sujetos.

En *Valorant*, se configura un “*habitus gamer*” en el cual los jugadores adquieren y reproducen códigos, comportamientos y formas de comunicación propias del entorno competitivo. Este *habitus* se expresa en la competitividad extrema, el uso de insultos para intimidar o dañar, y la naturalización de burlas o “bromas” agresivas. Los jugadores interiorizan estos modos de interacción y los asumen como parte de la experiencia de juego. Así, las reacciones tóxicas o violentas no responden a una elección racional, sino a disposiciones incorporadas y normalizadas dentro de la cultura *gamer*, donde las dinámicas de poder y dominación simbólica se reproducen a través del lenguaje y la interacción cotidiana.

3.1.4 Causas y desencadenantes de las conductas tóxicas en videojuegos en línea.

El modo clasificatorio de *Valorant* tiene como propósito que los jugadores compitan para ascender entre los distintos rangos del videojuego. Esta competencia puede motivar a los jugadores a desarrollar un espíritu competitivo y fomentar el trabajo en equipo; sin embargo, no siempre ocurre así, ya que también puede desencadenar comportamientos tóxicos.

Una investigación realizada por Amorim (2023) evidenció que el sentimiento de competencia promovido por el juego es responsable, al menos en parte, de las agresiones verbales entre los jugadores. Estas actitudes tóxicas se reproducen con mayor frecuencia entre compañeros de equipo que entre rivales, ya que la victoria depende de la colaboración de los cinco jugadores que componen el grupo.

Valorant utiliza la competitividad como mecanismo de motivación, pero esta puede generar consecuencias negativas. El alto nivel de estrés derivado del deseo de ganar provoca que algunos jugadores insulten o culpen a quienes no consideran un aporte para el equipo. Si los compañeros no comparten el mismo grado de compromiso competitivo, sumado al anonimato que caracteriza a los entornos digitales, los niveles de toxicidad pueden volverse incontrolables (Romero, 2020).

En línea con esto, Tedjakusuma y Ulfa (2024) señalan que los videojuegos competitivos como *Valorant*, basados en la comunicación y la estrategia, se convierten con frecuencia en focos de comportamientos tóxicos, como el abuso verbal, el acoso o la exclusión. Estas conductas se ven alimentadas por los escenarios de alta presión y el anonimato. Asimismo, la competitividad puede despertar emociones y sentimientos negativos en los jugadores, dando origen a actitudes agresivas producto de la frustración o la pérdida. En estos casos, los comportamientos tóxicos aparecen como una respuesta emocional,

principalmente de ira o enojo, cuando la partida no se desarrolla favorablemente, afectando la armonía y cooperación del equipo (Maulana & Nurul, 2024).

De acuerdo con Alexander y Manalu (2024), la frustración es uno de los principales desencadenantes de la agresión verbal, la cual puede surgir por la falta de comunicación o por estrategias mal ejecutadas. Cuando los jugadores se dejan dominar por las emociones, tienden a actuar impulsivamente e incluso pueden incurrir en discursos de odio. En los casos más extremos, algunos jugadores adoptan comportamientos que perjudican directamente al equipo, como revelar la ubicación de sus compañeros al enemigo, facilitar ventajas (como muertes) o abandonar la partida (Pratama & Setyawan, 2025).

Una partida que comienza de forma negativa o con un resultado adverso desde sus primeros minutos puede provocar que los jugadores se rindan y adopten actitudes hostiles hacia sus compañeros (Amorim, 2023). Los jugadores con un rendimiento inferior al esperado fueron, según Vuong et al. (2021), quienes con mayor frecuencia ejercieron comportamientos tóxicos, mientras que los receptores de estas agresiones solían superar en desempeño al jugador agresor. El bajo rendimiento es considerado un problema dentro de la dinámica competitiva: las agresiones verbales suelen surgir como reacción al carácter exigente del juego. Las motivaciones detrás de estas conductas varían desde el intento de crear un ambiente “divertido” hasta la burla directa hacia los jugadores de menor nivel (Alexander & Manalu, 2024). Según Santoso et al. (2022), las acciones tóxicas pueden deberse a la falta de habilidad de ciertos jugadores o a

errores que dificultan la victoria del equipo. En efecto, Vuong et al. (2021) identificaron que el tipo de toxicidad más frecuente durante una interacción negativa fueron las agresiones basadas en el rendimiento, con un 50% de los casos.

Expresiones como “*mátate*” o “*cuélgate*” se dirigen a menudo a jugadores con un desempeño deficiente, evidenciando una preocupante escalada del abuso verbal que busca expulsar simbólicamente a dichos jugadores del espacio de juego (Pornying & Tantiniranat, 2024).

Otro fenómeno que agrava la frustración de los jugadores es el *smurfing*, práctica en la que un jugador de rango alto utiliza una cuenta secundaria de nivel inferior. Este comportamiento genera un efecto dominó en el sistema clasificatorio de *Valorant*, pues incrementa la dificultad promedio y provoca que los jugadores de nivel medio queden estancados. Cuando estos se enfrentan a rivales con mayor habilidad, la partida se desequilibra, aumentando la ira y frustración que luego canalizan hacia otros jugadores (Maharani et al., 2024).

Según Pratama y Setyawan (2025), muchos jugadores cometen actos tóxicos como respuesta a provocaciones o agresiones previas de otros participantes. Del mismo modo, Santoso et al. (2022) registraron que varios jugadores admitieron realizar insultos como “bromas” hacia los enemigos, replicando así las mismas conductas tóxicas que habían recibido. Alexander y Manalu (2024) agregan que algunos jugadores reconocen insultar deliberadamente “para calentar la

atmósfera” y volver el juego más emocionante, cayendo así en una forma de competitividad tóxica.

Para Carvacho (2023), la violencia verbal se emplea como una estrategia de control dentro de la partida. Mediante la intimidación, los jugadores intentan presionar a los demás para que mejoren su rendimiento o tomen decisiones específicas. Este comportamiento revela una falsa sensación de superioridad, donde el jugador agresor busca reafirmar su posición jerárquica sobre los demás. Finalmente, el anonimato contribuye a reforzar este tipo de dinámicas. El ocultamiento de la identidad real proporciona una sensación de libertad y comodidad, pero también alimenta el comportamiento agresivo. Según Alexander y Manalu (2024), los jugadores entrevistados expresaron sentirse más cómodos bajo el anonimato, ya que les permite manifestar emociones negativas sin pensar en las consecuencias ni en los sentimientos de los demás. Del mismo modo, Ghazzawi (2023) afirma que los videojuegos en línea permiten expresar pensamientos y opiniones con poca o ninguna consecuencia, dado que las identidades reales permanecen ocultas tras un alias o pseudónimo. Así, los jugadores pueden insultar o agredir sin preocuparse por las repercusiones sociales, lo que evidencia cómo el anonimato facilita comportamientos que no se ajustan a las normas sociales propias de las interacciones cara a cara (Pratama & Setyawan, 2025).

3.2 CAPÍTULO 2. MUJERES EN LA ESCENA DE LOS VIDEOJUEGOS

3.2.1 Violencia simbólica y dominación masculina en videojuegos en línea: una perspectiva de género desde Bourdieu, Lagarde y Moore

En *Valorant*, la violencia de género está constantemente presente: las mujeres son acosadas por otros jugadores cuando estos descubren que hay una jugadora en su equipo o incluso en el bando contrario. Esta situación ha provocado la normalización de la violencia tanto por parte de los perpetradores como de las víctimas.

En “*La dominación masculina*”, Bourdieu (1999) sostiene que los dominados aplican a las relaciones de dominación categorías construidas desde la perspectiva de los dominadores, lo que los lleva a percibir esas relaciones como naturales y legítimas. Esta naturalización del patriarcado se reproduce a través de la violencia simbólica, la cual opera mediante los mecanismos del lenguaje, la comunicación y el conocimiento —o desconocimiento— socialmente compartido. Según el autor, el fundamento de la violencia simbólica no reside en conciencias engañadas, sino en inclinaciones moldeadas por las estructuras de dominación. Por ello, la ruptura de esta complicidad sólo puede lograrse a través de una transformación profunda de las condiciones sociales. Así, la violencia simbólica no se mantiene por ignorancia, sino porque las estructuras sociales —como la educación, la familia, los medios y las instituciones— modelan los hábitos y

deseos de las personas, haciendo que el orden dominante parezca natural y aceptable, incluso entre quienes sufren o reproducen la violencia.

En el contexto de *Valorant*, la normalización de las conductas violentas hacia las jugadoras puede comprenderse a partir de esta lógica de dominación simbólica. La dominación masculina, como explica Bourdieu (1999), ofrece un ejemplo privilegiado de cómo la violencia simbólica se impone no por la fuerza, sino mediante valores y principios aceptados tanto por el dominador como por la dominada. “El orden físico y social está enteramente organizado de acuerdo con el principio de división androcéntrica [...] lo que explica la fuerza extrema del dominio que ejerce” (p. 22).

Esta forma de dominación se reproduce porque está inscrita en las estructuras sociales y culturales: en los cuerpos, los gestos, el lenguaje y las instituciones. En los videojuegos en línea, estas estructuras se reeditan, ya que el mundo virtual replica la organización simbólica del mundo real. Los espacios dominados por la masculinización del entorno social facilitan que se reproduzcan jerarquías similares dentro del juego. El principio que distingue lo masculino (activo) y lo femenino (pasivo) organiza el deseo y la acción: el deseo masculino como deseo de posesión, y el femenino como deseo de ser dominado (Bourdieu, 1999).

Dentro del juego, los hombres tienden a apropiarse del espacio simbólico y a mostrarse dominantes, mientras que muchas mujeres, al interiorizar este sistema, adoptan roles de apoyo o “pasivos”, eligiendo personajes con habilidades curativas o de protección. Esto se alinea con el estudio de Crothers,

et al (2024), en el cual una entrevistada relata que en los deportes electrónicos se reproducen estereotipos femeninos en el contexto de la selección de roles y personajes dentro de los juegos. A menudo se espera que las mujeres interpreten personajes femeninos y que asuman determinados roles; por ejemplo, incluso si juegan el rol de tanque, se espera que encarnen a un personaje femenino.

Además, los participantes del estudio mencionan que los personajes femeninos suelen asociarse con niveles de habilidad más bajos. En *Overwatch*, por ejemplo, el personaje de apoyo Mercy es reconocible por su apariencia angelical y femenina, así como por un conjunto de habilidades que depende muy poco —si es que lo hace— de la capacidad de apuntar. Esta división simbólica refuerza una estructura patriarcal que se normaliza dentro de la experiencia de juego.

En esta línea, Henrietta Moore (2009) plantea que el valor del análisis simbólico del género se revela cuando se comprende cómo las relaciones entre hombres y mujeres organizan la actividad social. El género, señala, es una construcción cultural que define y redefine las interacciones sociales, más allá de las diferencias biológicas. Así, las categorías de lo masculino y lo femenino no provienen de la naturaleza, sino de las prácticas sociales que determinan —y son determinadas por— dichas construcciones.

“Las ideas culturales acerca de las distintas cualidades, actitudes y comportamientos de las mujeres y los hombres se generan y se expresan a través de los conflictos y tensiones que surgen [...] Las ideas culturales sobre el género no reflejan directamente la posición social y económica de

la mujer y del hombre, aunque ciertamente nacen en el contexto de dichas condiciones” (Moore, 2009, p. 54).

Para Moore, el género no es un reflejo pasivo de la realidad, sino una construcción simbólica y conflictiva. Las representaciones culturales de lo que “debe ser” un hombre o una mujer no sólo describen la desigualdad, sino que la producen, naturalizan y actualizan. Aplicado a la cultura *gamer* y particularmente a *Valorant*, esto implica que las interacciones tóxicas no son simples manifestaciones individuales de agresividad, sino expresiones de un sistema simbólico de género que asigna jerarquías y valores a las voces y cuerpos dentro del juego.

En este contexto, el jugador encarna un modelo de masculinidad asociada al dominio y la rudeza, mientras que la jugadora enfrenta un espacio percibido como masculino, donde su sola presencia desestabiliza las normas simbólicas. Mientras que para un jugador recibir insultos puede considerarse parte del juego, para una mujer esos mismos insultos funcionan como recordatorios violentos de su posición subordinada dentro del entorno competitivo.

La exposición constante a insultos y acoso puede llevar a las jugadoras a procesos de silenciamiento e invisibilización, donde sus voces quedan subordinadas a las estructuras de dominación. En consecuencia, muchas se ven obligadas a adaptarse al discurso dominante, modulando su expresión o evitando participar plenamente en la comunicación del juego (Moore, 2009).

En esta misma línea, Marcela Lagarde (2005) sostiene que las mujeres viven en un estado de cautiverio simbólico, caracterizado por la pérdida de autonomía y la dependencia estructural del poder masculino. “El cautiverio caracteriza a las mujeres por su subordinación al poder, su dependencia vital, el gobierno y la ocupación de sus vidas [...] concretado en vidas estereotipadas, sin alternativas” (p. 113).

En *Valorant*, las jugadoras no poseen una autonomía simbólica plena: su participación se encuentra condicionada por los estereotipos y actitudes de los demás jugadores, lo que limita su libertad de expresión mediante actos de violencia simbólica, como comentarios sexistas, exclusión, acoso o agresión verbal. Muchas jugadoras optan por autocensurarse, evitando usar micrófono o nombres femeninos para prevenir el acoso. Esta auto vigilancia constituye una forma contemporánea de cautiverio digital, en la que las mujeres, para poder jugar, deben restringir su presencia y expresión dentro del espacio virtual.

3.2.2 Estudios sobre violencia de género en videojuegos en línea.

Los videojuegos en línea son espacios en los que las mujeres suelen ser las principales víctimas de violencia ejercida por hombres. En la investigación de Barreto (2022), de un total de 36 jugadoras entrevistadas, 30 reportaron haber vivido situaciones violentas durante alguna partida. Entre las razones identificadas, el 66% afirmó haber recibido insultos por cometer errores, mientras

que el 90% señaló que estas agresiones ocurrieron únicamente por el hecho de ser mujeres. Además, un 58% percibió que sus compañeros asumían que no sabían jugar por su género y que no recibían apoyo del resto de los participantes, quienes optaban por no intervenir o incluso observaban los ataques como si fueran parte del entretenimiento. Las jugadoras también manifestaron haber recibido insultos sexistas relacionados con tareas domésticas, y reportaron el uso reiterado de la palabra “puta” como forma de ofensa.

De manera similar, en el estudio de González y Pérez (2022), un 74% de las mujeres encuestadas declaró haber presenciado comentarios despectivos o insultos hacia otras jugadoras en los videojuegos en línea. De ellas, 20 señalaron que los comentarios eran sexistas, 6 los describieron como de carácter sexual y 9 los catalogaron como machistas. Por otra parte, solo un 46% de los jugadores hombres afirmó haber intervenido al presenciar estas agresiones, mientras que muchos reconocieron no haber actuado o incluso reírse ante la situación, participando así de manera indirecta en la violencia.

El acoso no se limita a los eventos presenciales, sino que está integrado en las dinámicas virtuales de juego y en el comportamiento cotidiano de los usuarios. Esto fue confirmado por la investigación de Chaibi (2023), basada en documentación y entrevistas a jugadoras afectadas. Las participantes denunciaron tendencias misóginas recurrentes, como ser excluidas de ciertos niveles, no poder utilizar personajes asociados a roles masculinos o ser objeto de insultos y humillaciones por parte de sus compañeros de equipo.

En la misma línea, Fresneda (2020) observó que las prácticas sexistas continúan presentes en las interacciones entre jugadores y jugadoras. Según su estudio, las mujeres siguen siendo consideradas incapaces de alcanzar el mismo nivel de habilidad que los hombres. Cuando una mujer entra en una partida en línea, el comportamiento masculino tiende a transformarse, dando paso a actitudes paternalistas, menosprecio e insultos.

Las jugadoras relataron haber recibido comentarios sexistas como “deberías estar cocinando” o “limpiando”, y expresiones del tipo “no deberías jugar porque lo haces mal y arruinas la partida”. Un 71% de las encuestadas afirmó que estos comentarios tenían connotación sexista, y que el anonimato del entorno digital facilitaba las actitudes machistas, al permitir a los jugadores emitir ofensas sin consecuencias.

Los hallazgos de López (2024) refuerzan esta tendencia. En su investigación, múltiples jugadoras reportaron haber sido insultadas por su género con expresiones como “deberías estar pariendo hijos” o “en la cocina”. Una de ellas relató que, al advertir que reportaría a los agresores, un jugador le respondió: “ni que estuvieras tan rica, maraca culiá”.

Otras participantes mencionaron haber recibido amenazas explícitas de agresión sexual y violencia física, tales como “te mereces que te violen”, “te voy a descuartizar por ser mujer” o “deberías matarte”. Asimismo, algunas señalaron comentarios dirigidos no hacia ellas, sino hacia figuras femeninas de su entorno,

como “ojalá se muera tu madre” o “violamos a tu hermana”, expresiones que reflejan la profundización del discurso misógino en los espacios virtuales.

3.2.3 Estudios sobre violencia de género en *Valorant*.

Las mujeres que juegan *Valorant* se enfrentan a una amplia variedad de comportamientos hostiles por parte de otros jugadores, especialmente cuando estos descubren su género.

En un estudio realizado por Temelli et al. (2023), en el que participaron 19 personas (12 mujeres y 7 hombres), se observó que las jugadoras fueron objeto de insultos y amenazas de carácter sexual, físico e incluso de muerte. Además, se documentaron casos de acoso mediante preguntas invasivas sobre la edad, lugar de residencia, ocupación o apariencia física. En varias ocasiones, los jugadores exigieron a las mujeres compartir sus redes sociales —como Instagram o Snapchat— y, si se negaban, boicoteaban la partida negándose a jugar hasta obtener una respuesta. Las entrevistadas manifestaron haber experimentado emociones intensas como ira, tristeza, confusión e impotencia; algunas incluso mencionaron haber llorado tras estos episodios.

De forma similar, Amorim (2023) encuestó a 120 personas (hombres y mujeres) y encontró que 109 participantes informaron haber presenciado o sufrido comportamientos sexistas dentro del juego. En ese estudio, ningún hombre reportó haber sido víctima de sexismo, mientras que solo dos mujeres declararon

no haberlo experimentado, evidenciando una fuerte disparidad de género en las experiencias de violencia.

Por su parte, Areces (2022) analizó las interacciones entre jugadores y encontró que, en los intercambios entre hombres y mujeres, las amenazas contra las jugadoras fueron las más frecuentes, alcanzando un 64% de los casos. Entre los insultos registrados se encuentran expresiones como “ojalá te encuentre y te viole”, “a lo mejor me chupas la polla” o “te mereces un puñetazo”. A estas se suman los estereotipos de género (59%), con comentarios como “deberías estar limpiando los platos” o “no se te ha insultado todo lo que deberías”.

También se identificaron agresiones verbales (35%) y amenazas hacia terceras personas (33%), en las que los agresores emplearon frases como “eres una asquerosa”, “gorda”, “zorra”, “ojalá se te muera la madre de cáncer” o “no tengas una hermana, porque la violaría”.

En las interacciones entre hombres, el tipo de agresión más frecuente correspondió a la categoría “otros” (75%), donde predominan los insultos racistas, xenofóbicos o capacitistas, como “autista” o “sordo”. Les siguieron las amenazas a terceros (66%) y las agresiones verbales (60%), con frases como “malo de mierda” o “ojalá se muera tu madre de cáncer”.

En cambio, en las interacciones de mujeres hacia hombres, el porcentaje más alto fue el de estereotipos de género (13%), con un solo caso registrado, en el cual se aludía al “hombre que llora fuerte”. Las categorías de amenazas directas o amenazas a terceros no presentaron ningún caso (0%).

Estos resultados coinciden con los hallazgos de Pornying y Tantiniranat (2024), quienes analizaron los insultos más comunes dirigidos a las jugadoras de *Valorant*. La palabra más repetida fue “perra”¹, presente en el 78% de los registros. En la categoría de carácter negativo, que incluye juicios sobre la voz o apariencia de las jugadoras, se encontraron términos como “gorda”, “puta”, “estúpida”, “fea” y “grasa”, este último repetido 44 veces.

La segunda categoría más frecuente fue “desacuerdo” (24%), referida a la oposición o desacreditación de las ideas o creencias de las jugadoras. En este grupo destacaron expresiones como “vuelve a la cocina”, “hazme un sándwich”, “chúpame la polla” y “niña”, siendo “chica” el término más reiterado con 12 casos. Finalmente, la categoría de “acción negativa” (20%) incluyó frases destinadas a culpar o amenazar a las jugadoras cuando cometían errores. Entre las más comunes figuran “cállate la puta boca”, “cállate perra”, “sal del juego” y “terrible”, siendo “cállate” la palabra más usada, con 48 repeticiones. También se registraron expresiones relacionadas con la muerte o autolesión, como “mátate”, “ahórcate” o “desanímate”.

¹ En el texto original de la investigación de Pornying y Tantiniranat (2024) los términos estaban en inglés, en este texto se presentan sus traducciones al español.

3.2.4 Estrategias de las jugadoras frente a situaciones tóxicas en videojuegos en línea.

Las jugadoras deben enfrentarse a un entorno marcado por la predominancia masculina, donde representan una minoría frecuentemente discriminada, ya que muchos jugadores consideran que no pertenecen a estos espacios. En el estudio de Crothers et al. (2024), una participante relató que cuando decidió revelar su género en línea —tras sentirse cómoda en la comunidad— se enfrentó a reacciones negativas y descubrió que su identidad era objeto de ataques y cuestionamientos por parte de desconocidos. Este caso demuestra que visibilizar el género en comunidades de videojuegos competitivos puede implicar un riesgo significativo para las mujeres.

La exposición constante a experiencias negativas lleva a muchas jugadoras a modificar su comportamiento para evitar encuentros tóxicos. Según Temelli et al. (2023), las mujeres suelen ocultar su género o actuar de forma que no revele ninguna pista sobre su identidad. Una estrategia común consiste en no utilizar el chat de voz, o bien participar en él con cautela, analizando primero las actitudes de sus compañeros durante la selección de personajes y al inicio de la partida. En caso de hablar, lo hacen con tono distante y neutro, evitando llamar la atención.

Otro mecanismo de protección es el uso de seudónimos. En la investigación de Fresneda (2020), el 91% de las mujeres manifestó recurrir a nombres falsos

dentro del juego para no revelar información personal como su nombre, edad o sexo. El seudónimo funciona no solo como herramienta de privacidad, sino también como método de ocultamiento de género, dado que las jugadoras perciben un trato discriminatorio o diferenciado cuando los hombres descubren que son mujeres.

Además del seudónimo, muchas participantes optan por modificar sus perfiles para reducir el riesgo de acoso. De acuerdo con López (2024), estas modificaciones incluyen el cambio de foto de perfil, correo electrónico y descripciones personales, evitando cualquier elemento que pueda vincular sus cuentas de juego con otras redes sociales. Asimismo, algunas jugadoras adaptan su comunicación escrita y oral: al usar el chat de texto, prefieren referirse a sí mismas con pronombres masculinos, mientras que otras emplean programas de distorsión de voz para sonar como hombres en los canales de voz. En las entrevistas, una participante mencionó que usaba marcas de automóviles como nombre de usuario para ocultar su género (Temelli et al., 2023).

En videojuegos como *Overwatch* y *Valorant*, las participantes reconocieron que evitan revelar su género mediante el silencio en el chat de voz. Aunque esta práctica genera frustración y una sensación de invisibilidad, la mayoría coincidió en que es una medida casi indispensable para evitar el acoso, especialmente en las partidas competitivas, donde las tensiones son más altas (Crothers et al., 2024). Sin embargo, esta estrategia también tiene efectos adversos: algunas

jugadoras comentaron que, al ocultar su género, evitaban intervenir o defender a otras mujeres víctimas de insultos por temor a ser también atacadas.

En ciertos casos, las mujeres reportan menos mensajes ofensivos que los hombres, lo que podría explicarse por estas estrategias de ocultamiento de género. No obstante, la normalización del lenguaje tóxico en las comunidades *gamer* contribuye a una percepción distorsionada de la violencia verbal (Fernández & Moreno, 2025).

Este fenómeno se relaciona con lo planteado por Temelli et al. (2023), cuyas participantes afirmaron haberse acostumbrado a la discriminación, al punto de que los insultos o comentarios sexistas se convirtieron en una rutina normalizada dentro de su experiencia de juego.

En los videojuegos en línea donde las mujeres sufren acoso, puede desarrollarse el síndrome del impostor, un efecto psicológico que las lleva a infravalorarse, cuestionarse y autoexigirse constantemente. Según Chaibi (2023), este fenómeno ocurre porque, mientras los hombres tienen margen para fallar sin consecuencias, las mujeres son hipervigiladas y se ven forzadas a demostrar su valía de manera permanente.

Finalmente, algunas jugadoras deciden participar activamente en el chat de voz, lo que las expone a una mayor cantidad de ataques. En estos casos, muchas optan por silenciar a los agresores, mientras que otras responden verbalmente para defenderse, discutir o ridiculizar a los jugadores tóxicos antes de

silenciarlos. Un pequeño número incluso confesó sabotear la partida como forma de represalia frente a los acosadores (Temelli et al., 2023).

3.3 Teoría del objeto

El presente marco teórico permite sentar las bases de la investigación y comprender que los videojuegos en línea no son simples espacios de entretenimiento o sociabilización, sino entornos sociales complejos donde se reproducen estructuras de poder, jerarquías simbólicas y dinámicas de interacción que reflejan y refuerzan los patrones presentes en la vida cotidiana. Asimismo, permite reconocer cómo los videojuegos funcionan como espacios digitales en los que se ponen en juego valores, comportamientos y formas de comunicación que expresan la manera en que la cultura se construye, negocia y disputa.

Valorant, escogido como caso central, se presenta como un escenario representativo de estas dinámicas. Su estructura competitiva, basada en la cooperación entre jugadores y en la comunicación constante, genera un contexto de interacción social permanente. Sin embargo, el anonimato y el modo competitivo transforman con facilidad este espacio en un terreno donde se manifiestan diversas formas de violencia simbólica, que, más allá de parecer simples expresiones de rivalidad, reflejan mecanismos de dominación y violencia cotidiana que tienden a naturalizarse.

En este sentido, el marco teórico permite evidenciar que *Valorant* no es ajeno a las lógicas sociales de la vida real: dentro de él se reproducen prácticas de exclusión, desigualdad de género y comportamientos violentos, que los jugadores asimilan y repiten de manera sutil pero constante.

Desde una perspectiva sociológica, el análisis de la conducta de los jugadores puede abordarse desde dos enfoques complementarios. Por un lado, Erving Goffman explica el comportamiento social a través de su teoría de la dramaturgia, donde cada individuo interpreta un papel y proyecta una “cara” construida en función de la situación. No obstante, en los videojuegos en línea, el anonimato altera las normas tradicionales de interacción, liberando a los jugadores de las reglas de cortesía y facilitando expresiones agresivas o violentas, como insultos, burlas y humillaciones, especialmente en entornos competitivos.

Por otro lado, Pierre Bourdieu aporta los conceptos de *habitus* y violencia simbólica, los cuales permiten comprender cómo los jugadores interiorizan disposiciones y códigos de conducta que les enseñan, de manera implícita, cómo deben actuar, hablar o reaccionar ante distintas situaciones del juego. De esta manera, el *habitus gamer* se consolida como un código cultural compartido, que define lo que se considera “normal” dentro del juego y naturaliza la toxicidad, la competitividad extrema y la discriminación.

Finalmente, el enfoque de género, sustentado en las teorías de Bourdieu (1999) sobre la dominación masculina, junto con los aportes de Henrietta Moore y Marcela Lagarde, otorga una mirada más robusta al fenómeno. Este enfoque

permite reconocer que el género constituye un eje central para comprender la toxicidad y las dinámicas de poder en *Valorant*. Ignorar esta perspectiva implicaría reproducir la invisibilización de la violencia de género que atraviesa tanto la sociedad como los espacios digitales. Trabajar con una perspectiva de género, en cambio, posibilita visibilizar, problematizar y cuestionar las formas en que la desigualdad se manifiesta en los entornos virtuales de juego.

4 CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Pregunta de investigación:

¿Cómo se manifiesta y reproduce la violencia simbólica en las interacciones entre jugadores y jugadoras del modo competitivo del videojuego *Valorant* (servidor Santiago), a partir de las dinámicas de comunicación, anonimato y *habitus gamer*?

La pregunta de investigación busca comprender un fenómeno social complejo que se desarrolla en un entorno competitivo y anónimo. Su propósito es analizar de qué manera las interacciones entre jugadores, mediadas por el lenguaje y las normas propias de la cultura *gamer*, reproducen formas de dominación simbólica y desigualdad, particularmente en relación con el género. En segundo lugar, se considera el anonimato como una condición estructural del entorno digital que modifica las reglas tradicionales de interacción y facilita la expresión de discursos agresivos o discriminatorios sin consecuencias directas para quien los emite. Asimismo, se examina cómo los jugadores construyen una *máscara virtual* acorde al contexto del videojuego, la cual les permite desempeñar roles y comportamientos ajustados a las dinámicas del espacio competitivo. Finalmente, el concepto de *habitus gamer* posibilita comprender cómo los jugadores incorporan disposiciones, prácticas y esquemas de percepción que naturalizan la

violencia simbólica y la legitiman como parte del ambiente “normal” del juego competitivo.

De este modo, la pregunta de investigación orienta el estudio hacia una comprensión profunda de los mecanismos simbólicos y culturales que sostienen la reproducción de la violencia dentro de *Valorant*, permitiendo analizar cómo las prácticas discursivas y comportamentales de los jugadores reflejan y perpetúan estructuras de dominación más amplias presentes en la sociedad.

4.2 Objeto de estudio:

La violencia simbólica, desde una perspectiva de género, que se manifiesta en las interacciones entre jugadores y jugadoras del modo competitivo del videojuego *Valorant* (servidor Santiago).

En este entorno digital, competitivo y anónimo, las dinámicas de comunicación y las prácticas de juego reproducen formas de dominación simbólica y desigualdad de género. La investigación buscó comprender y describir cómo se manifiesta y reproduce la violencia simbólica en las interacciones entre jugadores y jugadoras del modo competitivo de *Valorant*, así como analizar cómo el *habitus gamer* estructura los comportamientos y lenguajes que legitiman la violencia simbólica en línea. Esto permite identificar cómo dichas prácticas se construyen,

naturalizan y experimentan dentro del espacio competitivo del videojuego a partir de las experiencias de jugadores y jugadoras.

4.3 Objetivo General:

Describir cómo se manifiesta y reproduce la violencia simbólica en las interacciones entre jugadores y jugadoras del modo competitivo del videojuego *Valorant* (servidor Santiago) a partir de las dinámicas de comunicación, anonimato y *habitus gamer*.

4.4 Objetivos Específicos:

- 1.- Identificar y comparar las experiencias y percepciones de hombres y mujeres frente a las dinámicas de violencia simbólica en el modo competitivo de *Valorant*.
- 2.- Identificar y describir cómo el *habitus gamer* y la estructura de interacción en línea influyen en la reproducción y naturalización de la violencia simbólica.
- 3.- Identificar y describir cómo los jugadores construyen y proyectan su cara dentro del modo competitivo de *Valorant*.

En el primer objetivo se buscó conocer las diferencias en las experiencias de hombres y mujeres, ya que la revisión teórica demuestra que los videojuegos en

línea no son espacios neutros, sino espacios simbólicos donde se reproducen y legitiman relaciones de poder basadas en el género.

En este sentido, conocer y describir las experiencias diferenciadas por género permite visibilizar cómo la dominación masculina se expresa en el ámbito digital mediante la violencia simbólica, a través de discursos discriminatorios, exclusión o acoso hacia las jugadoras. Por ello, identificar las experiencias de hombres y mujeres en *Valorant* permiten conocer de la forma en que son percibidos y tratados por los demás jugadores.

Así, este objetivo contribuye a revelar cómo la violencia simbólica de género se manifiesta en las prácticas cotidianas de entorno *gamer*, y cómo las jugadoras desarrollan estrategias para enfrentarse o resistir a este tipo de violencia.

Su cumplimiento permite establecer una base empírica comparativa que evidencie los distintos modos de vivenciar, naturalizar o cuestionar la violencia simbólica en el contexto competitivo del videojuego.

El segundo objetivo permite examinar cómo las estructuras de interacción digital, marcadas por el anonimato y la comunicación mediada, contribuyen a que los jugadores normalicen la agresión verbal, el menosprecio y la burla como prácticas legítimas del juego.

A través de la perspectiva de la violencia simbólica, se busca evidenciar cómo los comportamientos aparentemente triviales o considerados “propios del ambiente competitivo” cumplen una función de reproducción de las desigualdades

simbólicas, reforzando jerarquías, rendimiento o estatus dentro del sistema clasificatorio. En este sentido, el *habitus gamer*, moldeado por la estructura social y cultural del entorno competitivo, opera como vehículo para la naturalización de la violencia simbólica, transformando la agresión en un elemento aceptado e incluso esperado dentro de las interacciones del videojuego.

En el tercer objetivo se justifica la necesidad de identificar y describir las formas de representación social que adoptan los jugadores dentro del entorno competitivo del videojuego *Valorant*. A partir de la teoría de Goffman, se analiza cómo los individuos construyen y proyectan su cara virtual en un espacio caracterizado por el anonimato y el contexto del videojuego. La teoría de Bourdieu complementa permitiendo interpretar que estas actuaciones no surgen de manera espontánea, sino que responden a disposiciones incorporadas del *habitus gamer*. La cara virtual proyectada en el entorno digital se configura, así, como una manifestación simbólica de las jerarquías y relaciones de poder interiorizadas por los jugadores, donde la violencia simbólica se expresa a través del lenguaje, el desempeño y la búsqueda de dominio sobre otros.

4.5 Hipótesis

En el modo competitivo del videojuego *Valorant* (servidor Santiago), la violencia simbólica se manifiesta y se reproduce en las interacciones entre jugadores

mediante prácticas y discursos normalizados de agresión, burla y discriminación que surgen en un contexto de anonimato, interacciones y competitividad.

A partir de las entrevistas semiestructuradas, se espera que los jugadores describan experiencias en las que las normas sociales de cortesía y respeto — conceptualizadas por Erving Goffman a través del “trabajo de la cara”— se vean alteradas o suprimidas por el anonimato, dando paso a máscaras virtuales que facilitan la desinhibición y la expresión de comportamientos tóxicos, y que son creadas en base al contexto del videojuego.

Estas interacciones, lejos de ser hechos aislados, responden a disposiciones interiorizadas del *habitus gamer* descrito por Pierre Bourdieu, que naturaliza la agresividad, la competencia extrema y la jerarquización simbólica como rasgos propios de la cultura del juego.

En este marco, la violencia simbólica adquiere una dimensión de dominación masculina, ya que las jugadoras experimentan con mayor frecuencia insultos y exclusión, reproduciendo las mismas relaciones de poder que estructuran el mundo social, tal como plantea Bourdieu (1999) y complementa Lagarde (2005). En coherencia con Henrietta Moore (2009), el género funciona aquí como construcción cultural que organiza la actividad social y define expectativas y valoraciones de voz/cuerpo en el juego; por ello, muchas mujeres ajustan su presentación (ocultar voz, evitar el chat, moderar su intervención) para evitar

discriminación y violencia de género, lo que refuerza la naturalización de desigualdades simbólicas.

4.6 Población y muestra

La población corresponde a todos los jugadores y jugadoras que juegan activamente el modo competitivo del videojuego *Valorant* dentro del servidor Santiago.

La muestra está compuesta por diez jugadoras y jugadores seleccionados de forma intencionada (cinco hombres y cinco mujeres) que participan activamente en el modo competitivo del videojuego *Valorant*, en el servidor Santiago, y que cumplan con los criterios de inclusión.

En la presente investigación se aplicó un muestreo intencional por criterios, el cual consiste en la selección no aleatoria de una muestra cuyas características resultan pertinentes y coherentes con los objetivos del estudio (Arias et al., 2016). Este tipo de muestreo se caracteriza porque el investigador determina, en función de criterios previamente definidos, qué individuos de la población formarán parte de la muestra (Izcara, 2007). Dicho enfoque es común en investigaciones cualitativas y de carácter exploratorio, donde el propósito no es alcanzar representatividad estadística, sino profundizar en la comprensión de las experiencias, significados y procesos vividos por participantes seleccionados

deliberadamente por su relevancia respecto al fenómeno analizado (Arias et al., 2016).

Según Patton (2002), el valor del muestreo intencional radica en la posibilidad de seleccionar casos ricos en información, cuya exploración en profundidad permite generar conocimiento sustantivo y analítico más que generalizaciones empíricas.

Los **criterios de inclusión** son:

- Ser hombre o mujer.
- Ser chileno/a.
- Ser mayor de edad (+18).
- Jugar el modo competitivo 5 horas o más a la semana.
- Ser víctima, testigo/a o perpetrador/a de situaciones tóxicas en *Valorant*.
- Jugar en el servidor Santiago.
- Estar dispuestos a participar en una entrevista.

Los **criterios de exclusión** son:

- No ser del sexo femenino ni masculino.
- No ser chileno/a.
- Ser menor de edad.

- Jugar menos de 5 horas el modo competitivo a la semana.
- No haber sido víctima, testigo/a o perpetrador/a de situaciones tóxicas en *Valorant*.
- No jugar en el servidor Santiago.
- No estén dispuestos a participar en una entrevista.

4.7 Instrumento y técnicas de recolección de datos.

A pesar de que estos fueron los criterios de inclusión y exclusión, se debieron realizar modificaciones debido a la dificultad para encontrar personas que desearan participar en las entrevistas, ya que, en su mayoría, las mujeres que manifestaban interés en participar no cumplían con el requisito de jugar más de cinco horas semanales. Esta situación tiene una explicación lógica que será desarrollada en el apartado de resultados y discusión, y se relaciona con que jugaban menos tiempo a la semana como consecuencia de evitar jugar solas, con el fin de prevenir situaciones de toxicidad y los insultos asociados a su género. El detalle sobre el proceso de identificación de las 10 personas seleccionadas para las entrevistas se detalla en la sección 6.7.

Es importante recalcar que, a pesar de esta modificación en los criterios, esta no tuvo una incidencia significativa en las respuestas obtenidas, ya que estas

coincidían con las de quienes jugaban más de cinco horas semanales en el modo competitivo de *Valorant*.

El presente estudio adoptó un enfoque cualitativo, orientado a comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes y a explorar los significados y construcciones que estos elaboran (Flick, 2015). Según Creswell (1998), la investigación cualitativa constituye un proceso de indagación que busca comprender los fenómenos sociales o humanos a partir de tradiciones metodológicas diversas, donde el investigador construye una imagen compleja, analiza discursos, presenta visiones detalladas de los informantes y conduce el estudio en un contexto natural.

La elección de este enfoque se fundamenta en el propósito de comprender cómo se manifiesta y reproduce la violencia simbólica en el videojuego en línea *Valorant*, a través de los comportamientos y formas de interacción entre los jugadores. Como señala Creswell (2013), el enfoque cualitativo permite explorar experiencias, significados y contextos desde la perspectiva de los propios participantes. En esta línea, Kvale y Brinkmann (2015) advierten que la entrevista cualitativa no debe entenderse como una simple técnica de recolección de datos, sino como una práctica de conocimiento que requiere reflexividad metodológica y ética.

La elección del enfoque cualitativo responde a la naturaleza del fenómeno estudiado. La violencia simbólica en *Valorant* no puede comprenderse

únicamente mediante la cuantificación de insultos o conductas agresivas, sino que exige interpretar los sentidos, significados y estructuras culturales que los jugadores atribuyen a sus acciones. Sampieri et al. (2014) diferencian el enfoque cuantitativo —orientado a medir variables y comprobar hipótesis— del cualitativo, que busca explorar los significados de los fenómenos sociales desde la perspectiva de los actores. Asimismo, la elección del enfoque cualitativo se justifica por el carácter exploratorio y descriptivo del estudio, cuyo objetivo es identificar experiencias, percepciones y significados. En concordancia, Taylor y Bogdan (1987) sostienen que la investigación cualitativa se centra en los procesos más que en los resultados, permitiendo al investigador comprender el mundo desde el punto de vista de los participantes.

En coherencia con ello, se optó por la entrevista semiestructurada como técnica principal de recolección de información, con el objetivo de acceder a las experiencias de los jugadores y jugadoras. Según Guest et al. (2016), el diseño de una guía de entrevista semiestructurada contribuye a la credibilidad de los hallazgos cualitativos. De igual modo, George (2022) señala que este tipo de entrevistas combina estructura y flexibilidad, favoreciendo la obtención de datos, especialmente en contextos exploratorios. La investigación cualitativa, en este sentido, no busca medir, sino interpretar los comportamientos, discursos y representaciones sociales que emergen en contextos específicos, priorizando la profundidad interpretativa sobre la generalización estadística.

El estudio tiene un alcance exploratorio, ya que aborda un fenómeno escasamente tratado en el campo sociológico: la violencia simbólica en el videojuego *Valorant*. Sampieri et al. (2014) explican que los estudios exploratorios se aplican cuando el objetivo es examinar temas poco investigados o sobre los cuales existen vacíos teóricos significativos. En la misma línea, Rubin y Babbie (2008) sostienen que este tipo de estudios buscan indagar áreas nuevas con escasa evidencia previa.

Finalmente, la investigación es de carácter básico, dado que su propósito es comprender y describir un fenómeno social —la violencia simbólica— más que intervenir directamente para resolverlo. Sampieri et al. (2014) indican que los estudios de carácter básico se orientan al desarrollo del conocimiento teórico sin pretensión de resolver problemas prácticos. De manera complementaria, Bunge (1973) distingue entre la investigación teórica o básica, que busca generar conocimiento nuevo sobre un fenómeno, y la investigación aplicada, que utiliza dicho conocimiento para intervenir en problemas específicos. Por tanto, el presente estudio adopta un carácter teórico-básico, al centrarse en comprender e interpretar la violencia simbólica en su contexto sociocultural, sin un propósito de intervención inmediata.

4.8 ¿Cómo aplicó el instrumento?

En primer lugar, se aplicó un cuestionario de selección cuyo propósito fue establecer los criterios de inclusión y exclusión con el fin de determinar quiénes, según su respuesta, serían contactados/as a participar de las entrevistas (dicho cuestionario puede consultarse en la sección 8.2 del apartado de Anexos). Este instrumento se difundió mediante la red social Instagram, grupos de videojuegos en línea y comunidades de *Valorant* en *Facebook*, además de canales de *Discord*².

Una vez identificadas las personas que cumplían con los criterios establecidos, se procedió a contactarlas a través de *WhatsApp* e *Instagram* para coordinar la fecha y el horario de la entrevista. Posteriormente, se realizaron las entrevistas semiestructuradas, compuestas por aproximadamente 28 preguntas orientadas a explorar la violencia simbólica y experiencias diferencias por género, el *habitus gamer* y naturalización de la violencia simbólica y sobre la representación de los jugadores y jugadoras en el competitivo de *Valorant* (La pauta de entrevista puede consultarse en la sección 8.3 del apartado de Anexos).

Las entrevistas se llevaron a cabo mediante la plataforma *Google Meet*, con una duración aproximada de una hora. Cada sesión fue grabada únicamente en

² Plataforma de comunicación organizada en servidores y canales que permite interactuar mediante texto, voz y video en tiempo real. Es una herramienta híbrida que combina la dinámica de un chat grupal con la estructura de un foro, ideal para gestionar comunidades o grupos de amigos.

formato de audio, previa autorización mediante consentimiento informado, y posteriormente transcrita de manera literal para su análisis cualitativo.

4.9 Análisis de los datos

El análisis de datos se desarrolló bajo un enfoque cualitativo interpretativo, orientado a la comprensión de las percepciones y experiencias de los participantes respecto a la violencia simbólica en el modo competitivo del videojuego *Valorant*. Este tipo de análisis busca identificar los sentidos que los sujetos atribuyen a sus prácticas comunicativas y a las interacciones que configuran el espacio digital, más que medir variables o establecer relaciones causales. Según Flick (2015), el análisis cualitativo implica un proceso sistemático de codificación, categorización e interpretación de los discursos con el propósito de construir comprensión teórica sobre los fenómenos sociales desde la perspectiva de los propios participantes.

En la investigación se aplicó un análisis temático y discursivo, sustentado en las propuestas de Braun y Clarke (2006) y de Taylor y Bogdan (1987), quienes plantean que el análisis temático permite identificar patrones recurrentes de sentido en los relatos, mientras que el análisis del discurso posibilita examinar cómo el lenguaje construye y reproduce significados vinculados al poder, la identidad y la interacción.

El procesamiento de los datos cualitativos se llevó a cabo mediante la combinación de técnicas manuales y herramientas digitales especializadas, que permitieron garantizar la rigurosidad, sistematicidad y trazabilidad del proceso analítico.

En primer lugar, las entrevistas semiestructuradas fueron registradas en formato de audio y posteriormente transcritas de manera literal utilizando programas especializados que facilitan la transcripción automática con posterior revisión manual para asegurar la fidelidad de las expresiones verbales, pausas, tonos y énfasis discursivos relevantes para el análisis.

Una vez transcritas, se dio una doble lectura a las transcripciones, luego las entrevistas fueron codificadas y analizadas de forma manual con la ayuda del programa Word. Esta herramienta se seleccionó por su capacidad para elaborar tablas que permiten organizar y entrelazar la información entre los códigos y las citas de los entrevistados y entrevistadas, facilitar la organización y comparación de categorías entre grupos, y apoyar la elaboración de matrices de análisis temático que permiten visualizar similitudes y diferencias. Además, se aplicó un proceso en el cual se constataron los resultados del análisis con la teoría de Bourdieu (violencia simbólica, *habitus* y dominación masculina), Goffman (cara y dramaturgia social) y Lagarde (violencia de género y relaciones de poder), Moore (interacciones tóxicas no son simples manifestaciones individuales de agresividad sino que se rigen por el género), así como con investigaciones

previas sobre toxicidad en videojuegos en línea y *Valorant* (Santoso et al., 2022; Amorim, 2023, entre otras).

Finalmente, se aseguró la confidencialidad y el resguardo ético de la información mediante el uso de pseudónimos. Al momento de presentar los hallazgos en el apartado de resultados y discusión, para los hombres se utilizó el formato H1, H2, H3, H4 y H5; mientras que, en el caso de las mujeres, se empleó el mismo criterio, pero con la letra M. Cumpliendo con los principios de ética en investigación social (Flick, 2015; Taylor & Bogdan, 1987).

4.9.1 Análisis de los datos (Objetivo Específico 1)

Se empleó un análisis temático comparativo por género, orientado a reconocer las similitudes y diferencias en las experiencias relatadas por hombres y mujeres. Este análisis permite visibilizar las formas en que la violencia simbólica se manifiesta de manera diferenciada y cómo las percepciones sobre el trato, el lenguaje y la legitimidad del comportamiento varía según el género. Los hallazgos se vincularon con los planteamientos de Bourdieu (1998) sobre la dominación simbólica y con los aportes de Lagarde (2005) y Moore (2009) en torno a las relaciones de poder y desigualdad de género.

4.9.2 Análisis de los datos (Objetivo Específico 2)

Se realizó un análisis temático interpretativo, que permitió comprender cómo los jugadores internalizan y reproducen prácticas y normas propias del campo *gamer*. Se identificaron y describieron las expresiones que reflejan la naturalización de conductas agresivas, justificaciones de insultos o referencias al anonimato y la competitividad como elementos estructurales del comportamiento. Este análisis se interpretó desde la noción de *habitus* de Bourdieu (1997) y el concepto de interacción de Goffman (1959).

4.9.3 Análisis de los datos (Objetivo Específico 3)

Se aplicó un análisis temático interpretativo de la interacción, inspirado en la teoría de la “cara” de Goffman (1967). El análisis tuvo como propósito identificar cómo los jugadores gestionan su imagen, reputación y emociones dentro del contexto competitivo, y de qué modo el anonimato posibilita la construcción de nuevas identidades digitales o el despojo de las normas de cortesía. Se analizaron fragmentos donde los participantes refieran sentirse humillados, reconocidos o expuestos, así como también como reaccionan frente a diversas situaciones, si lo hiciesen en la vida cotidiana. Entendiendo estos episodios como actos performativos dentro de una dramaturgia social en línea.

5 CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos se basan en entrevistas realizadas a 10 jugadores y jugadoras de *Valorant*. Para participar, debieron responder previamente un cuestionario en el cual se aplicaron los criterios de inclusión y exclusión. Si bien las jugadoras no cumplieron con algunos requisitos, como jugar más de siete partidas en el modo competitivo —a diferencia de los jugadores, quienes sí cumplieron con este criterio—, esta situación tiene una explicación vinculada al género, ya que las jugadoras tienden a evitar el modo competitivo si no es en compañía de amigos. Este aspecto será desarrollado con mayor profundidad en el primer objetivo.

Los entrevistados y entrevistadas eran todos mayores de edad, de nacionalidad chilena, y jugaban el modo competitivo en el servidor de Santiago. La persona de menor edad tenía 21 años y la de mayor, 30 años. Las entrevistas tuvieron una duración aproximada de 35 minutos en el caso más breve, y de hasta 2 horas y 30 minutos en la más extensa. Debieron responder un total de 28 preguntas, organizadas por temas correspondientes a cada objetivo, de acuerdo con los propósitos de la investigación.

El presente apartado tiene como finalidad presentar los hallazgos obtenidos a partir de las entrevistas, los cuales resultaron variados y altamente enriquecedores para la investigación. La primera parte contempló la identificación y comparación de las experiencias y percepciones de hombres y mujeres frente

a las distintas dinámicas de violencia simbólica a las que se vieron enfrentados y enfrentadas en el modo competitivo de *Valorant*. Asimismo, este apartado se encuentra dividido en códigos, cada uno de los cuales cumple una función específica en la presentación de los temas, de acuerdo con su denominación.

En el segundo objetivo se buscó identificar y describir cómo el *habitus gamer* y la estructura de interacción en línea influyen en la reproducción y naturalización de la violencia simbólica presente en el modo competitivo de *Valorant*. Al igual que el apartado anterior, este objetivo también se encuentra organizado por códigos.

El tercer objetivo tuvo como propósito identificar, describir e interpretar cómo los jugadores y jugadoras construyen y proyectan su “cara” dentro de este modo de juego, así como el rol central que cumple el anonimato en este espacio digital. Además, se analiza cómo los jugadores y jugadoras gestionan su cara virtual de acuerdo con los distintos contextos que se configuran en las partidas que disputan.

Por último, este apartado contempla una discusión articulada a partir del marco teórico, en la cual se establecen conexiones entre los principales hallazgos empíricos de la investigación y los aportes de los autores centrales que sustentan el análisis: Goffman, Bourdieu, Moore y Lagarde. Esta discusión permite interpretar las experiencias relatadas por los jugadores y jugadoras a la luz de

conceptos como la construcción de la “cara”, el *habitus gamer*, las relaciones de poder y la violencia simbólica presentes en los entornos digitales de juego.

Asimismo, se integran investigaciones previas que han abordado la toxicidad en el videojuego en línea *Valorant*, junto con estudios que analizan la violencia en videojuegos en línea de manera más amplia. Estas investigaciones permiten situar los resultados obtenidos en un marco comparativo, evidenciando continuidades y particularidades del fenómeno, así como reforzar la comprensión de cómo determinadas prácticas y discursos se normalizan dentro de las dinámicas competitivas y anónimas del juego.

5.1 ANÁLISIS DE DATOS (OBJETIVO 1)

5.1.1 Experiencia general en el modo competitivo de *Valorant*

Los jugadores coinciden en que las experiencias en el modo competitivo suelen ser predominantemente negativas debido a altos niveles de toxicidad. Esta se manifiesta desde Hierro hasta Radiante, donde es común el insulto, la discriminación por nacionalidad y la reacción impulsiva entre jugadores. Sin embargo, algunos jugadores reportan que en rangos altos (Ascendente e Inmortal) las dinámicas tienden a ser más reguladas y los propios compañeros frenan las conductas tóxicas, promoviendo un ambiente más sano y colaborativo.

Ha sido demasiada mala porque es un sector bien tóxico lo que se habla desde los rangos bajos hasta platino. Pero tú hablas y te identifican como chileno, peruano, venezolano, colombiano y tú estás fichado por la descripción que ellos tienen de ti. (H1)

En plata y oro muchísima toxicidad, pero cuando empecé a jugar en ascendente-inmortal es muy distinto porque si alguien empieza a “toxiquear” todos lo frenan, lo mutean y putean también como para que pare, es mucho más sano. (H2)

Por otra parte, las partidas son determinadas fuertemente en la experiencia emocional de los jugadores: partidas con compañeros amables pueden resultar agradables incluso en la derrota, mientras que interacciones tóxicas generan frustración o tristeza pese a que se gane la partida. En rangos superiores, se destaca una mayor comprensión y consideración hacia la persona detrás del jugador, aunque la frustración y sentimientos negativos siguen presentes.

Es muy variada, según a las personas que salen. Siento que determina por completo tu experiencia según cómo se comportan contigo en la partida. Si son amables, la disfrutas y hartos, incluso aunque pierdas. Y si son tóxicos incluso aunque estoy jugando bien, voy a estar frustrado o triste, cualquier sensación negativa después de la partida. (H3)

Por parte de las jugadoras, se encuentran diferencias notables, ya que a pesar de que también describen la experiencia en el modo competitivo de *Valorant* como un ambiente tóxico, se ve fuertemente afectada por la toxicidad de género.

Desde que hablan por chat de voz, muchas reciben comentarios despectivos, burlas o un trato hostil simplemente por ser mujeres. Además, las jugadoras experimentan estigmatización y expectativas negativas. Esto genera un ambiente incómodo y una presión adicional, ya que sus errores son juzgados con mayor dureza en comparación con jugadores.

Generalmente bien, pero es cosa de hablar por el chat de voz y ya empieza la toxicidad, más que nada por el hecho de ser mujer. (M1)

Bueno, la verdad es que no suelo jugar mucho competitivo, más que nada porque es bien tenso en el sentido de las relaciones, de la comunicación. Además, que más al ser mujer, ya con escucharte hay un ambiente más incómodo, como que tienes más presión. (M2)

Cuando he jugado sola, siento la presión de jugar bien, porque estoy sola y aparte va a sonar súper ilógico, pero soy mujer. Entonces muchas veces los equipos dicen “ah, tienen una mujer, vamos a perder”, “la mujer solamente debe hacer esto, es super mala”. Siento una presión de por medio de los otros jugadores en hacer bien lo que estoy haciendo. (M3)

Para evitar estas situaciones, la mayoría coincide en optar por jugar exclusivamente con amigos o en grupos organizados (*stack*), ya que jugar solas implica mayor exposición al flameo, troleo, actitudes hostiles o incluso comentarios inapropiados de carácter sexual. En rangos altos, esta discriminación persiste e incluso se intensifica cuando las mujeres destacan en desempeño, recibiendo insultos a pesar de sobresalir.

Desde mi experiencia me pasa de que si no jugaba con amigos básicamente no jugaba, porque máximo tenía que tener un dúo porque la experiencia de juego no es la misma si uno juega sola. Sucedió que me empezaban a putear, troleaban, se salían de la partida o me empezaban a pedir el Instagram. (M4)

Cuando jugaba sola recibía mucho más insultos. Ahora, después de años juego en grupo, stack de 5 para que no me pase eso, porque si no mi experiencia iba mal. Si escuchaban mi voz venía al tiro los insultos de todo calibre. (M5)

Los resultados muestran que tanto jugadores como jugadoras coinciden en percibir el modo competitivo de *Valorant* como un entorno altamente tóxico. Esto coincide con Amorim (2023) y Tedjakusuma y Ulfa (2024) quienes obtuvieron que el sentimiento de competencia promovido por el juego es responsable, al menos en parte, de las agresiones verbales entre los jugadores, y videojuegos como *Valorant*, basados en la comunicación y la estrategia se convierten con frecuencia en focos de comportamientos tóxicos, como el abuso verbal, el acoso o la exclusión.

Sin embargo, la forma en que esa toxicidad se experimenta es completamente diferente según el género. Para los hombres, la hostilidad suele estar asociada a factores contextuales (el rango, la frustración o la nacionalidad), y se intensifica en rangos bajos. En contraste, para las mujeres la toxicidad es constante, independiente del rango, y se articula principalmente como violencia simbólica de género, basada en estereotipos sobre su supuesta incapacidad o falta de legitimidad como jugadoras.

Por otra parte, la antropóloga Henrietta Moore (2009) plantea que las diferencias de género no reflejan solamente posiciones económicas o técnicas, sino que se elaboran culturalmente como mecanismos simbólicos para disputar poder. En este sentido, los insultos de género y la deslegitimación de las jugadoras funcionan como una forma ritualizada de afirmar el control masculino sobre un espacio donde se sienten amenazados cuando una mujer destaca. El conflicto que las jugadoras describen refleja lo que Moore denomina el uso estratégico de los estereotipos de género para mantener jerarquías.

5.1.2 Tratamientos desiguales según género

Los entrevistados describen que en el modo competitivo de *Valorant*, la toxicidad hacia los jugadores se concentra principalmente en agresiones xenófobas, especialmente entre jugadores chilenos, argentinos y peruanos. Los insultos suelen intensificarse frente a errores mínimos dentro de las partidas, desencadenando reacciones desproporcionadas como amenazas, descalificaciones y burlas sobre la nacionalidad del jugador. Esto se alinea con las investigaciones de Santoso et al. (2022) y Vuong et al. (2021) las cuales obtuvieron que las acciones tóxicas pueden deberse a la falta de habilidad de ciertos jugadores o errores que dificultan la victoria del equipo, además, se identificó que el tipo de toxicidad más frecuente durante interacciones negativas fueron las agresiones basadas en el rendimiento, con un 50% de los casos.

Cuando he fallado hartas balas la gente se enoja, como “porque juegas competitivo, si no sabes disparar, eres más malo que la mierda, chileno puto” (H1)

Entre los insultos más comunes hacia jugadores chilenos se mencionan referencias hacia el país, burlas asociadas a desastres naturales, comentarios vinculados al fútbol, y adjetivos denigrantes sobre que los chilenos son drogadictos. Los argentinos y peruanos también reciben insultos relacionados con estereotipos nacionales, lo que evidencia una dinámica constante de agresión recíproca entre nacionalidades. Esto se alinea con la investigación realizada por Areces (2022) la cual obtuvo que, entre las interacciones entre hombres, el tipo de agresión más frecuente correspondió a insultos racistas, xenofóbicos o capacitistas, y le siguieron las amenazas a terceros y agresiones verbales con frases de “malo de mierda”.

Muchos insultos xenófobos por ser chileno, de parte de argentinos y peruanos. De parte de los argentinos van muy ligados al fútbol, pero generalmente relacionado a “chilindios”, vivimos en un pasillo o algo que he visto últimamente es que se insulta mucho con el “chileno drogadicto” (H2)

Un argentino me empezó a putear, que éramos un país de mierda porque no ganamos la copa mundial, también chileno puto. A los argentinos le dicen narigón y peruano de mierda. (H1)

Malo de mierda, cuando son argentinos empiezan a “webear” con los terremotos, que tu país es un fideo (pasillo). (H3)

Además de la xenofobia, se reportan amenazas graves, incluyendo deseos de daño hacia familiares especialmente femeninos, mensajes con insultos y llamados a suicidarse. En ocasiones, algunos jugadores saturan el micrófono para impedir la comunicación o realizan ataques verbales persistentes durante la partida. Carvacho (2023) plantea que la violencia verbal se emplea como una estrategia de control dentro de la partida. Mediante la intimidación y el grito, los jugadores intentan presionar a los demás para que mejoren su rendimiento o tomen decisiones específicas. Además, expresiones como mátate o cuélgate se dirigen a menudo a jugadores, evidenciando una preocupante escalada de abuso verbal que busca expulsar simbólicamente a jugadores del espacio de juego. (Pornyng & Tantiniranat, 2024).

El peruano me satura el micrófono y no te deja hablar. Y por ser chileno me dicen que no entienden nada, que vivo en un pasillo y chileno culo roto. Una vez me toco con mi polola que nos putearon por fútbol (...) Me han dicho "mátate" o cuando juego muy mal me agregan y te escriben una biblia diciendo todo lo que le va a pasar a mi familia e insultan a mi mamá. (H4)

A mí me han dicho hasta que ojalá se violen a mi hermana (H1)

Lo anterior escrito se complementa, en base a lo que describen las jugadoras con respecto a que los hombres también reciben insultos, pero estos suelen centrarse en aspectos xenófobos, estereotipos y, en menor medida, en el físico. Los

ataques entre hombres incluyen referencias a sus familiares y “chistes” violentos o sexualizados, que muchos normalizan y toman como parte del juego. Este tipo de agresiones está fuertemente naturalizado entre ellos y rara vez genera una reacción negativa.

Tirar chistes, “me voy a violar a tu mamá o a tu hermana”, eso lo he presenciado, y la respuesta de los hombres se ríen, lo tienen muy naturalizado. La mayoría no se ofende y es como que le siguen el juego. (M5)

A los hombres se les insulta hartito, como que se van por las personas femeninas que tienen a su alrededor. Insultan a los hombres por el país, porque si es un argentino te va a decir algo porque eres chileno, si hay un chileno va a decir algo porque eres argentino, si hay un peruano lo mismo. Como de repente hasta por el fútbol, como cosas muy estereotipadas. (M4)

5.1.3 Violencia hacia las jugadoras

Por su parte, las jugadoras reportan que, al identificarse como mujeres reciben dos tipos de reacciones: actitudes de simpeo (coqueteo, solicitudes de Instagram o insinuaciones) o bien violencia verbal directa, incluyendo insultos machistas, sexualizados y comentarios denigrantes. En la investigación realizada por Temelli et al. (2023) se observó que las jugadoras fueron objeto de insultos y amenazas de carácter sexual, físico e incluso de muerte. También, se documentaron casos de acoso mediante preguntas invasivas respecto a temas personales, e incluso en varias ocasiones, los jugadores exigieron a las mujeres compartir sus redes

sociales. De manera similar González y Pérez (2022) mencionan que, un 75% de las mujeres declaró haber presenciado comentarios despectivos o insultos hacia otras jugadoras en videojuegos en línea. Señalaron que los comentarios eran sexistas, de carácter sexual y machistas.

Te tocan los dos extremos, alguien que te simpea, te empieza a tirar comentarios súper coquetos o piropos o un tipo totalmente descolocado y que te putea desde que caminas o trolea (M2)

Me ha pasado que no dejan jugar porque soy mujer, me piden el Instagram o que mande el pack (fotos desnuda), te siguen y no te dejan disfrutar el juego. Y el otro extremo de que no te dejan disfrutar porque son insultos de mátate, ándate a la cocina, tú no tienes que estar jugando porque eres mujer, te voy a violar (M5)

La forma más frecuente de agresión es a través de la violencia de género, con insultos en base a estereotipos e incluso relacionadas con abuso sexual. Estas agresiones ocurren tanto desde desconocidos como desde compañeros de equipo, incluso amigos. Esto se alinea con las investigaciones realizadas por Areces (2022) y Pornying y Tantiniranat (2024) en las cuales se encontró que entre los intercambios entre hombres y mujeres, las amenazas contra las jugadoras fueron las más frecuentes, alcanzando un 65% de los casos. A esto se suman los estereotipos de género (59%) con comentarios como “deberías estar limpiando platos”, y se destacan expresiones como “vuelve a la cocina” y “hazme un sándwich”.

En varias ocasiones me han mandado a la cocina. Una vez un amigo que tiene poca tolerancia a la frustración, estábamos discutiendo porque yo no había entrado al site y me dijo “porque no pasaste, perra maraca”. (M3)

Siempre van por el lado de no tienes papá, tu papá te hacía esto, que tu tío esto, como siempre cosas ligadas a casos de abuso, o al machismo directo de lavar platos, lavar la ropa. (M4)

Mandándote a la cocina, siempre son comentarios así despectivos. Como en vez de estar acá, porque no te vas a hacer otra cosa, barrer o los típicos comentarios, pero obviamente no con estas palabras así dulce. (M2).

Lo anterior mencionado se alinea con tres investigaciones realizadas en base a videojuegos en línea en general, Barreto (2022), López (2024) y Fresneda (2020) los cuales relatan que las jugadoras manifestaron haber recibido insultos sexistas relacionados con tareas domésticas y el 90% señaló que estas agresiones ocurrieron únicamente por el hecho de ser mujeres (Barreto, 2022). Además de comentarios sexistas como “deberías estar cocinando” o “limpiando” y “deberías estar pariendo hijos”, o “en la cocina”.

Por otra parte, las entrevistadas mencionan que los hombres no suelen recibir agresiones por su género, y tienen más beneficios que ellas. Además, el chat de voz es identificado como un espacio donde se intensifican las discriminaciones; para hombres es un recurso sin riesgos, pero para las mujeres se convierten en una fuente de presión constante y vigilancia.

Por el lado de los hombres, siento que si un loco es malo, es malo, lo mandarán a jugar otros juegos, le dicen que se salte la partida. Pero cuando ven una mujer dicen “tú no deberías estar jugando esto, ándate a la cocina, hazme un sándwich”. Siento que se denigra mucho más a la mujer que al hombre, a la mujer le dicen lo clásico a través del machismo. (M3)

Esta la libertad que tienen para hablar por el chat de voz, y es por donde más ocurren las discriminaciones. Si eres hombre se sabe que no vas a tener dificultad al hablar, nada te va a poner en sí una presión en el momento de jugar, pero si eres mujer te vas a sentir presionada al momento de jugar, porque sabes que te van a estar juzgando. El chat de voz es un privilegio. (M4)

En base a lo descrito por las entrevistadas se alinea con los hallazgos de Chaibi (2022) quien plantea que en los videojuegos en línea donde las mujeres sufren acoso, puede desarrollarse un síndrome del impostor, un efecto psicológico que las lleva a infravalorarse, cuestionarse y autoexigirse constantemente. Esto ocurre debido a que los hombres tienen margen para fallar sin consecuencia, mientras que las mujeres son presionadas e hipervigiladas, por lo cual se ven forzadas a demostrar su valía de manera permanente.

Se destaca la distinción que se hace en base al desempeño durante una partida, cuando una mujer juega bien es puesta en duda, mientras que los hombres son elogiados. Asimismo, cuando las jugadoras sufren violencia, algunos amigos con quienes juegan normalizan la situación riéndose, mientras otros defienden. Esto coincide con la investigación realizada por González y Pérez (2022) en la cual solo un 46% de los hombres afirmó haber intervenido al presenciar agresiones,

mientras que muchos no actuaron o incluso llegaron a reírse ante la situación, participando de manera indirecta en la violencia.

Tenía un amigo que es súper bueno, se le endiosaba caleta, pero cuando yo iba bien es otra cosa. Cuando una mujer va bien la cuestionan es como ¿Qué pasó hoy día que andas así jugando bien? (M4)

He jugado con amigos donde a mí me han insultado, hay algunos que solo se ríen, como que lo toman como a chiste y otros me han defendido pero como muy correctamente y otros que han insultado de vuelta. (M5)

Por parte de los jugadores describen que las jugadoras reciben insultos con una carga machista y misógina, mientras que ellos son insultados de forma general sin referencia a su género. Cuando los jugadores se dan cuenta de que hay una mujer, suelen aparecer dos reacciones: agresiones o simpeo.

Los insultos que son dirigidos hacia las mujeres generalmente van con esa connotación machista o misógina, en cambio los hombres puede ser cualquier tipo de insulto. (H2)

Si un tipo es muy simp va a insultar a la mujer por ser mujer, pero si es muy machista va a ser peor hacia la mujer. Hay muchos chistes de violación, no sé si chistes sino insultos. (H3)

El acoso es frecuente tanto dentro como después de la partida, siendo más común la agresión verbal que las solicitudes de redes sociales. Las mujeres son

juzgadas con más dureza, y cualquier error es magnificado, algo que no ocurre con los hombres.

El acoso después de la partida, que pidan el insta, eso era casi siempre que tocaba una mujer en la partida (...) es más recurrente el insulto antes que el Instagram (...) le dicen que deje el juego, vaya a la cocina a hacer cosas de mujer (H4).

Estas experiencias generan consecuencias emocionales y participativas: algunas jugadoras evitan usar micrófono para no exponerse y otras incluso dejan de jugar debido al hostigamiento.

Tengo una amiga en particular que en su primera partida la huevearon mucho, la puteaban solo por ser mujer y por lo mismo no jugo más. También, tengo otra amiga que prefiere jugar sin micrófono para que no le pase eso. (H2)

Los resultados muestran, al igual que en la experiencia general en el modo competitivo, que tanto hombres como mujeres experimentan agresiones en *Valorant*, pero el origen e impacto de esas agresiones difieren profundamente según el género. Los jugadores reciben violencia verbal asociada a xenofobia, desempeño y rivalidades nacionales. Esta violencia se normaliza como parte del entorno competitivo, y muchos jugadores responden a ella con humor o indiferencia.

Las jugadoras enfrentan violencia desmedida en base a su género, caracterizada por sexualización, deslegitimación, amenazas que buscan expulsarlas y acoso constante. Estas agresiones no se explican por el rendimiento ni por situaciones específicas, sino que responden a estereotipos estructurales que proceden cualquier interacción. Esta dinámica responde a la violencia simbólica (Bourdieu 1998) conceptualiza como violencia simbólica, donde la agresión se vuelve un “orden social” interiorizado y que convierte estas agresiones en algo esperado.

Mientras los jugadores actúan indiferentes ante los insultos evidencia que su legitimidad no está en juego, para las mujeres el chat de voz es un espacio de vigilancia y riesgo, donde deben probar constantemente su nivel para validar su presencia. Esta dinámica ilustra cómo los estereotipos de género actúan como mecanismos simbólicos para preservar jerarquías y limitar la agencia de las mujeres en espacios donde se cuestiona su presencia (Moore, 2009).

Por otra parte, a diferencia de los hombres, que juegan libres de represalias de género, las mujeres enfrentan una subordinación que restringe su autonomía, obligándolas a ocultar su identidad, jugar con amigos, soportar agresiones o retirarse para sobrevivir a la toxicidad. Este escenario reflejado el “estado de cautiverio” (Lagarde, 2005), una condición de dependencia estructural donde la libertad de las jugadoras queda supeditada al poder masculino.

Asimismo, el cuestionamiento y la vigilancia que enfrentan las mujeres al destacar —algo que no ocurre con los hombres— reproduce la “visión

androcéntrica del mundo” (Bourdieu, 1999), donde la competencia y el poder se asocian intrínsecamente a lo masculino, obligándolas a justificar constantemente su valor. Esta estructura se perpetúa mediante una complicidad que normaliza la agresión, consolidando una dominación masculina (Bourdieu, 1999) en la que la violencia no se impone por la fuerza, sino a través de principios y valores aceptados por el entorno. Esto se observa cuando algunos jugadores minimizan o se ríen de la violencia que sufren las jugadoras, normalizando ciertas conductas agresivas.

5.1.4 Acoso cibernético

Por otra parte, se evidencia algo preocupante y peligroso que han vivido dos entrevistadas: acoso cibernético. En el primer caso, la entrevistada relata una experiencia de acoso persistente y hostigamiento en *Valorant* tras una partida en la que tuvo un mal desempeño. Dos jugadores, que jugaban en dúo, comenzaron con insultos sexistas, que luego escalaron hacia amenazas directas, incluyendo incitaciones al suicidio y advertencias de sabotear futuras partidas en caso de que se la encontraran.

Empezaron con las típicas de anda a la cocina, después empezó a intensificarse en el sentido de “mátate”, que estás haciendo, te voy a cagar todas las partidas si te veo. (M5)

Me pasó tres veces que yo me los encontré y automáticamente veían mi nick y me insultaban, troleaban la partida y en una me dijeron “qué bueno que te encontré, te la voy a meter”. (M5)

La jugadora comenta que ellos aprendieron su nombre y reconocían su *nickname*, lo que permitió que la encontraran repetidamente en partidas posteriores para insultarla y trolearla. Incluso cuando ella ocultó su nombre, los agresores la reconocían por su voz, lo que aumentó su sensación de vulnerabilidad. El acoso se prolongó alrededor de un mes, generándole miedo constante, temor a que pudieran obtener sus datos personales e incluso que la acosaran fuera del juego. Esto la llevó a ocultar su identidad en todas las plataformas, dejar de jugar temporalmente y restringirse a jugar solo con amigos, debido al nivel de acoso sufrido.

Me daba mucho miedo encontrármelos, porque se aprendieron mi voz. Entonces, después oculté el nombre y con mi voz me reconocían, entonces tampoco podía hablar, tuve que dejar de jugar. (M5)

Me decían “te voy a encontrar” y yo por eso sentía tanto miedo. Decía es imposible que me encuentren, pero obviamente que te lo digan con esa violencia al final te la terminas creyendo. (M5)

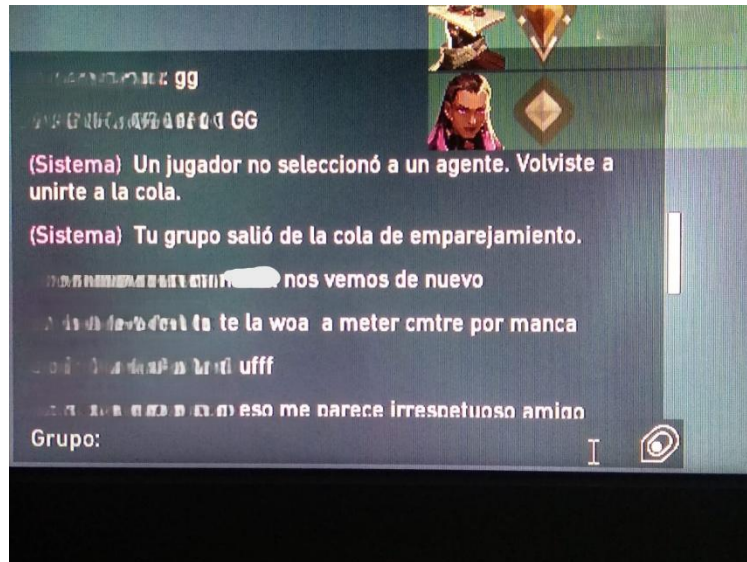


Ilustración 5.1. Imagen compartida por la entrevistada M5 durante la entrevista (2025)

La imagen compartida por la entrevistada muestra cómo, al finalizar la partida, en el chat de texto habilitado para ambos equipos, un jugador la reconoce y la llama por su nombre dentro del juego. En ese contexto, señala que se han vuelto a encontrar y hace alusión a la posibilidad de violarla.

Esto no es un caso aislado, ya que una entrevistada relata que un jugador le pidió su Instagram durante una partida y, aunque lo ignoró, luego lo agregó porque él no había sido grosero. Sin embargo, al comenzar a recibir mensajes extraños dejó de responder. Minutos después, el jugador la encontró en Instagram y le envió una solicitud de seguimiento, lo que le generó un gran malestar emocional y preocupación por el acoso e invasión a su privacidad.

Casi me da un ataque de ansiedad (...) siendo que yo no había dado mi usuario ni nada, y por eso mismo me había dado tanta ansiedad porque dije cómo encontró mi Instagram. (M4)

Estos casos de acoso cibernético que relatan las jugadoras muestran una expresión de violencia simbólica tal como lo describe Bourdieu (1999), una agresión que no requiere fuerza física para imponerse, sino que opera mediante amenazas, hostigamiento e intimidación que buscan expulsar a la mujer de *Valorant*.

La persistencia del acoso, la vigilancia de su presencia mediante su *nickname* o voz, y las amenazas de daños sexuales evidencian un ejercicio de dominación que se sostiene en la naturalización de la superioridad o dominación masculina y en la creencia de que los hombres tienen derecho a regular la participación femenina. Este tipo de hostigamiento no se limita a una interacción puntual: se transforma en un mecanismo de control que afecta la integridad emocional, la sensación de seguridad y la posibilidad misma de habitar el juego. Tal como señala Moore (2009), estas dinámicas muestran cómo los sistemas culturales utilizan el género para delimitar quién pertenece y quién puede ser castigado, reforzando jerarquías que legitiman la exclusión de las mujeres mediante el miedo y la agresión.

5.1.5 Estereotipos

En *Valorant* existen distintos personajes que son agrupados dependiendo de la función que cumplan. A raíz de esto, existe un estereotipo muy marcado en el juego que asocia a las mujeres con roles pasivos o de apoyo, especialmente personajes como Sage, el cual cumple la función de curar y revivir a sus aliados. Los entrevistados mencionan que muchas jugadoras adoptan estos roles porque sienten que, si cometen un error en funciones más protagónicas, serán juzgadas.

Tiene que ver un poco con el tema de los insultos o de cómo se trata a las mujeres en el juego, porque generalmente las veo jugando Sage, que es el personaje más pasivo que hay o roles que son más de apoyo. Yo pienso que tratan de tomar un rol mucho más pasivo en el juego, porque si llegan a cometer un error se les crucifica por eso. (H2)

Sí, 100% el centinela mujer, siempre se tiene ese estereotipo. Yo creo que es el estereotipo de que el hombre va para adelante y la mujer se queda atrás. (H4)

Por parte de las jugadoras mencionan que en las partidas existe un fuerte estereotipo que asocia a los hombres con habilidad, protagonismo y roles agresivos (especialmente duelistas) y a las mujeres con roles pasivos o de soporte, como Sage o Skye³. Esto lleva a que, cuando alguien juega un personaje de apoyo, se asuma inmediatamente que es mujer, reforzando prejuicios sobre

³ Personaje femenino de Valorant que cumple el rol de iniciador.

quien “debería” ocupar ciertos roles. Las jugadoras reconocen que esta expectativa proviene de normas sociales más amplias que históricamente han vinculado los videojuegos, y especialmente los *shooters*, como un espacio masculino, lo que facilita que las mujeres sean blanco de agresiones, dudas sobre su habilidad o estereotipos sexistas cuando no cumplen estos roles asignados.

Uno hace relaciones por el juego, y preguntaba que juego y me decían ponte, Sage, o juega Skye. Y al hombre se ve harto que pickean (seleccionan) duelista o como que cuesta ver un hombre que pickee deliberadamente Sage o un centinela. (M2)

Si hay una mujer que pickee Jett (duelista) no se la creen, generalmente el rol de duelista sí o sí está completamente ligado a que sea un hombre el que lo juega. (M4)

Yo creo que esto no viene del juego, viene de la sociedad que de partida consideran que la mujer es menor. Los videojuegos al principio asociados a que eran de hombres, como que los videojuegos eran de niños, y las niñas las muñecas, igual como los autitos. Creo que dentro de la era digital los shooters de niños, los sims de niñas o juegos de belleza. (M5)

Esto se confirma por la investigación de Chaibi (2023) en la cual las jugadoras denunciaron tendencias misóginas recurrentes, como ser excluidas de ciertos niveles, no poder utilizar personajes asociados a roles masculinos o ser objeto de insultos y humillaciones por parte de sus compañeros de equipo. En esta misma línea, Fresneda (2020) observó que las prácticas sexistas siguen presentes en las interacciones entre jugadores y jugadoras. Según su estudio,

las mujeres siguen siendo consideradas incapaces de alcanzar el mismo nivel de habilidad que los hombres.

Los hallazgos muestran que la asignación de roles en *Valorant* no es simplemente una preferencia estratégica, sino un reflejo de estructuras de género. Tanto jugadores como jugadoras coinciden en que las mujeres son asociadas con roles pasivos o de apoyo mientras que los hombres son vinculados con funciones agresivas o protagónicas, especialmente duelistas.

El hecho de que los jugadores/as interpreten la elección de personajes como Sage o Skye evidencia que estos estereotipos se encuentran tan normalizados que operan como mecanismos de clasificación automática. Esto no solo reproduce prejuicios, sino que también refuerza la exclusión simbólica de las mujeres para poder escoger el personaje y rol que más les guste. La sorpresa ante una mujer que toma un rol ofensivo confirma que la dominación masculina, como describe Bourdieu (1999), actúa gracias a valores que son compartidos incluso por quienes resultan dominadas.

Desde la violencia simbólica (Bourdieu, 1999), las diferencias sociales se perciben como naturales, llevando a las jugadoras a evitar roles protagónicos por temor a un castigo desproporcionado ante el mínimo error. Esto no nace del juego, sino de un orden interiorizado que asigna valor según quién actúe: la duda sobre una mujer como “duelista traduce un mundo androcéntrico donde la

agresividad y la competencia se reservan a lo masculino, mientras que el cuidado y el apoyo se imponen como atributos femeninos.

Las jugadoras reconocen que estas expectativas no nacen en los videojuegos, sino que continúan lógicas históricas donde las mujeres son situadas en roles subordinados dentro y fuera de lo digital. Esta percepción se conecta con lo que Moore (2009) señala sobre la producción cultural del género, donde las diferencias entre hombres y mujeres se utilizan estratégicamente para justificar desigualdades y limitar la movilidad femenina en espacios considerados masculinos.

Asimismo, el miedo de las jugadoras a ocupar roles de “mayor responsabilidad” refuerza lo que Lagarde (2005) denomina cautiverio, al igual que en el código de Violencia, aquí también se evidencia, ya que las mujeres viven condicionadas por la anticipación del juicio masculino, lo que restringe su autonomía, su capacidad de acción y la forma en que participan en *Valorant*.

5.1.6 Percepción y sentimientos frente a las situaciones tóxicas que experimentan

Las experiencias dentro del modo competitivo varían, pero los entrevistados coinciden en que los insultos y agresiones afectan el disfrute del juego. En los primeros años, algunos se ponían nerviosos y los comentarios negativos

empeoraban su desempeño. Aunque varios dicen no tomarse los insultos personales, sí les afecta cuando las agresiones van dirigidas a amigos, parejas o especialmente mujeres. Estas situaciones generan frustración, rabia y tristeza, lo que afecta la experiencia de juego.

A mí no me importa, aunque me esté insultando si tiene una call me sirve. Más me afecta cuando jugando dúo amigo o amiga lo empiezan a insultar, ahí me da rabia sobre todo cuando son mujeres. (H3)

Los primeros años que empecé a jugar competitivo me ponía nervioso y sé que a otras personas también les pasa mucho. Si cometo un error y me lo hacen saber quedo peor y hacia las otras personas igual era como una lata porque me saca de toda la experiencia de estar jugando a ya algo violento. (H2)

A mí no me importa, si es a las demás personas tampoco, porque al final siempre van a ver, no importa que estés jugando, van a haber comentarios racistas, homofóbicos, misóginas, va a haber de todo. (H1)

Las jugadoras describen que los insultos y la hostilidad dentro del juego generan estrés constante, nerviosismo y presión por desempeñarse bien para evitar recibir agresiones. Ante insultos directos, varias experimentan ansiedad (temblores, agitación, manos tiritando) y pérdida de confianza, llegando incluso a jugar “en automático” o querer finalizar rápidamente la partida. Temelli et al. (2023) identificaron que las jugadoras manifestaron haber experimentado emociones intensas como ira, tristeza, confusión e impotencia.

En general si hay una sensación de estrés en general, como de sentirte presionada a hacerlo bien si no te insultan, es una sensación de estrés durante la partida. Igual me pasa mucho que me mando una caga que yo sé, y los muteo a todos, porque igual me da miedo la reacción, de repente igual son bien agresivos. (M2)

Cuando recibo insultos me suelo poner nerviosa, llego a un nivel de que me tiemblan las manos, juego súper mal y es porque tengo la presión de que alguien ya me ficho, por ende van a estar diciéndome que soy mala. Me digo que tengo que intentar ser mejor, sino me voy a llevar una putea al final de la partida. (M3)

Me ha pasado que me afecta caleta en el momento de jugar, me hace ponerme nerviosa y hasta perdiendo la confianza en mí por lo que vayan a decir los otros, porque igual pasar de que te insulten es súper feo. (M4)

Las percepciones y efectos emocionales de la toxicidad en *Valorant* muestran una diferencia entre hombres y mujeres. Aunque los jugadores reconocen que los insultos afectan su disfrute, la mayoría señala que, con el tiempo, han aprendido a distanciarse emocionalmente de las agresiones dirigidas hacia ellos. Para muchos, el impacto más significativo ocurre cuando la violencia se dirige a terceros, especialmente mujeres, lo cual indica que la agresión hacia sí mismos es tratada como parte del entorno competitivo, mientras que la agresión hacia otros activa un sentido moral distinto.

La capacidad de los hombres para normalizar la violencia verbal refleja la visión androcéntrica (Bourdieu, 1999), donde han internalizado disposiciones que les permiten operar en entornos hostiles sin cuestionar su pertenencia. Mientras para

ellos la toxicidad es “manejable”, para las mujeres es una amenaza que les recuerda constantemente su falta de lugar en ese espacio. Esto demuestra que la violencia simbólica (Bourdieu, 1999) opera de forma diferenciada: la dominación masculina se manifiesta precisamente cuando un mismo acto violento genera consecuencias desiguales según la posición estructural de quien lo recibe.

En cambio, para las jugadoras, la violencia tiene efectos emocionales profundos y persistentes. A diferencia de los hombres, que pueden interpretar los insultos como parte de, las mujeres lo viven como un cuestionamiento directo a su derecho de participar en el espacio debido a su género. Moore (2009) describe que los mecanismos culturales donde las mujeres son socializadas para soportar juicios más severos y donde el castigo simbólico opera no solo para corregir conductas, sino para mantener jerarquías.

5.1.7 Defensa frente a agresiones

Los entrevistados señalan que generalmente no insultan por iniciativa propia; sus agresiones verbales aparecen cuando otro jugador los provoca reiteradamente o insulta primero. Según Pratama y Setyawan (2025) muchos jugadores cometen actos tóxicos como respuesta a provocaciones o agresiones previas de otros participantes. En esos casos, responden con insultos enfocados en el desempeño más que en género o nacionalidad, aunque algunos reconocen que,

si el jugador es de algún país, recurren a estereotipos nacionales. También reaccionan con mayor intensidad cuando los insultos van dirigidos a sus parejas, defendiendo a la persona atacada. En general, sus insultos surgen como respuestas a provocaciones, más que como ataques iniciales.

No relacionándome como al género de las personas o a su país, pero en general cuando me putean y pierdo la paciencia, así como que se calle o malo culiao, cosas así. (H2)

Cuando yo puteo es porque le digo algo y el tipo reacciona mal o ya me viene puteando hace varias rondas. Le digo puedes callarte un rato concha de tu madre, juega bien, mira para adelante hueon, me tení chato. (H1)

No solemos insultar, las únicas veces que llegamos a hacer algo es porque el loco ya se pasó demasiado y justo en ese momento en vez de mutear dijimos lo cagamos a puteadas, pero nunca así de iniciativa de nosotros. Si son de Argentina hacemos las típicas de Argentina, a decir que se mueren de hambre. (H3).

En el caso de las jugadoras reconocen que rara vez insultan y, cuando lo hacen, es principalmente en defensa propia después de recibir agresiones. Sus respuestas suelen ser groserías leves o comentarios puntuales, pero evitan insultos graves especialmente aquellos relacionados con violencia sexual. Varias mencionan que si una mujer responde, la situación empeora, por lo que prefieren callar o evitar hablar. Por lo cual en esos casos muchas optan por silenciar a los agresores, mientras que otras responden verbalmente para defenderse, ridiculizar o discutir (Temelli et al., 2023).

Lo único que le dije fue “hermano, te estoy carreando, solamente por escoger un personaje mal, me empezaste a putear al tiro”. (M1)

Creo que he dicho como: oye, eres un malo conchetumadre. Pero nunca diciendo “oye, que te violen”, nunca voy a llegar a ese nivel, porque yo sé lo que se siente. Al final me desahogo, ya cansa. (M5)

Además, muchas experimentan ansiedad y miedo al confrontar verbalmente, ya que temen reacciones más violentas, represalias o incluso riesgos como el *doxing*. En general, sus comportamientos defensivos surgen del cansancio y de la acumulación de agresiones injustificadas dentro del juego.

Muy ansiosa y angustiada porque se me hace difícil putear a alguien porque siento que me da miedo, a pesar de que estemos a través de una pantalla. Me da miedo lo que puedan llegar a decir, incluso sé de qué hay muchos enfermos y que te pueden doxear. (M4)

Las respuestas de los jugadores evidencian que el intercambio de insultos en hombres se vive como una defensa competitiva que no compromete su identidad, reflejando una agresividad interiorizada y socialmente permitida (Bourdieu, 1999). En cambio, las jugadoras practican una autocontención emocional por temor a represalias graves o *doxing*, lo que confirma que las mujeres inhiben la confrontación porque su respuesta es castigada con mayor severidad (Moore,

2009) Además, las emociones negativas que experimentan al defenderse revelan un desequilibrio estructural: una contestación puede desencadenar violencia sexualizada o humillaciones, lo que demuestra que ocupan una posición más vulnerable dentro del competitivo de *Valorant*.

Este miedo a responder reproduce el cautiverio (Lagarde, 2005), donde la autonomía femenina se restringe ante la anticipación de la violencia. Mientras el insulto masculino carece de consecuencias estructurales, para la mujer es un riesgo emocional y social, consolidando la toxicidad en *Valorant* como un mecanismo de dominación simbólica que perpetúa jerarquías de género.

5.1.8 Estrategias de afrontamiento frente a las situaciones tóxicas que experimentan

Los participantes señalan que, frente a comportamientos tóxicos o agresivos en partidas, su estrategia principal es mutear a los jugadores conflictivos. Algunos dan una advertencia previa antes de silenciar. Otros simplemente mutean y continúan dando información mínima cuando es necesario. Además, varios complementan esta acción con reportar al jugador agresivo, solo un entrevistado menciona que prefiere jugar con amigos para reducir la exposición a la toxicidad.

Los muteo automáticamente, o a veces si ya no quiero mutear porque igual está aportando en el juego, le digo puteai una vez más y te muteo. (H2)

Generalmente muteo, y si tengo que callear tiro la información y a veces si resulta. (H3)

Mute y report, pero evito jugar solo, ojalá en stack de cinco sino de tres. (H5)

Por su parte, las jugadoras describen estrategias centradas en protegerse de la violencia verbal y el sexismo durante las partidas. La medida más común es mutear rápidamente cuando aparecen insultos o comportamientos tóxicos. Varias participantes evitan hablar por chat de voz, ocultando su nombre o dejando que un hombre del grupo (generalmente pareja o amigo) comunique la información táctica por ellas, así reducen la posibilidad de recibir agresiones. Además, muchas prefieren jugar en grupo (*stack*) para sentirse más seguras y evitar interacciones tóxicas con desconocidos.

No hablar, apenas empiezan con los insultos o lo que sea, los muteo, y que no se vea mi nombre, sino que salga el persona que ocupo. Y cuando voy bien ahí hablo. (M2)

Primero oculté mi nombre para evitar que me pasa lo mismo que antes, por lo general yo no hablo si no juego en stack, no hablo por chat de voz, a no ser que vaya primera, porque ahí ya no tienes forma de que me insulten. (M5)

No prender el micrófono, es una de las principales. Rara vez juego sola, siempre juego con mi pololo (...) trato de hablar a través de él, porque como es hombre sé que no van a recurrir a ese tipo de insultos con él. (M1)

Las mujeres suelen ocultar su género o actuar de forma que no revele su identidad. Una estrategia común consiste en no utilizar el chat de voz, o bien participar en él con cuidado, analizando las actitudes de sus compañeros antes de que ellas decidan hablar (Temelli et al., 2023). Asimismo, Fresneda (2020) obtuvo que el 91% de las mujeres recurre a nombres falsos dentro del juego para no revelar información personal. En juegos como *Overwatch* y *Valorant*, las participantes reconocieron que evitan revelar su género no utilizando el chat de voz, la mayoría coincidió en que es una medida casi indispensable para evitar acoso, sobre todo en las partidas competitivas (Crothers et al., 2024)

Las estrategias ante la toxicidad revelan una profunda disparidad: mientras los hombres usan el silencio o el reporte como medidas prácticas que no comprometen su legitimidad (Bourdieu, 1999), las mujeres emplean tácticas preventivas complejas —como ocultar su identidad, delegar la comunicación o jugar solo con amigos/as— para protegerse de la violencia misógina. Según Moore (2009), este silenciamiento e invisibilización son respuestas aprendidas ante sanciones simbólicas más severas en espacios masculinizados.

Esta dinámica obliga a las jugadoras a una supervivencia simbólica, donde terminan por interiorizar y naturalizar la hostilidad para poder participar (Bourdieu, 1999). Así, herramientas como el muteo cumplen funciones opuestas: para ellos

es una gestión de la molestia, mientras que para ellas es una restricción necesaria de su autonomía para evitar agresiones por su género.

5.2 ANÁLISIS DE DATOS (OBJETIVO 2)

5.2.1 Comunicación en partidas

La comunicación en partidas competitivas es variable y evoluciona según el desarrollo del juego, transitando entre el silencio, la coordinación técnica y la agresión verbal. Inicialmente, predomina el uso de pings o chat escrito; sin embargo, el chat de voz suele activarse ante errores o tensiones. Los participantes perciben este último como un espacio donde la agresividad se expresa con mayor intensidad que en el chat de texto, esto se debe por la menor regulación y sanción directa por parte de *Riot Games*.

El hecho de que jugadores/as mencionen que la comunicación suele ser estallidos de insultos o silencio que se consideran “normales”, puede reforzar la idea de cómo los discursos dominantes (el de la toxicidad) silencia a los demás, y como los jugadores que no son tóxicos a menudo optan por el silencio; están aceptando tácitamente la jerarquía del más agresivo como la “norma” del juego. Bourdieu (1998) explica que la dominación simbólica logra que los sujetos acepten las condiciones impuestas, pues “el sentimiento de incompetencia,

fracaso o indignidad cultural es una forma de reconocimiento de los valores dominantes” (p.392).

Asimismo, los entrevistados/as mencionan que está normalizado el insulto o la broma tóxica o que una persona tóxica “contagia” a los demás, están describiendo el *habitus* en acción: una respuesta que no es racional, sino incorporada. Bourdieu (2007) menciona que el *habitus* asegura la presencia activa de las experiencias pasadas las cuales tienden a garantizar la conformidad de las prácticas y su constancia a través del tiempo. Por lo cual se evidencia que el insulto no se piensa, se ejecuta porque el *habitus gamer* dicta que así se comunica uno en ese campo.

Todos hablando tranquilito o nadie habla, todo el rato solamente pingueo. Al final de las partidas sale uno que grita y eso encuentro que es como lo más normal (...) todo insultándose, siempre hay insultándose entre máximo tres o cuatro, siempre hay uno que parte. (H4)

En mi experiencia tienden a hablarse más en tono de broma, como el chiste no es tan tóxico (...) y está totalmente normalizado, un insulto más, un insulto menos al final. (M1)

En general podría decirse que es más como con tendencia a los insultos. Igual a veces, la gente se queda callada aunque sea competitivo. (M4)

Respecto a los contenidos y tonos de la comunicación, se describe una presencia recurrente de comentarios pasivos-agresivos, burlas y provocaciones, tanto

dentro del equipo como hacia los rivales, utilizando expresiones irónicas o deslegitimadoras que buscan generar enojo o desestabilizar al otro. Estas prácticas se visualizan en momentos de comunicación estratégica y reconocimiento positivo, especialmente en rangos más altos, donde algunos participantes perciben interacciones más centradas en el juego y menos en el insulto directo, aunque sin desaparecer por completo. Aun así, se señala que basta un error temprano para que emerjan las descalificaciones y se instale un clima de presión constante.

El uso del lenguaje y términos propios de la cultura *gamer*, como el EZ para hacer enojar o burlarse del equipo o rival, se puede ver cómo el lenguaje no es solo información, sino poder. Este funciona como violencia cuando el discurso dominante “censura y desacredita las expresiones de los dominados, dejándolos sin otra opción que el silencio o el uso de un lenguaje impuesto” (Bourdieu, 1998, p. 401)

La gente siempre va a ser pasivo porque es tu equipo, pero con la gente externa cuando estás hablando con el otro equipo enemigo tú vas a ser pasivo-agresivo (...) la gente se enoja, entonces el LS⁴, GG⁵, EZ⁶, todo eso te hace enojar y la gente busca eso. (H1)

⁴ Significa Lucky Shot (disparo con suerte). Se utiliza para deslegitimar una jugada exitosa del oponente, insinuando que no fue producto de la habilidad, sino del azar.

⁵ Significa Good Game (Buen juego) y se usa, en teoría, como una expresión de cortesía al finalizar una partida. Sin embargo, en la práctica puede adquirir distintos significados según el contexto y tono.

⁶ Proviene de Easy (fácil). Es una expresión utilizada para provocar o humillar al equipo oponente, sugiriendo que la partida fue sencilla y que el rival no representó un desafío.

En rangos más altos es mucho más estratégico, igual es como “ah buena, lo hiciste bien”. Mucho más sano, más que puteadas. (H2)

En cuanto a las normas implícitas del entorno competitivo, la expectativa de rendimiento asociada al rango legitima el cuestionamiento verbal cuando un jugador/a no cumple con lo que se espera de su Elo⁷. Bajo la perspectiva de Bourdieu (1998), el sistema de puntos y KDA⁸ otorga al jugador de rango alto una autoridad que fundamenta la violencia simbólica. Esta jerarquía es aceptada por ambos actores, donde el estatus cuantitativo naturaliza la dominación y la crítica dentro del campo social del juego.

Esto se traduce en insultos, órdenes o críticas reiteradas que pueden comenzar desde las primeras rondas y mantenerse durante toda la partida. Al mismo tiempo, algunos participantes reconocen que una comunicación inicial positiva o calmada puede influir en que el grupo tolere mejor la derrota o los errores, mientras que expresiones tóxicas desde el comienzo de la partida tienden a escalar rápidamente en conflictos entre compañeros de equipo.

En rango alto se tiene la presión de tener que ser bueno, cuando una persona no está rindiendo lo que debería suelen putearlo. (M3)

⁷ Es un sistema de clasificación que mide el nivel de habilidad de los jugadores, originalmente desarrollado para el ajedrez y posteriormente adoptado por videojuegos competitivos.

⁸ Corresponde a la relación entre eliminaciones (kills), muertes (deaths) y asistencias (assists) de un jugador durante una partida. Funciona como un indicador cuantitativo del rendimiento individual y es ampliamente utilizado en videojuegos competitivos como Valorant para evaluar la “efectividad” de un jugador/a.

Una persona que empieza a caer bien de cierta manera contagia a los demás y todos se comportan mejor. En cambio, cuando uno dice GG se enojan y se ponen a putear. (H4)

Por último, se observa que los entrevistados reconocen la normalización y reproducción de estas formas de comunicación, entendiendo los insultos y burlas como parte del juego o como una forma de desahogo emocional. Varios/as señalan que, aunque saben que estas prácticas no mejoran el desempeño, terminan aceptándolas o replicándolas, ya sea guardando silencio, muteando o adaptándose al tono dominante de la partida. En conjunto, los relatos de jugadores y jugadoras muestran una comunicación donde la agresión verbal, el silencio y la coordinación funcional coexisten y se reactivan según el contexto competitivo y el clima emocional, siendo el modo competitivo de *Valorant* el que más influye en cómo se comunican o actúan los jugadores.

El competitivo sube por ambos lados, sube la toxicidad, pero también un poco la seriedad (...) te están compartiendo información y al mismo tiempo te están insultando. (M1)

En las compes se te tiran al tiro a putearte de manera súper negativa. Al contrario de las normal, que es como en la quinta (ronda) si no estas rindiendo es como “puta, eres malo”. (M3)

Cuando es competitivo tú estás perdiendo puntos, entonces obviamente la gente va a querer que las otras personas jueguen bien. Entonces obviamente en el competitivo se dan los insultos. (M5)

5.2.2 Normas implícitas y jerarquías de valor

En base a la información recolectada a partir de las entrevistas realizadas a jugadores y jugadoras se identifica que lo valorado en la comunicación durante las partidas está fuertemente asociado a la entrega de información útil para el juego (posiciones, habilidades, vida del enemigo) y a una coordinación clara que contribuya al rendimiento colectivo. Varios/as participantes destacan que una buena comunicación mejora el desempeño del equipo y genera un clima más tolerante frente al error, mientras que el silencio o la información mal dada suele activar tensiones. También se aprecia que en rangos altos estas prácticas son más exigidas y socialmente reforzadas, estableciendo un estándar de cómo se debe jugar.

En los rangos altos se valora mucho como el comunicar las estrategias o comunicar el movimiento. (H2)

Se valora harto que caleen info, se valora harto porque si no te insultan. (H4)

Se aprueba la buena comunicación en el equipo (...) tanto chat de voz o chat de texto, y bueno, se ve también que así el equipo rinde caleta. (M3)

En contraste, se describe que lo desaprobado incluye principalmente el insulto temprano, el flameo reiterado y las agresiones que trascienden el desempeño en el juego. Los jugadores/as distinguen entre críticas centradas en lo jugable y

ataques que involucran deseos de daño, referencias sexuales, familiares o personales, los cuales son percibidos como excesivos y dañinos. Sin embargo, también se señala que, aunque estas conductas se reconocen como negativas, muchas veces no se sancionan socialmente dentro de la partida.

A pesar de que los jugadores/as intentan trazar una línea de la diferencia entre insultos graves a aquellos que son dirigidos por su jugabilidad, ambos son parte de la misma violencia que busca mantener el orden. Aceptar que les digan “eres malo” es reconocer que el sistema de rangos y habilidades del juego es el valor supremo, en esa línea Bourdieu (1998) menciona que adaptarse a una posición dominada implica una forma de aceptación a la dominación, se termina reconociendo los valores dominantes.

Está bien, uno puede enojarse, pero yo creo que desearle la muerte a la gente no es muy bueno. Puedes decirle “puta que eres malo” o NT⁹, pero en el competitivo siempre hay de todo un poco. (H1)

No me gusta los insultos que pasan a transcender a otras personas como el mismo que me pasó de “perra maraca”, dime que soy mala, pero no me digas lo otro. (M3)

Como una regla, yo siento que en el juego no se toma mal que insultes. Lo tienen tan normalizado que lo aceptan, es como tengo que insultar casi es parte del juego. (M5)

⁹ Proviene de la expresión inglesa Nice Try (buen intento) y se utiliza para reconocer el esfuerzo de un jugador o jugadora que, pese a no lograr el objetivo —como ganar una ronda—, realizó una acción valorada como correcta o meritoria. En su uso ideal, funciona como un mecanismo de apoyo y validación, orientado a mantener la moral del equipo y reforzar la cooperación.

Respecto a las jerarquías implícitas, el rendimiento en *Valorant*, medido principalmente por asesinatos (*Kills*), establece jerarquías que legitiman conductas agresivas. El *top fragger* (líder en asesinatos durante la partida) posee un capital simbólico (Bourdieu, 1998) reconocido por el grupo, lo que le otorga una autoridad incuestionable para insultar o corregir, ya que es quien mejor va. Esta dinámica desvaloriza a quienes están aprendiendo o cometen errores técnicos, generando una presión constante por cumplir con los estándares de efectividad del equipo.

El Valo tiene harta complejidad, el juego te obliga a ser bueno (...) los jugadores más antiguos se les mete mucha más presión a los que son nuevos. (M3)

Siempre los que están top fragger se dan el lujo de putear, entonces si eres bueno demás que puedes putear. (M4)

Me sale un personaje que no tengo idea de cómo jugarlo y te empiezan a insultar porque no lo sabes jugar. (M5)

Los relatos también muestran una normalización amplia de la toxicidad, entendida como insultos, trolling, abandono de partidas y conductas provocativas dentro del juego. Muchos participantes señalan que al entrar a partidas competitivas ya se espera este tipo de trato, lo que refuerza su aceptación como parte de la dinámica habitual. Incluso prácticas ofensivas o humillantes son descritas como bromas o costumbres históricas de los videojuegos, lo que genera que se pierda su gravedad.

Trollear es un comportamiento que está desde que empezaron los juegos y la más tóxica que hay porque al final uno se ofusca. (H1)

Está muy normalizado la toxicidad en las partidas (...) violencia verbal de todo tipo es muy común. (H2)

Insultar entre todos, normal. Cuando entro a jugar ranked en el Valo uno ya va dispuesto a recibir, esperando que toque un equipo normal, pero si no, ya se sabe. (H4)

Finalmente, se identifica que la discriminación y el hostigamiento aparecen como elementos recurrentes dentro de lo “normalizado”, especialmente en forma de insultos por nacionalidad, género o sexualización de gestos y situaciones del juego, Los entrevistados/as señalan que estas prácticas no solo se repiten, sino que son reforzadas por el grupo mediante risas, aplausos o silencio, contribuyendo a su reproducción cotidiano. En conjunto, los extractos muestran una cultura comunicativa donde la buena coordinación es valorada discursivamente, pero convive con una aceptación extendida de conductas ofensivas que estructuran la experiencia competitiva.

Cuando los cadáveres quedan en cualquier posición y se agachan o se ponen encima dando a entender que están teniendo sexo (...) eso es algo super normalizado. (M4)

Yo creo que normal es el insultar, insultar por el chat de voz más que nada. Pero si nos vamos por el lado de nuevo del género, el mandar a la cocina o el mandarte a jugar otros juegos. (M3)

Algo recurrente que es ofensivo, la discriminación por género. Es algo que viene de antes, de hecho es un prejuicio de que las mujeres son malas (...) lo tiran como talla. (H5)

5.2.3 Justificación y legitimación del insulto

El insulto se vincula a jerarquías de desempeño donde la posición en la tabla (KDA) otorga autoridad para descalificar. Esta lógica meritocrática convierte al KDA en el capital que, según Bourdieu (1998), confiere títulos de legitimidad y poder sobre el “campo” de juego. Quien lidera adquiere el derecho de mandar o agredir, mientras que la frustración por derrotas consecutivas suele canalizarse hacia los compañeros con menor rendimiento.

Mayormente cuando la gente insulta a otras cree que es mejor que la otra persona. Siempre he visto que la gente que insulta está en el top de la partida, siempre insulta al de más abajo. (H1)

El hecho de ir mejor en ciertos casos puede decir como “ah, voy mejor que tú, entonces tengo derecho de insultarte, porque te estoy carreando¹⁰” (M1)

¹⁰ Proveniente del inglés carry, se utiliza para describir a un jugador que asume un rol protagónico dentro de la partida, obteniendo un rendimiento significativamente superior al del resto del equipo y siendo percibido como el principal responsable de la victoria. En videojuegos competitivos como Valorant, “carrear” suele asociarse a altas estadísticas individuales.

Otro eje central es el anonimato y la “inmunidad de la pantalla”, que facilitan la desinhibición y reducen la empatía. La distancia física y la falta de consecuencias tangibles permiten decir cosas que no se dirían en interacciones cara a cara, promoviendo procesos de deshumanización donde el otro deja de ser percibido como una persona real. Aunque Bourdieu no habló de internet, su concepto de distancia social explica por qué la falta de contacto físico habilita la violencia simbólica al eliminar el reconocimiento del otro. El anonimato de la pantalla despoja al receptor de su calidad de “persona real”, quitándole los instrumentos de resistencia humana (empatía y contacto visual) y dejando solo la relación de fuerza técnica. En este caso la violencia simbólica se ejerce con mayor eficacia cuando hay una “desposesión de los instrumentos de resistencia” (Bourdieu, 2007, p. 173).

Esto se refuerza por la percepción de un sistema de sanciones débil o ineficaz, que normaliza la repetición de estas conductas al no generar costos reales para quien insulta.

Si esas personas la tuvieran ahí al lado y enfrente siento que nadie podría ser de esa forma con las personas (...) no se toman el tiempo de pensar que hay una persona real, hay deshumanización. (H3)

Parte por la inmunidad de la pantalla, porque a fin de cuentas tú puedes decir muchas cosas desde la pantalla y muy rara vez uno va a sufrir una consecuencia. (H5)

Asimismo, los relatos muestran que la violencia verbal se naturaliza como parte de la cultura del juego, heredada de otros títulos competitivos y *shooters*, donde el insulto, la burla y la denigración han sido históricamente prácticas habituales. Esta normalización se expresa en la risa, la complicidad silenciosa o la ausencia de cuestionamiento por parte del resto del equipo, lo que consolida estas prácticas como “normales” o esperables. En este contexto, el silencio opera como validación implícita.

Los entrevistados/as mencionan que la violencia en *Valorant* no es nueva; es el pasado actuando en el presente a través de los jugadores que ya traen ese *habitus* incorporado.

Está tan normalizado que cuando uno insulta la gente se ríe. A ese nivel, porque yo recuerdo que muchas veces cuando alguien insultaba la gente prendía el micrófono solamente para que se escuchara la risa. (H1)

Yo creo que viene del LOL, viene de ese origen, o sea, cualquier shooter, diría ligado al counter, porque se puteaba mucho. (H4)

Finalmente, se identifica una reproducción social de conductas aprendidas, tanto desde experiencias previas (otros juegos, entornos violentos cotidianos) como desde figuras de referencia del mundo *gamer*, como *streamers* o jugadores admirados. La imitación de estos modelos refuerza el ciclo de agresión, transformando el insulto en una práctica legítima y replicable dentro del *habitus*

gamer. Todo esto configura un entorno donde la violencia simbólica no solo se ejerce, sino que se justifica, se repite y se integra como parte constitutiva de la experiencia competitiva.

Si tú vives en un entorno violento tú vas a imitar la violencia (...) los streamers se transforman en un ser poderoso o tú lo encuentras bacán y el loco se pone a insultar tres horas por twitch. (M5)

Harta gente cae en lo mismo después, harta gente cae en insultar de vuelta y después como que van normalizando el insultar y después son ellos quienes insultan primero en las partidas. (M1)

5.2.4 Aprendizaje y reproducción del *habitus gamer*

La socialización en *Valorant* implica una incorporación progresiva de léxico e insultos mediante la exposición constante al entorno competitivo. Este aprendizaje ocurre por repetición, escucha y convivencia, más que por una intención inicial de agredir, mientras las conductas extremas, terminan siendo normalizadas o ignoradas. Bourdieu (2007) define este fenómeno como un “aprendizaje silencioso” (p. 104), donde el jugador/a adapta su cuerpo y mente al campo a través de la práctica, prescindiendo de preceptos explícitos o consciencia inicial.

El lenguaje propio del juego —términos técnicos, anglicismos y códigos internos— funciona como una puerta de entrada a esta cultura compartida, reforzando la pertenencia al grupo.

Uno va aprendiendo, va más que nada escuchando y algunos que dan risa, se quedan pegados y lo otro que son como deseos de muerte o cosas así no los tomo. (H1)

Yo creo que de la cultura del juego tipo el NT o el WP¹¹, el saber callear¹² esas son cosas que se pegan dependiendo el juego. (H5)

Igual debe pasar con los insultos porque igual he notado que igual se repiten los insultos. (M2)

Asimismo, se observa una fuerte influencia del grupo y del deseo de encajar, donde los jugadores tienden a adaptar su comportamiento al tono dominante del equipo o comunidad. Incluso quienes no eran tóxicos inicialmente pueden reproducir palabras, bromas o insultos para no quedar fuera, especialmente cuando no existen límites claros ni sanciones sociales internas. Esta lógica se intensifica en jugadores nuevos, niños o personas más influenciables, quienes absorben rápidamente lo que observan como conducta legítima dentro del juego. El jugador nuevo o el niño no cuestiona si el insulto es malo, simplemente lo reproduce para “ser parte de”. Es la aceptación de las reglas del juego para no quedar excluidos, Bourdieu (1998) señala que “la adaptación a una posición

¹¹ Proviene de la expresión inglesa Well Played (bien jugado) y se utiliza para reconocer una buena ejecución, ya sea de una jugada específica, una ronda o el desempeño general de un jugador o del equipo.

¹² Proviene del anglicismo call (dar una indicación o aviso) y se utiliza para referirse a la acción de entregar información relevante al equipo durante la partida, generalmente a través del chat de voz.

dominada implica una forma de aceptación de la dominación” (p. 392), lo que obliga al sujeto a adoptar los códigos del grupo para ser reconocido.

Porque igual un jugador nuevo no va a pensar necesariamente que ese personaje es de mujer. Hay hartos niños chicos en el Valorant y eso igual es terrible porque reproducen lo mismo que dicen los otros, los mismos insultos. (M4)

Siento que si un jugador llega y se mete a jugar con todos y son tóxicos, él de por sí será tóxico. (H3)

Otro elemento central es la circulación y repetición de insultos estandarizados, que se transmiten entre partidas, juegos y comunidades, generando un repertorio compartido que se reactiva casi automáticamente en situaciones de frustración o conflicto. Estos insultos no suelen ser originales, sino aprendidos de otros jugadores, experiencias previas, redes sociales o *streamings*, y se reutilizan sin mayor reflexión sobre su impacto. La frustración por el mal rendimiento o las derrotas actúa como detonante para activar este repertorio ya disponible.

En esa misma línea una entrevistada menciona que su pareja es un “líder” y todos lo copian, teniendo el capital simbólico suficiente para dictar qué insultos son “graciosos” o “validados”, y que los demás los incorporan a su propio *habitus* por imitación. Esto Bourdieu (1998) explica que los que poseen mayor autoridad en un grupo logran que sus prácticas sean vistas como modelos, pues “la autoridad

lingüística se reduce siempre a la detención de un capital simbólico de autoridad que el grupo reconoce” (p. 402).

De frustración, porque he visto jugadores que me han insultado hasta la abuela difunta y veo el historia y son puras partidas perdidas. (H1)

Mi pareja ha hecho eso (insultar) y amigos que lo han replicado. Él es un líder y lleva la batuta siempre, entonces cuando se saca insultos todos se lo copian o como que intentan hacer cosas parecidas. (M3)

Finalmente, se evidencia el rol de figuras externas y contextos previos en la reproducción de estas conductas. *Streamers*, jugadores profesionales y referentes mediáticos operan como modelos que legitiman estilos comunicativos agresivos, los cuales luego son imitados y replicados en el juego cotidiano. A esto se suma la influencia de entornos familiares o sociales donde la violencia verbal está normalizada, lo que refuerza la idea de que insultar es una respuesta válida y aceptable. En estos casos se hace una distinción entre el *habitus* primario (familia) y secundario (juegos), ya que el jugador de *Valorant* es el resultado de su historia en otros juegos (LoL, CS) y su historia familiar. El “idioma compartido” del que hablan los entrevistados/as es, en realidad, un *habitus gamer* que atraviesa diferentes plataformas.

En conjunto, estos factores configuran una cultura donde el lenguaje violento se aprende, se comparte y se reproduce como parte “natural” de la experiencia de juego.

La gente que ve stream, yo también lo he hecho, idealiza mucho a ellos (...) tienen muletillas o dicen cosas y después tú te das cuenta y entras al juego y te tiran lo mismo que ellos dicen. (M5)

Yo creo que la forma en que uno reacciona a ciertas situaciones viene desde la casa, viene de algo propio. Pero los insultos vienen de la experiencia que te da el juego. (M2)

El mismo jugador de Valorant probablemente sea el mismo del LOL, sea del counter, sea del rocket, sea del Fornite, entonces es un idioma compartido, una cultura compartida. (H5).

5.3 ANÁLISIS DE DATOS (OBJETIVO 3)

5.3.1 Construcción de la cara virtual

Algunos entrevistados sostienen que en el juego las personas se muestran tal como son en su vida diaria, especialmente en relación con la frustración y el manejo emocional. En cambio, la mayoría plantean que este espacio digital les permite adoptar una personalidad totalmente distinta a la que utilizan en la vida cotidiana, generalmente más extrovertida o agresiva, debido a que no existen consecuencias sociales directas ni exposición de la identidad real.

Antes tenía muchos problemas con la frustración (...) en el juego se enoja más, siempre el doble. (H1)

Se tienden a mostrar más agresivos de lo que serían, más que nada porque están detrás de una pantalla que ni siquiera tiene sus datos personales. (M1)

Algunos entrevistados asumen roles de liderazgo moderado, dando indicaciones, organizando al equipo o motivando sin recurrir a la imposición, insultos o al autoritarismo. Otros se identifican con roles de apoyo: refuerzos positivos, callear información o habilidades de personajes.

Trato de ser muy colaborativo, acompañar a las personas, tomar un rol de liderazgo, tratar de motivar a los demás (...) alguien comete un error y no voy a crucificarlo por eso. (H2)

No soy la que da órdenes ni tomar iniciativa, sino estar atrás más de apoyo. También al momento de hablar soy la que pone NT. (M2)

También se observa una representación marcada por insultos, discriminación y actitudes de superioridad, muchas veces asociadas a la competencia y al deseo de ganar. En varios testimonios aparece la idea de que el jugador “saca lo peor de sí” bajo presión, especialmente en el modo competitivo de *Valorant*.

Ahí sacan todo lo que realmente tú eres por dentro, a muchos le sacan lo peor (...) me he dado cuenta con mis amigos, ellos son de una forma pero ya cuando se juega se siente la tensión. (M5)

Por otra parte, varios entrevistados/as mencionan que la opinión de los “*random*”¹³ no les importa, especialmente cuando han desarrollado mayor experiencia, autoestima o diferenciación entre juego y realidad. Sin embargo, otros reconocen que sí existe presión, ansiedad o preocupación por el rendimiento, sobre todo cuando sienten que están siendo observados o evaluados.

No me importa, pero tuve un tiempo que sí, sobre todo cuando jugaba mal. (H3)

Me da totalmente igual porque esa persona no me conoce, es una persona X que está jugando mal y tal vez tuvo un mal día. (H1)

Sí, me importa caleta (mucho). Si son mis amigos me da igual, pero cuando son otras personas siento la presión en ser buena. (M3)

Se observa que el videojuego en línea opera como un escenario de performance donde el “yo” se flexibiliza. Para algunos, esto implica una continuidad entre la identidad cotidiana y la identidad *gamer*; para otros, una ruptura, donde el anonimato habilita conductas que serían socialmente sancionadas fuera del juego.

¹³ Se utiliza para referirse a un jugador o jugadora percibido como desconocido, impredecible o carente de habilidad, y suele emplearse de manera despectiva.

Muchas personas dicen que la vida real no es diferente a un juego, pero sí lo es porque la vida real no te da muchas opciones para intentarlo de nuevo, pero si yo muero en el Valo tengo la siguiente ronda, si pierdo una partida tengo más partidas. (H1)

Muchas personas se muestran de una manera muy extrovertida. Yo creo que va por este lado de que no hay cámaras, solamente soy yo, mi micrófono y un teclado. (M3)

Valorant aparece como un espacio catártico, donde se canalizan frustraciones acumuladas de la vida real, reforzando la idea de que la representación *gamer* no es neutra, sino emocionalmente cargada y socialmente situada. Además, la agresividad no se explica únicamente como maldad de cada jugador/a, sino como resultado de la deshumanización del otro. Esto reduce la empatía y facilita la transgresión de límites morales que sí se representarían en interacciones cara a cara.

Yo creo que las personas se representan más agresivas porque dudo, no quiero creer que la gente insulta tanto en el juego así en la vida real. (H4)

Igual son personas contenidas (...) gente que suele ser más introvertida, que les cuesta un poco más expresar lo que sienten así como cara a cara y al estar en el juego se les da más fácil llegar y soltar barbaridades. (M2)

En base a los hallazgos obtenidos se visualizan dos posturas contrapuestas en los entrevistados/as sobre qué ocurre con la cara al jugar. La continuidad, algunos creen que el juego saca el “verdadero yo”. Bajo la presión de la competencia, las defensas sociales caen y surge la verdadera capacidad (o incapacidad) de gestionar la frustración.

Por otra parte, la segunda postura corresponde a la ruptura, en la cual, para la mayoría, el anonimato en línea actúa como un catalizador liberador que permite explotar versiones más extrovertidas (no dañinas) o facetas agresivas inhibidas en la presencialidad por miedo a la sanción social. Según Suler (2004), la invisibilidad reduce las inhibiciones, mientras que desindividuación debilita los controles internos y la autoconciencia (Zimbardo, 2007). Este proceso culmina en la deshumanización del adversario, justificando acciones hostiles al despojar al otro de su consideración moral y responsabilidad ética (Bandura, 1999).

Los testimonios sugieren que el videojuego constituye un escenario de performance donde el individuo negocia su identidad según el contexto de la partida. Los entornos digitales permiten explorar facetas reprimidas o controladas en la vida cotidiana (Turkle, 1995), transformando el juego en un espacio de experimentación moral. Siguiendo a Goffman (1997), el “yo” virtual es un efecto dramático que emerge de la escena representada; así, el jugador adapta su conducta y valores éticos a las demandas situaciones de cada partida.

La ausencia de contacto visual y el anonimato erosionan la empatía, facilitando la deshumanización y la hostilidad verbal. En este contexto, *Valorant* opera como un espacio de catarsis para individuos que, bajo una lógica de “liberación de tensiones” (Elias & Dunning, 1992), canalizan impulsos reprimidos en la cotidianidad. No obstante, esta búsqueda de desahogo emocional suele derivar en toxicidad, transformando la competitividad en un entorno donde otros jugadores deben adoptar medidas defensivas.

A pesar de que existe un caos constante en el modo competitivo de *Valorant*, se mantienen estructuras sociales organizadas. Algunos jugadores trasladan sus valores éticos al juego, asumiendo roles de soporte, motivación y liderazgo. En este sentido, Goffman (1982) señala que la interacción social requiere cooperación entre los participantes para sostener definiciones compartidas del contexto de la situación, lo que se refleja en estos rituales de interacción.

Por otra parte, el modo competitivo transforma el espacio de ocio en un espacio de niveles altos de estrés, donde el rendimiento define el valor de la persona en cada partida, generando ansiedad en quienes sienten que están siendo evaluados constantemente. A pesar de que hay entrevistados/as que no les importa lo que digan desconocidos (*random*) otros mencionan que les genera una presión, esto genera que, la mera presencia de observadores influya en la conducta de cada individuo y en su preocupación por el desempeño (Goffman, 1997).

5.3.2 Distancia entre la cara virtual y la identidad fuera del juego

Los entrevistados/as sostienen que el juego potencia rasgos ya existentes, como la disposición a ayudar, liderar o mantener la calma. Por ejemplo, un entrevistado traslada su liderazgo del básquetbol al juego. Otros relatan que, aunque su personalidad de base es similar, en el juego se atreven a decir cosas que en la vida cotidiana no dirían, especialmente al confrontar o responder con mayor firmeza. En contraste, aparecen discursos que enfatizan la distancia entre el yo cotidiano y el yo virtual (*gamer*), señalando que en el juego se “actúa” para demostrar seguridad o adoptar una imagen que no necesariamente refleja quiénes son realmente.

Sí, lo refleja mucho, pero siento que lo potencié porque en mi vida diaria... igual trato de ser así, de ayudar mucho a mis amigos, pero al estar jugando se intensifican (H2)

Obviamente en la vida real no haría porque es real (...) si fuera que insulto igual se puede pensar que en realidad soy así... no lo haga en la vida real por las consecuencias que me traen. (H3)

Yo creo que nadie es como es en los juegos a como es la vida real porque de repente se trata de demostrar nomás. (M4)

Algunos entrevistados describen que los videojuegos, especialmente los competitivos, y la exposición constante a gente distinta y a insultos, les han permitido aprender a tolerar la frustración y desarrollar paciencia. En algunos casos, se menciona que el videojuego ha entregado herramientas de afirmación

personal, como aprender a poner límites o responder con mayor seguridad. Por otra parte, algunos participantes sostienen que el juego no ha modificado su personalidad, ya sea porque lo viven como un *hobby* o porque separan estrictamente ambos ámbitos.

Me ha ayudado en superar la frustración porque mayormente me frustraba mucho tanto en los juegos como en la vida real, si no me salía algo. (H1)

Yo diría que uno genera tan paciencia y tolerancia, nunca te topas con tanta gente distinta y todos están parecidos a la vez, así que al final uno termina conociéndolos de cierta manera, así que lo ignora. (H4)

Los entrevistados/as creen que quienes cometen agresiones son personas aisladas o que no saben manejar sus emociones y usan el videojuego como opción para botar cargas que no pueden expresar en su día a día. Algunas entrevistadas sospechan que la violencia en el juego es un síntoma de una personalidad violenta en la realidad. Una jugadora (M3) aporta un ejemplo concreto donde la agresividad verbal se traslada a comentarios sobre terceros en la vida real. Además, entrevistados coinciden en que el juego potencia o esconde, permitiendo que salga una naturaleza que en la vida real está totalmente reprimida.

Me acuerdo una vez, volviendo al tema de mi pareja porque él putea diestra y siniestra... que su compañera debería tirarse del costanera, no se lo dijo a ella sino que me lo dijo a mí. (M3)

Siempre les pregunto cuando juego con amigos, ¿de verdad es así? ¿Cómo será en su casa? ¿Cómo será en su vida diaria? (M1)

En base a los hallazgos obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de entrevistados/as no creen que el videojuego invente una cara nueva, sino que potencia la que tiene cada uno, es como si el juego te diera un permiso especial para ser “más tú” o para intensificar distintas emociones y acciones, ya sean positivas o negativas. Esto se ve reflejado en la actuación del individuo, ya que no surge de la nada, sino que se apoya en disposiciones previas que son reorganizadas según las exigencias de la situación que se vive en cada partida (Goffman, 1997). Generando un *habitus* en el cual las disposiciones tienden a reproducirse en distintos campos, adaptándose a las reglas específicas de cada partida (Bourdieu, 2007).

También se menciona que el juego funciona como un "refugio" para individuos con una carga emocional contenida. Al estar sujetos a cumplir normas de cortesía y sociales en su cotidianidad, no pueden soltar estas emociones, por lo cual usan el videojuego —principalmente el chat de voz— para soltar toda esas emociones reprimidas que no saben cómo manejar de otra manera. Esto evidencia como los individuos que deciden ser tóxicos en el juego tienen un control de la expresión el cual está vinculado a las consecuencias sociales que una acción en la vida

cotidiana puede acarrear, pero al ser un videojuego con anonimato se liberan de estas sanciones (Goffman, 1982).

Por otra parte, se encuentra un choque de opiniones entre los entrevistados/as, ya que algunos sienten que simplemente están actuando para proyectar seguridad o para encajar en el ambiente del juego, pero que eso no tiene nada que ver con quiénes son fuera del juego. Otros sospechan que la violencia que se ve en el juego es una señal de cómo es esa persona realmente por dentro. Si alguien es capaz de decir cosas muy crueles, se piensa que esa violencia ya está en su personalidad y el juego solo le quita el freno, permitiendo una libertad sin recibir alguna sanción en particular.

A pesar de que existen estas opiniones, el hecho de que un individuo desempeñe un papel, no necesariamente expresa quién es, sino quién necesita parecer en ese contexto, por lo cual el individuo está constantemente interpretando un papel en base a su cara virtual (Goffman, 1997). Y esta cara representa el “yo” que quisieran ser, más que el que efectivamente son (Goffman, 1997).

Por último, se evidencia una parte “positiva”: el competitivo de *Valorant* sirve como una especie de entrenamiento para la vida real. Varios dicen que, de tanto enfrentarse a situaciones difíciles o a gente toxica, han aprendido a tener más paciencia y a que las cosas no les afecten tanto (tolerancia a la frustración). Para otros, el juego es el lugar donde practican cómo poner límites y decir no o responder con seguridad, algo que quizás les cuesta más hacer cara a cara. La

exposición repetida a situaciones tóxicas favorece el aprendizaje de mecanismos de autocontrol emocional (Elias & Dunning, 1992), además “ensayar” estas conductas permite que luego puedan trasladarse a otras esferas de la vida social (Goffman, 1982).

5.3.3 Anonimato como condición de la interacción

Los entrevistados/as coinciden en que el anonimato incrementa la libertad de acción, especialmente para expresar agresividad verbal, insultos o actitudes de dominación, debido a la percepción de ausencia de consecuencias. Esta libertad no es neutra: se traduce en una disminución de la empatía y en la deshumanización del otro, que deja de ser percibido como una persona para convertirse en un personaje con *nickname*. En este sentido, el anonimato opera como un escudo moral, que reduce la responsabilidad subjetiva y facilita decir o hacer cosas que no se realizarían en interacciones cara a cara.

Involucra mucho (anonimato) por el sentimiento de que no te va a pasar nada (...) él puede decir lo que quiera, cuando quiera y a quien quiera y no le va a pasar absolutamente nada. (H4)

Nadie sabe quién está detrás de la pantalla, entonces yo me siento con toda la libertad de putearte y sé que a mí no me va a pasar nada porque no me conoces. Hay un *nickname* detrás de mi nombre real. (M3)

Por otra parte, algunos jugadores sostienen que el anonimato no ha modificado su comportamiento, manteniendo una ética basada en experiencias previas de haber sido víctimas de toxicidad. Un jugador reconoce que, cuando comenzó a jugar *Valorant* el anonimato facilitó conductas ofensivas o discriminatorias que luego fueron abandonadas al establecer vínculos más estables y humanizar a los otros jugadores.

Sin embargo, el anonimato no es estático, ya que H1 menciona cómo la introducción de herramientas por parte de Riot Games puede generar una disminución de la toxicidad, evidenciando que cuando el anonimato se ve amenazado, emerge la autorregulación por miedo a sanciones. Esto refuerza la idea de que muchas conductas tóxicas no responden solo a la “personalidad” del jugador, sino a las condiciones estructurales del entorno que permiten o inhiben ciertas prácticas.

Valorant dio un comunicado de que las grabaciones de voz iban a ser grabadas y desde que dijeron eso la toxicidad disminuyó porque la gente tuvo miedo de que ya no iba a ser anónimo. (H1)

Por otra parte, algunos entrevistados destacan que el anonimato juega a favor, ya que les permite ocultar el nombre o ciertos indicadores (nivel en el juego o género) que funcionan como una estrategia de autoprotección, evitando ataques personales, estereotipos o acoso. En estos casos, el anonimato no es solo una

“herramienta” de agresión, sino una barrera frente a la violencia simbólica. Esto es especialmente relevante en el caso de jugadores, quienes utilizan el anonimato para evitar ser expulsadas simbólicamente del espacio de juego o recibir insultos por su género.

Me ayuda el hecho de para que no piensen que soy mujer y se salgan del juego. (M4)

En yo ser desconocida y a veces no hablar, bien, porque no recibo insultos por ser mujer. (M5)

El anonimato genera una sensación de inmunidad, de que no existen las consecuencias, a pesar de que el anonimato no elimina las normas sociales, sí transforma radicalmente las condiciones bajo las cuales estas se cumplen o se transgreden por quienes deciden realizar acciones tóxicas (Goffman, 1982). El hecho de tener un *nickname* en lugar de un nombre real hace que la gente sienta que puede insultar sin que nada les pase, es como si el anonimato fuera un escudo moral: si no le ven la cara, no se sienten responsables de lo que dicen.

Esto favorece la desindividuación, disminuyendo el sentido de responsabilidad de quienes cometen acciones tóxicas (Zimbardo, 2007), cuando la responsabilidad desaparece, los jugadore/as se sienten menos comprometidos moralmente con las consecuencias de sus actos (Bandura, 1999).

Un punto muy importante que se ha repetido es la deshumanización. Al no ver a la persona detrás de la pantalla, el otro deja de ser un ser humano con sentimientos y pasa a ser solo un personaje de *Valorant*. Esto apaga la empatía, permitiendo tratar a los otros como objetos o categorías, reduciendo la empatía y facilitando la agresión (Bandura, 1999), que sea mucho más fácil insultar a un desconocido que a alguien que podrías tener cara a cara, y la pérdida de señales expresivas genera la debilitación de los rituales de conocimiento que sostienen la consideración moral (Goffman, 1982).

El ejemplo de que Riot Games haya comenzado a grabar el chat de voz demuestra que la gente es tóxica porque tiene libertad de hacerlo sin recibir una sanción. En cuanto sintieron que “alguien los estaba vigilando” y que el anonimato ya no era total, empezaron a comportarse de manera civilizada. Esto provoca que la regulación del comportamiento dependa en gran medida de la posibilidad de ser identificado y responsabilizando por la conducta y acciones que cometan (Goffman, 1982). Esto prueba que muchos jugadores se controlan solo cuando saben que pueden perder su cuenta, ya que la posibilidad de una sanción o castigo, aun cuando no se concreta, basta para inducir un control más estricto del comportamiento (Goffman, 1982).

A pesar de que se menciona el anonimato como a favor para las personas que deciden ejercer violencia, se encuentra un contraste evidente mencionado por jugadores. Mientras que para los agresores el anonimato es una herramienta

clave para atacar, para las entrevistadas es una herramienta de supervivencia, ya que les permite no hablar o usar nombres femeninos para evitar que las insulten por su género. Esto es un claro ejemplo de cómo la violencia simbólica opera de manera invisible, imponiendo significados que excluyen y deslegitiman a ciertos grupos como son las mujeres en estos espacios considerados “masculinos” (Bourdieu, 1998), las jugadoras estigmatizadas desarrollan estrategias para ocultar atributos que pueden generar rechazo o sanción social (Goffman, 1982).

5.3.4 Amenazas a la cara y trabajo de reparación

Los entrevistados/as frente a la crítica o el flameo deciden provocar irónicamente, donde el insulto se devuelve de forma sarcástica o con humor para desestabilizar al agresor. Mientras otros deciden utilizar el KDA o el nivel como una validación de quién tiene “derecho” a hablar o insultar. Pero la gran mayoría deciden evitar y priorizar su autocuidado, mediante muteo, reporte e indiferencia.

Lo molesto, porque cuando alguien te está criticando digo ya, me voy a reír un rato. Empiezo a decir porque no te callas, oye, oye y la gente se empieza a enojar más y a mí me da risa. (H1)

Prefiero irme por el lado más sano y mutear. (M1)

Por otra parte, varios entrevistados señalan que el flameo está tan extendido que ha sido normalizado, perdiendo capacidad real de afectar emocionalmente. Otros reconocen que el insulto solo se vuelve significativo cuando ataca a quienes están últimos en la tabla o a sus amigos.

No respondo, si jugué mal será otra partida ya. Ya no se puede hacer nada más, como que hable nomás ya es como bueno, que digan lo que tengan que decir. (M5)

Al principio le pongo el KDA (a quien insulta), pero después lo muteo (H4).

Los entrevistados/as coinciden en que el rol seleccionado condiciona tanto la presión externa como la autopercepción. El duelista aparece asociado a expectativas de liderazgo, rendimiento alto y ego, jugar este rol conlleva una carga de extroversión, superioridad y que sean los mejores, por lo que genera una presión constante y por lo que muchos entrevistados/as deciden no jugar este rol. Los iniciadores y centinelas se vinculan a roles más pasivos, estratégicos y menos expuesto al juicio directo, siendo el rol que escogen para evitar ser el foco y las críticas, siendo una elección defensiva: si no son quienes deben cumplir un rol más agresivo, son menos propensos a ser juzgados.

El rol que ocupa, siempre he pensado que eso tiene que ver mucho con el carácter. Siempre encuentro que las personas toman un rol en base a su personalidad. (H1)

Ante amenazas a la “cara”, se identifican tres estrategias defensivas para restablecer el equilibrio interactivo (Goffman, 1982): el contraataque irónico, que emplea el humor para desacreditar al agresor (Goffman, 1997); la validación por KDA, donde el rendimiento técnico legitima el derecho a la palabra; y el autocuidado, basado en la indiferencia y el silenciamiento. Estas maniobras surgen cuando la línea de acción del individuo es cuestionada, activando recursos para proteger su integridad dentro de la interacción.

Por otra parte, a pesar de que en hallazgos anteriores se observó una normalización en la toxicidad que ocurre en el competitivo de *Valorant*, ahora se vuelve a repetir. Es interesante notar que la violencia es tan común que muchos jugadores han creado una especie de escudo, ya que los insultos dejan de afectarles al ser percibidos como algo natural del entorno competitivo. La normalización de estas conductas aparte de evidenciar la violencia simbólica también muestra como una amenaza cuando se vuelve recurrente provoca que los individuos ajusten sus expectativas y reducen su respuesta emocional (Goffman, 1982), y la repetición constante de estas interacciones negativas puede producir una insensibilización emocional (Collins, 2004).

Han desarrollado una especie de antídoto, ya que “entienden” que es solo una partida y que habrá otra después, restándole importancia al agresor y sus insultos. Además, esto puede evidenciar cómo una de las formas más comunes de proteger la cara es evitar la interacción que amenace el equilibrio (Goffman, 1982). Los individuos se esfuerzan constantemente para proteger su propia cara, aun a costa de retirarse de la interacción (Goffman, 1997).

La elección de roles en *Valorant* no es solo estética, sino por personalidad y estrategia defensiva para proteger la imagen propia, ya que los individuos tienden a elegir roles que sean congruentes con la imagen que tienen de sí mismos (Goffman, 1997). Tanto hombres como mujeres evitan el rol de duelista para usar otros personajes como un “refugio” que les permita pasar desapercibidos y reducir la probabilidad de insultos.

A esto se suma el Elo (rango), que actúa como una etiqueta que genera presión y ansiedad. Un nivel alto impone la presión de la perfección para evitar el juicio constante, ya que cualquier fallo amenaza la “cara virtual” del individuo (Goffman, 1982) al no cumplir con las expectativas de desempeño socialmente asignadas.

6 CONCLUSIÓN.

La presente investigación tuvo como propósito describir cómo se manifiesta y reproduce la violencia simbólica en las interacciones entre jugadores/as del modo competitivo de *Valorant* (servidor Santiago) a partir de las dinámicas de comunicación, anonimato y *habitus gamer*. Tras el análisis de las entrevistas en base a los objetivos específicos, esta investigación proporciona información fundamental sobre cómo se manifiesta la violencia en *Valorant*.

Concluyendo que la violencia en el modo competitivo de *Valorant* no constituye un fenómeno aislado o meramente "tóxico", sino que se erige como un sistema de ordenamiento social regido por la habilidad técnica y el género. Lo que ocurre en el servidor de Santiago es la manifestación de un *habitus gamer* que ha naturalizado la agresión como el lenguaje legítimo de la competitividad, donde el anonimato no crea nuevas violencias, sino que libera las disposiciones sociales previas de los sujetos.

La diferencia fundamental hallada entre géneros revela que, mientras para los hombres el entorno virtual es un espacio de descarga emocional y reafirmación de estatus a través del rendimiento (KDA), para las mujeres representa un espacio de negociación constante y resistencia. La necesidad de recurrir a estrategias de invisibilización y el uso de roles defensivos demuestra que el campo de juego no es un terreno neutral; por el contrario, es un escenario donde

la identidad femenina es hipervigilada y sancionada, obligando a las jugadoras a gestionar su presencia para evitar la exclusión simbólica.

Finalmente, el hecho de que la violencia sea percibida como "parte del juego" advierte sobre una peligrosa normalización: el videojuego, mediado por la pantalla, deshumaniza al adversario y al aliado, convirtiendo la interacción social en un ejercicio de poder. Este estudio subraya la urgencia de repensar las dinámicas de comunidad en los *esports*, entendiendo que mientras la eficacia del "muteo" o el "reporte" descansa únicamente en la víctima, las estructuras de violencia simbólica aquí descritas continuarán reproduciéndose de manera automática bajo la máscara del anonimato.

Se espera que la presente investigación sea un aporte a la sociología en Chile, abriendo el camino a futuras investigaciones que aborden la misma problemática con una muestra más amplia o que estudien la violencia simbólica en otros videojuegos en línea.

6.1 Limitaciones y Recomendaciones

A pesar de que la presente investigación se centra en estudiar y reunir información en base a jugadores y jugadoras del servidor Santiago, y que sean chilenos/as, esto puede ocasionar una limitación, ya que se trata de un servidor en el que juegan personas de distintas nacionalidades (como argentina y peruana). Esto influye en que se deje de lado la opinión y experiencia de jugadores de dichas nacionalidades, quienes podrían aportar o complementar lo

relatado por los jugadores/as de nacionalidad chilena, influyendo en los tipos de insultos utilizados, los modismos, la xenofobia y las perspectivas propias de sus contextos nacionales.

Otra limitación se debe a la dificultad que existió para conseguir personas que desearan participar en las entrevistas, ya que, en su mayoría, hombres respondían completamente el cuestionario, pero no estaban interesados en participar en dichas entrevistas. Esto podría deberse a que tal vez eran jugadores tóxicos y, por lo mismo, no estaban interesados en participar en una entrevista donde debieran explicar por qué han insultado. Además, las personas entrevistadas no eran jugadores/as tóxicos/as, por lo que sus respuestas a preguntas específicas tendían a ser generales, ya que, a pesar de haber insultado en algunas ocasiones, lo hacían netamente como forma de defensa y no por considerarse jugadores/as tóxicos/as.

Por lo anterior, para futuras investigaciones se recomienda estudiar específicamente a jugadores y jugadoras que presentan conductas tóxicas, así como ampliar la muestra, entrevistando a jugadores de Chile, Argentina, Perú, entre otros países, con el fin de complementar la información y conocer distintas experiencias y opiniones.

Asimismo, se recomienda que futuras investigaciones estudien formas y herramientas para combatir la toxicidad en *Valorant*, ya que, como se identificó en esta investigación, los jugadores que insultan se sienten con la libertad de

hacerlo debido al anonimato y a la falta de sanciones significativas que los lleven a replantearse estas conductas. En este sentido, resulta relevante centrarse en mejorar la moderación del chat de voz, ya que se identificó un vacío en este canal, en el cual es donde se producen la mayoría de los insultos.

7 BIBLIOGRAFÍA.

- Alexander Putra Napitupulu, E., & Manalu, S. R. (2024). Fenomena Agresi Verbal dalam Interaksi Antar Pemain dalam Game Online Valorant. *Interaksi Online*, 13(1), 989–997. Recuperado de <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/48906>
- Amorim, J. L. (2023). Toxicity in Valorant: A general panorama and analysis of a female player experience [Tesis de maestría, Instituto Politécnico de Coimbra]. Repositorio Comum. <https://comum.rcaap.pt/entities/publication/42a0e447-38fb-433a-b1c9-797e51ed12a2>
- Anti-Defamation League. (2024, 1 de febrero). *Three-quarters of young people experienced harassment in online gaming in 2023, new ADL survey finds* [Comunicado de prensa]. ADL. <https://www.adl.org/resources/press-release/three-quarters-young-people-experienced-harassment-online-gaming-2023-new>
- Aragon, J. (2020, 2 de junio). *Guía para principiantes – VALORANT*. Riot Games. <https://playvalorant.com/es-mx/news/announcements/beginners-guide/>
- Areces Verdes, S. (2022). *Análisis en clave de género de las interacciones en chat de los y las jugadoras de Valorant* (Tesis de Máster, Universidad de Oviedo). Disponible en <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/64095>

- Bandura, A. (1999). Teoría cognitiva social de la personalidad. En L. A. Pervin y OP John (Eds.), *Manual de personalidad: teoría e investigación* (2a ed., págs. 154–196). Prensa Guilford.
- Barreto Cabrera, Y. D. S. (2022). *La violencia por razón de género en videojuegos online: Una mirada a través de las víctimas* [Trabajo de grado, Universidad de La Laguna]. RIULL. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/28804>
- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159–179. <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Bosch Fiol, E., & Ferrer Pérez, V. A. (2000). *La violencia de género: De cuestión privada a problema social*. *Psychosocial Intervention*, 9(1), 7–19. <https://www.redalyc.org/pdf/1798/179818244002.pdf>
- Bourdieu, P. (1988). *La distinción*. Taurus. https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/La_Distincion-Bourdieu_Pierre.pdf
- Bourdieu, P. (1997). *El sentido práctico*. Siglo XXI. <https://sociologiaycultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/02/bourdieu-el-sentido-prc3a1ctico.pdf>

Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Anagrama.

<https://www.nomasviolenciacontramujeres.cl/wp-content/uploads/2015/09/Bondiu-Pierre-la-dominacion-masculina.pdf>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.

<http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Bryter Research. (2023). *Women gamers report 2023* [Informe PDF]. Bryter Global.

<https://blog.bryter-research.co.uk/hubfs/Bryter%20Insights%20-%20Women%20Gamers%202023.pdf>

Bunge, M. (2004). *La ciencia: Su método y su filosofía*. Siglo XXI.

<https://posgrado.unam.mx/musica/lecturas/LecturaIntroduccionInvestigacionMusical/epistemologia/Mario-Bunge-la-Ciencia-su-Metodo-y-Filosofia.pdf>

Carvacho Cisternas, A. E. (2023). Análisis de la violencia simbólica en las

interacciones del chat de voz en el videojuego de Valorant (Tesis, Universidad del Bío-Bío). Repositorio Institucional Universidad del Bío-Bío. Recuperado de

<http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/4272/1/Carvacho%20Cisternas%20Abril%20Esperanza.pdf>

Chaibi El Habziz, I. (2023). *Para vosotras, jugadoras. Machismo en los videojuegos:*

Censura del siglo XXI [Trabajo fin de grado, Universidad Miguel Hernández de Elche]. Repositorio digital RediUMH. <https://hdl.handle.net/11000/29675>

Creswell, J. W. (2013). *Investigación cualitativa y diseño de investigación*. SAGE.

<https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>

Crothers, H., Scott-Brown, K. C., y Cunningham, S. J. (2024). 'It's just not safe':

Gender-based harassment and toxicity experiences of women in esports.

Games and Culture. Publicación en línea avanzada.

<https://doi.org/10.1177/15554120241273358>

Elias, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. FCE.

https://monoskop.org/images/9/93/Elias_Norbert_Dunning_Eric_Deporte_y_ocio_en_el_proceso_de_la_civilizaci%C3%B3n_1992.pdf

Fernández-Montaña, P., & Moreno-López, R. (2025). *Discriminación y discursos de*

odio en los videojuegos online. Retos educativos para promover la igualdad en

las plataformas digitales. *Pedagogía Social Revista Interuniversitaria*, (47), 99–

114. https://doi.org/10.7179/PSRI_2025.47.06

Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Morata.

https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/06/Flick.Disen%CC%83oInvestigacionCualitativa.PR_.pdf

Fresneda Vizoso, L. (2020). *Los videojuegos online: Un análisis desde la perspectiva*

de género [Trabajo Fin de Grado, Universidad Miguel Hernández de Elche].

Repositorio RediUMH. <https://hdl.handle.net/11000/25454> (dspace.umh.es)

- Ghazzawi, M. G. (2023). We are VALORANT! We are Fighters! Gender Discrimination in the Online Game VALORANT. [Tesis de maestría, Texas Tech University]. Texas Tech University Institutional Repository. <https://ttu-ir.tdl.org/items/f46cc3fc-c6e8-4930-ab22-e24e60461a6e>
- Goffman, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu. https://consejopsuntref.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/08/goffman_erving_la_presentacion_de_la_per.pdf
- Goffman, E. (1982). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Pantheon Books. <https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/PPP860/Erving%20Goffman%20-%20Interaction%20Ritual%20Essays%20on%20Face-to-Face%20Behavior%20-Pantheon%20%281982%29.pdf>
- González Armada, J. I., & Pérez Medina, R. (2022). *Mujer en el mundo de los videojuegos* [Trabajo de fin de grado, Universidad de La Laguna]. RIULL. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/29321>
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf
- Jaeger, L. (2020, 27 de octubre). *Global Gaming Study: The Future of Gaming is Subscription*. Simon-Kucher. <https://www.simon-kucher.com/en/insights/global-gaming-study-future-gaming-subscription>

Kelleher, S. (2020, 23 de abril). *Online gaming during the pandemic*. Comscore.

<https://www.comscore.com/Insights/Blog/Online-gaming-during-the-pandemic>
(turn0search0)

Lagarde, M. (2005). *Los cautiverios de las mujeres: Madresposas, monjas, putas, presas y locas*. UNAM.

<https://desarmandolacultura.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/lagarde-marcela-los-cautiverios-de-las-mujeres-scan.pdf>

López Torres, F. A. (2024). *Violencia de género en los espacios digitales, el caso de los video juegos online* (Tesis de pregrado, Universidad de Concepción). Repositorio Digital Universidad de Concepción.

<https://repositorio.udec.cl/items/bc32adb0-4bcd-42bf-9b92-0654f6a91e22>

Maharani, A., Puspita, V., Aurora, R. A., & Wiranito, N. (2024). *Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant*. Jurnal Syntax Admiration, 5(5), 1559–1567.

<https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1137>

Maulana Ihsan Zarkasih & Nurul Mustaqimmah. (2024). *Komunikasi Virtual Cyberbullying Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Valorant*. Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya, 2(1), 66–74.

<https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i1.467>

Moore, H. L. (1991). *Antropología y feminismo*. Cátedra.

[https://www.centroculturalSol.com/Henrietta%20L%20Moore%20-%20Antropolog%C3%ADa%20y%20feminismo_0\(1\).pdf](https://www.centroculturalSol.com/Henrietta%20L%20Moore%20-%20Antropolog%C3%ADa%20y%20feminismo_0(1).pdf)

Nielsen. (2020, junio). 3, 2, 1 Go! Video Gaming is at an All-Time High During COVID-

19. <https://www.nielsen.com/es/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/>

ONU. (s. f.). *La violencia de género según la ONU*.

<https://unric.org/es/la-violencia-de-genero-segun-la-onu/>

Patton, M. Q. (2002). Two decades of developments in qualitative inquiry: A personal, experiential perspective. *Qualitative Social Work*, 1(3), 261–283.

<https://doi.org/10.1177/1473325002001003636>

Pornyng, W., & Tantiniranat, S. (2024). Hate speech towards female game players in Valorant game. *Journal of English Language and Linguistics*, 5(3), 374–392.

<https://doi.org/10.62819/jel.2024.657>

Pratama, G. A., & Setyawan, S. (2025). Perilaku rasisme pemain game online Valorant. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 12(1), 289–298.

<https://doi.org/10.37676/professional.v12i1.7941>

Psicología y Mente. (s. f.). *Violencia simbólica: Ejemplos*.

<https://psicologiaymente.com/social/violencia-simbolica-ejemplos>

Real Academia Española & Asociación de Academias de la Lengua Española. (s. f.).

Seudónimo. En *Diccionario de la lengua española*.

<https://dle.rae.es/seud%C3%B3nimo>

Revista Cloud Computing. (2020, 2 de septiembre). *Estudio Global de Gaming:*

Impactos del COVID-19.

<https://www.revistacloudcomputing.com/2020/09/estudio-global-de-gaming-impactos-del-covid-19/>

Riot Games. (s. f.). *Mapas — VALORANT*. <https://playvalorant.com/es-es/maps/>

Riot Games. (s. f.). *Quiénes somos*. <https://www.riotgames.com/es/quienes-somos>

Rizo García, M., (2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. *Quórum Académico*, 8(1), 78-94.

Romero Mora, E. (2020). *Los videojuegos también son de nosotras: Videojuegos analizados desde una perspectiva de género* (Trabajo Fin de Grado, Universidad de Sevilla). idUS – Depósito de Investigación de la Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/items/d69dded8-7a59-42d1-be84-731dc3e6bb71>

Rubin, A., & Babbie, E. R. (2008). *Métodos de investigación para el trabajo social*. Brooks/Cole.

Santoso, B. C., Tanrio, B. M., Lipaw, C. J., Karyadi, P., & Winata, S. (2022). *Persoalan toxicity pemain game Valorant dalam etika komunikasi*. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, 1(1). <https://journal.forikami.com/index.php/praxis/article/view/34/15>

Serrano, A. (s. f.). [Artículo en Analisis].

https://analisi.cat/article/view/n46-serrano/pdf_1

Suler, J. (2004). El efecto de desinhibición en línea. *Ciberpsicología y comportamiento*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.

<https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf>

Tedjakusuma, A. J. M., & Ulfa, N. S. (2024). Forms of cyberbullying in Valorant gaming. *Interaksi Online*, 13(1), 998–1004. Recuperado de

<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/48907>

Temelli, E., Ziyalar, N., & Demircan, Y. T. (2023). Behaviors and attitudes toward female Valorant gamers: A qualitative study. *Nitel Sosyal Bilimler*, 5(1), 23–48.

<https://doi.org/10.47105/nsb.1189549>

Tracker.gg. (2026). *Population* — Tracker.gg. <https://tracker.gg/population/>
(turn0search5

Tracker.gg. (2026). *Valorant player population*. <https://tracker.gg/valorant/population/>
(twitchtracker.com

TwitchTracker. (2026). *Games by peak viewers* — TwitchTracker.

<https://twitchtracker.com/games/peak-viewers/> (twitchtracker.com

TwitchTracker. (2026). *Most watched games on Twitch*.

<https://twitchtracker.com/games/> (twitchtracker.com)

Unity Technologies. (2023). *2023 Toxicity in Multiplayer Games Report*.

[https://images.response.unity3d.com/Web/Unity/%7B0785d661-e801-4e51-](https://images.response.unity3d.com/Web/Unity/%7B0785d661-e801-4e51-a53a-b1941b3e9403%7D%20Unity%202023%20Toxicity%20in%20Multiplayer%20Games%20Report.pdf)

[a53a-](https://images.response.unity3d.com/Web/Unity/%7B0785d661-e801-4e51-a53a-b1941b3e9403%7D%20Unity%202023%20Toxicity%20in%20Multiplayer%20Games%20Report.pdf)

[b1941b3e9403%7D Unity 2023 Toxicity in Multiplayer Games Report.pdf](https://images.response.unity3d.com/Web/Unity/%7B0785d661-e801-4e51-a53a-b1941b3e9403%7D%20Unity%202023%20Toxicity%20in%20Multiplayer%20Games%20Report.pdf)

(turn0view0; turn0search0)

UOC. (2025, 20 de mayo). *Mujeres, personas LGTBIQA+ y mayores sufren más acoso en los videojuegos en línea*. Universitat Oberta de Catalunya.

[https://www.uoc.edu/es/news/2025/mujeres-personas-lgtbiqa-gente-mayor-](https://www.uoc.edu/es/news/2025/mujeres-personas-lgtbiqa-gente-mayor-sufren-mas-acoso-en-los-videojuegos-en-linea)

[sufren-mas-acoso-en-los-videojuegos-en-linea](https://www.uoc.edu/es/news/2025/mujeres-personas-lgtbiqa-gente-mayor-sufren-mas-acoso-en-los-videojuegos-en-linea)

Vuong, D., Tosaya, E., Heathcote, J., & Garcia, K. (2021, diciembre 20). *It's just a game: Toxic triggers in the competitive FPS Valorant*. UCLA Language and Life.

[https://languagedlife.ucla.edu/sociolinguistics/its-just-a-game-toxic-triggers-in-](https://languagedlife.ucla.edu/sociolinguistics/its-just-a-game-toxic-triggers-in-the-competitive-fps-valorant/)

[the-competitive-fps-valorant/](https://languagedlife.ucla.edu/sociolinguistics/its-just-a-game-toxic-triggers-in-the-competitive-fps-valorant/)

Whatacoolwitch. (2026). *Compórtate de forma ejemplar. Soporte de VALORANT*.

[https://support-valorant.riotgames.com/hc/es-419/articles/360044270174-](https://support-valorant.riotgames.com/hc/es-419/articles/360044270174-Comp%C3%B3rtate-de-forma-ejemplar)

[Comp%C3%B3rtate-de-forma-ejemplar](https://support-valorant.riotgames.com/hc/es-419/articles/360044270174-Comp%C3%B3rtate-de-forma-ejemplar)

Women in Games. (2024, 4 de abril). *Over half of women gamers experience online abuse – New research*. Women in Games.

<https://www.womeningames.org/over-half-of-women-gamers-experience-online-abuse-new-research/>

8 Anexo

8.1 Consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Ha sido seleccionado/a para participar de una entrevista sobre la violencia simbólica en el videojuego en línea Valorant (servidor Santiago).

Esta investigación está a cargo de José Rodrigo Andrés Arteaga Jara, matrícula universitaria N°2021428348, estudiante de sociología que actualmente realiza su memoria de título en la Universidad de Concepción.

Responder las preguntas de la entrevista tomará aproximadamente una hora. Antes de comenzar, le solicitó leer cuidadosamente la siguiente información y realizar todas las preguntas que considere pertinentes, para así comprender plenamente el proceso en el cual participará.

Declaro tener conocimiento de:

1. El objetivo de esta entrevista es recopilar información sobre las experiencias y percepciones de jugadores y jugadoras que participan en el modo competitivo de Valorant (servidor Santiago).
2. La entrevista será grabada, con el fin de registrar sus respuestas de manera fiel y permitir su posterior transcripción y análisis dentro del marco de la investigación.
3. Como participante, tiene derecho a la confidencialidad respecto del uso de los datos que proporcione durante la entrevista. Toda la información será utilizada exclusivamente con fines académicos y de forma anónima.

4. Tiene derecho a no responder preguntas que considere inapropiadas o incómodas, así como a retirar su participación o detener la entrevista en cualquier momento sin que ello implique consecuencia alguna.
5. En caso de cualquier consulta, puedo contactarse con el entrevistador y/o el profesor guía mediante sus correos electrónicos: obarriga@udec.cl o joarteaga2021@udec.cl

Yo _____
—

Acepto el acuerdo descrito anteriormente con fecha de

Firma.

8.2 Cuestionario.

Hola, soy José Arteaga, estudiante de quinto año de Sociología en la Universidad de Concepción. Actualmente me encuentro realizando mi memoria de título, en la cual investigo la violencia simbólica —como insultos, violencia de género, xenofobia, racismo, entre otras— presente en el videojuego *Valorant*.

El siguiente cuestionario consta de siete preguntas generales cuyo propósito es seleccionar a las personas que podrían participar en una entrevista en profundidad. Dependiendo de tus respuestas y de si aceptas participar, te contactaré posteriormente.

¡Muchas gracias!

Preguntas:

1. ¿Con que género te identificas?

-Hombre

-Mujer

-Prefiero no decirlo

2. ¿Cuál es tu nacionalidad?

-Chilena

-Argentina

-Peruana

-Otra

3. ¿Juegas Valorant en el servidor Santiago?

-Sí

-No, otro

4. ¿Eres mayor de edad? (+18)

-Sí

-No

5. ¿Cuántas partidas juegas en el modo competitivo de Valorant durante una semana?

-7 partidas o más

-Menos de 7 partidas

6. ¿Has sido víctima o testigo/a de violencia simbólica en Valorant?

-Sí

-No

7. ¿Has sido perpetrador/a de violencia simbólica en Valorant?

-Sí

-No

7. Si estás interesado/a en participar en una entrevista, por favor deja una forma de contacto (por ejemplo, Instagram o WhatsApp).

8.3 Instrumento cualitativo.

Pauta de entrevista:

A. Preguntas generales

1. ¿Desde cuándo juegas videojuegos?
2. ¿Qué rango eres en Valorant? ¿Personajes o rol que más juegues?
3. ¿Cómo describirías tu experiencia general dentro del modo competitivo de Valorant?

B. Violencia simbólica y experiencias diferencias por género

4. ¿Consideras que existe una diferencia en cómo son tratados los jugadores y jugadoras dentro del modo competitivo?
5. ¿Cómo suelen reaccionar los demás cuando identifican que hay una mujer en el equipo?
6. ¿Cómo crees que las jugadoras son más propensas a vivir situaciones tóxicas que los hombres?
7. ¿Has presenciado o experimentado comportamientos agresivos, tóxicos o discriminatorios durante las partidas? ¿Podrías describir alguno?
8. Si has insultado en alguna partida, ¿Podrías describir una situación en particular y mencionar cuáles fueron los insultos que utilizaste?
9. Cuando tú o alguien del equipo cometen un error, ¿cómo suelen reaccionar los demás? ¿Qué expresiones o tonos se utilizan?
10. ¿Cómo percibes y te sientes frente a los comentarios y comportamientos tóxicos que ocurren durante las partidas?
11. ¿Has utilizado alguna estrategia para evitar enfrentarte a situaciones tóxicas?

C. Habitus gamer y naturalización de la violencia simbólica

12. ¿Podrías describir cómo suele ser la comunicación (chat de voz y texto) entre los jugadores durante las partidas competitivas?
13. ¿Qué comportamientos o actitudes crees que se valoran o se desaprovechan en este entorno?
14. ¿De qué manera crees que el entorno competitivo influye en cómo actúan o se comunican los jugadores dentro de las partidas?

15. ¿Por qué crees que los jugadores se sienten con el derecho de insultar a otro jugador? ¿Qué los motiva y por qué lo justifican?
16. ¿Por qué crees que comportamientos como insultar o burlarse se mantienen y son vistos como algo normal o parte de la cultura del juego?
17. ¿Sientes que tú y otros jugadores reproducen comportamientos o formas de hablar aprendidas de otros o de la cultura gamer en general? ¿De dónde crees que provienen estas conductas?
18. ¿Qué comportamientos consideras que son “normales” o “parte del juego”, aunque pueden ser ofensivos?

D. La “cara” y la representación del jugador

19. ¿Cómo crees que los jugadores se muestran o se “representan” ante los demás en el juego?
20. ¿Adoptas algún rol o estilo particular al jugar competitivo? ¿Sientes que esa imagen refleja cómo eres fuera del juego, o es distinta?
21. ¿Te importa lo que los demás piensen de ti cuando juegas?
22. ¿Qué aspectos crees que influyen en la forma en que decides comportarte dentro del juego (por ejemplo, el rol que ocupas, el nivel competitivo, la presión del equipo)?
23. ¿Cómo crees que el anonimato influye en la forma en que las personas se comunican o se comportan dentro del juego? ¿Cómo ha influido en ti?
24. ¿Qué haces cuando alguien te critica, insulta o dice que jugaste mal?
25. ¿Sientes que el contexto del videojuego ha moldeado tu personalidad?

E. Cierre

26. ¿Qué crees que podría hacerse para mejorar la convivencia o reducir la violencia dentro del juego?
27. ¿Qué acciones o herramientas podría implementar Riot Games para mitigar los comportamientos tóxicos?
28. ¿Hay algún aspecto de tu experiencia que te gustaría destacar o aclarar?

8.4 Codificación temática (objetivo 1)

Códigos	Citas M (1,2,3,4,5)	Citas H (1,2,3,4,5)
Experiencia general en el modo competitivo de Valorant	-Generalmente bien, pero es cosa de hablar por el chat de voz y ya empieza la toxicidad,	-Ha sido demasiada mala porque es un sector bien tóxico lo que se habla desde los

	<p>más que nada por el hecho de ser mujer. (M1)</p> <p>-Bueno, la verdad es que no suelo jugar mucho competitivo, más que nada porque es bien tenso en el sentido de las relaciones, de la comunicación. Además, que más al ser mujer, ya con escucharte hay un ambiente más incómodo, como que tienes más presión. (M2)</p> <p>-Cuando he jugado sola, siento la presión de jugar bien, porque estoy sola y aparte va a sonar súper ilógico, pero soy mujer. Entonces muchas veces los equipos dicen “ah, tienen una mujer, vamos a perder”, “la mujer solamente debe hacer esto, es super mala”. Siento una presión de por medio de los otros jugadores en hacer bien lo que estoy haciendo. (M3)</p> <p>-Desde mi experiencia me pasa de que si no jugaba con amigos básicamente no jugaba, porque máximo tenía que tener un dúo porque la experiencia de juego no es la misma si uno juega sola. Sucedió que me empezaban a putear, troleaban, se salían de la partida o me empezaban</p>	<p>rangos bajos hasta platino. Pero tú hablas y te identifican como chileno, peruano, venezolano, colombiano y tú estás fichado por la descripción que ellos tienen de ti. (H1)</p> <p>-En plata y oro muchísima toxicidad, pero cuando empecé a jugar en ascendente-inmortal es muy distinto porque si alguien empieza a “toxiquear” todos lo frenan, lo mutean y putean también como para que pare, es mucho más sano. (H2)</p> <p>-Es muy variada, según a las personas que salen. Siento que determina por completo tu experiencia según cómo se comportan contigo en la partida. Si son amables, la disfrutas y hartos, incluso aunque pierdas. Y si son tóxicos incluso aunque estoy jugando bien, voy a estar frustrado o triste, cualquier sensación negativa después de la partida. (H3)</p>
--	---	---

	<p>a pedir el Instagram. (M4)</p> <p>-Cuando jugaba sola recibía mucho más insultos. Ahora, después de años juego en grupo, stack de 5 para que no me pase eso, porque si no mi experiencia iba mal. Si escuchaban mi voz venia al tiro los insultos de todo calibre. (M5)</p>	
Tratamientos desiguales según género	<p>-Te tocan los dos extremos, alguien que te simpea, te empieza a tirar comentarios súper coquetos o piropos o un tipo totalmente descolocado y que te putea desde que caminas o trolea (M2)</p> <p>-Me ha pasado que no dejan jugar porque soy mujer, me piden el Instagram o que mande el pack (fotos desnuda), te siguen y no te dejan disfrutar el juego. Y el otro extremo de que no te dejan disfrutar porque son insultos de mátate, ándate a la cocina, tú no tienes que estar jugando porque eres mujer, te voy a violar (M5)</p> <p>-En varias ocasiones me han mandado a la cocina. Una vez un amigo que tiene poca tolerancia a la frustración, estábamos</p>	<p>-Cuando he fallado hartas balas la gente se enoja, como “porque juegas competitivo, si no sabes disparar, eres más malo que la mierda, chileno puto” (H1)</p> <p>-Muchos insultos xenófobos por ser chileno, de parte de argentinos y peruanos. De parte de los argentinos van muy ligados al fútbol, pero generalmente relacionado a “chilindios”, vivimos en un pasillo o algo que he visto últimamente es que se insulta mucho con el “chileno drogadicto” (H2)</p> <p>-Un argentino me empezó a putear, que éramos un país de mierda porque no ganamos la copa mundial, también chileno puto. A los argentinos le</p>

	<p>discutiendo porque yo no había entrado al site y me dijo “porque no pasaste, perra maraca”. (M3)</p> <p>-Siempre van por el lado de no tienes papá, tu papá te hacía esto, que tu tío esto, como siempre cosas ligadas a casos de abuso, o al machismo directo de lavar platos, lavar la ropa. (M4)</p> <p>-Mandándote a la cocina, siempre son comentarios así despectivos. Como en vez de estar acá, porque no te vas a hacer otra cosa, barrer o los típicos comentarios, pero obviamente no con estas palabras así dulce. (M2).</p> <p>-Por el lado de los hombres, siento que si un loco es malo, es malo, lo mandarán a jugar otros juegos, le dicen que se salte la partida. Pero cuando ven una mujer dicen “tú no deberías estar jugando esto, ándate a la cocina, hazme un sándwich”. Siento que se denigra mucho más a la mujer que al hombre, a la mujer le dicen lo clásico a través del machismo. (M3)</p> <p>-Esta la libertad que tienen para hablar por el chat de voz, y es por</p>	<p>dicen narigón y peruano de mierda. (H1)</p> <p>-Malo de mierda, cuando son argentinos empiezan a “webear” con los terremotos, que tu país es un fideo (pasillo). (H3)</p> <p>-El peruano me satura el micrófono y no te deja hablar. Y por ser chileno me dicen que no entienden nada, que vivo en un pasillo y chileno culo roto. Una vez me toco con mi polola que nos putearon por fútbol (H4)</p> <p>-Me ha tocado que me dicen a mí “mátate” o cuando uno juega muy mal dicen que a tu familia le van a hacer esto o te agregan y te escriben una biblia diciéndote todo lo que va a pasar a tu familia e insultan a tu mamá. (H4)</p> <p>-A mí me han dicho hasta que ojalá se violen a mi hermana (H1)</p> <p>-Tirar chistes, “me voy a violar a tu mamá o a tu hermana”, eso lo he presenciado, y la respuesta de los hombres se ríen, lo tienen muy naturalizado. La mayoría no se ofende y es como que le siguen el juego. (M5)</p> <p>-A los hombres se les insulta harto, como que</p>
--	--	---

	<p>donde más ocurren las discriminaciones. Si eres hombre se sabe que no vas a tener dificultad al hablar, nada te va a poner en sí una presión en el momento de jugar, pero si eres mujer te vas a sentir presionada al momento de jugar, porque sabes que te van a estar juzgando. El chat de voz es un privilegio. (M4)</p> <p>-Tenía un amigo que es súper bueno, se le endiosaba caleta, pero cuando yo iba bien es otra cosa. Cuando una mujer va bien la cuestionan es como ¿Qué pasó hoy día que andas así jugando bien? (M4)</p> <p>-He jugado con amigos donde a mí me han insultado, hay algunos que solo se ríen, como que lo toman como a chiste y otros me han defendido pero como muy correctamente y otros que han insultado de vuelta. (M5)</p> <p>-Los insultos que son dirigidos hacia las mujeres generalmente van con esa connotación machista o misógina, en cambio los hombres puede ser cualquier tipo de insulto. (H2)</p>	<p>se van por las personas femeninas que tienen a su alrededor. Insultan a los hombres por el país, porque si es un argentino te va a decir algo porque eres chileno, si hay un chileno va a decir algo porque eres argentino, si hay un peruano lo mismo. Como de repente hasta por el fútbol, como cosas muy estereotipadas. (M4)</p>
--	---	---

	<p>-Si un tipo es muy simp va a insultar a la mujer por ser mujer, pero si es muy machista va a ser peor hacia la mujer. Hay muchos chistes de violación, no sé si chistes sino insultos. (H3)</p> <p>-El acoso después de la partida, que pidan el insta, eso era casi siempre que tocaba una mujer en la partida (...) es más recurrente el insulto antes que el Instagram (...) le dicen que deje el juego, vaya a la cocina a hacer cosas de mujer (H4).</p> <p>-Tengo una amiga en particular que en su primera partida la huevearon mucho, la puteaban solo por ser mujer y por lo mismo no jugo más. También, tengo otra amiga que prefiere jugar sin micrófono para que no le pase eso. (H2)</p>	
Acoso cibernético	<p>-Empezaron con las típicas de anda a la cocina, después empezó a intensificarse en el sentido de “mátate”, que estás haciendo, te voy a cagar todas las partidas si te veo. (M5)</p> <p>-Me pasó tres veces que yo me los encontré y automáticamente veían mi nick y me insultaban,</p>	

	<p>troleaban la partida y en una me dijeron “qué bueno que te encontré, te la voy a meter”. (M5)</p> <p>-Me daba mucho miedo encontrármelos, porque se aprendieron mi voz. Entonces, después oculté el nombre y con mi voz me reconocían, entonces tampoco podía hablar, tuve que dejar de jugar. (M5)</p> <p>-Me decían “te voy a encontrar” y yo por eso sentía tanto miedo. Decía es imposible que me encuentren, pero obviamente que te lo digan con esa violencia al final te la terminas creyendo. (M5)</p> <p>-Casi me da un ataque de ansiedad (...) siendo que yo no había dado mi usuario ni nada, y por eso mismo me había dado tanta ansiedad porque dije cómo encontró mi Instagram. (M4)</p>	
Estereotipos	<p>-Uno hace relaciones por el juego, y preguntaba que juego y me decían ponte, Sage, o juega Skye. Y al hombre se ve harto que pickean (seleccionan) duelista o como que cuesta ver un hombre que pickee deliberadamente Sage o un centinela. (M2)</p>	<p>-Tiene que ver un poco con el tema de los insultos o de cómo se trata a las mujeres en el juego, porque generalmente las veo jugando Sage, que es el personaje más pasivo que hay o roles que son más de apoyo. Yo pienso que tratan de tomar un</p>

	<p>-Si hay una mujer que pickee Jett (duelista) no se la creen, generalmente el rol de duelista sí o sí está completamente ligado a que sea un hombre el que lo juega. (M4)</p> <p>-Yo creo que esto no viene del juego, viene de la sociedad que de partida consideran que la mujer es menor. Los videojuegos al principio asociados a que eran de hombres, como que los videojuegos eran de niños, y las niñas las muñecas, igual como los autitos. Creo que dentro de la era digital los shooters de niños, los sims de niñas o juegos de belleza. (M5)</p>	<p>rol mucho más pasivo en el juego, porque si llegan a cometer un error se les crucifica por eso. (H2)</p> <p>-Sí, 100% el centinela mujer, siempre se tiene ese estereotipo. Yo creo que es el estereotipo de que el hombre va para adelante y la mujer se queda atrás. (H4)</p>
<p>Percepción y sentimientos frente a las situaciones tóxicas que experimentan</p>	<p>-En general si hay una sensación de estrés en general, como de sentirte presionada a hacerlo bien si no te insultan, es una sensación de estrés durante la partida. Igual me pasa mucho que me mando una caga que yo sé, y los muteo a todos, porque igual me da miedo la reacción, de repente igual son bien agresivos. (M2)</p> <p>-Cuando recibo insultos me suelo poner nerviosa, llego a un nivel</p>	<p>-A mí no me importa, aunque me esté insultando si tiene una call me sirve. Más me afecta cuando jugando dúo amigo o amiga lo empiezan a insultar, ahí me da rabia sobre todo cuando son mujeres. (H3)</p> <p>-Los primeros años que empecé a jugar competitivo me ponía nervioso y sé que a otras personas también les pasa mucho. Si cometo un error y me lo hacen saber quedo peor y hacia</p>

	<p>de que me tiemblan las manos, juego súper mal y es porque tengo la presión de que alguien ya me ficho, por ende van a estar diciéndome que soy mala. Me digo que tengo que intentar ser mejor, sino me voy a llevar una putea al final de la partida. (M3)</p> <p>-Me ha pasado que me afecta caleta en el momento de jugar, me hace ponerme nerviosa y hasta perdiendo la confianza en mí por lo que vayan a decir los otros, porque igual pasar de que te insulten es súper feo. (M4)</p>	<p>las otras personas igual era como una lata porque me saca de toda la experiencia de estar jugando a ya algo violento. (H2)</p> <p>-A mí no me importa, si es a las demás personas tampoco, porque al final siempre van a ver, no importa que estés jugando, van a haber comentarios racistas, homofóbicos, misóginas, va a haber de todo. (H1)</p>
<p>Defensa frente a agresiones</p>	<p>-Lo único que le dije fue “hermano, te estoy carreando, solamente por escoger un personaje mal, me empezaste a putear altiro”. (M1)</p> <p>-Creo que he dicho como: oye, eres un malo conchetumadre. Pero nunca diciendo “oye, que te violen”, nunca voy a llegar a ese nivel, porque yo sé lo que se siente. Al final me desahogo, ya cansa. (M5)</p> <p>-Muy ansiosa y angustiada porque se me hace difícil putear a alguien porque siento que me da miedo, a</p>	<p>-No relacionándome como al género de las personas o a su país, pero en general cuando me putean y pierdo la paciencia, así como que se calle o malo culiao, cosas así. (H2)</p> <p>-Cuando yo puteo es porque le digo algo y el tipo reacciona mal o ya me viene puteando hace varias rondas. Le digo puedes callarte un rato concha de tu madre, juega bien, mira para adelante hueon, me tení chato. (H1)</p> <p>-No solemos insultar, las únicas veces que llegamos a hacer algo es</p>

	<p>pesar de que estemos a través de una pantalla. Me da miedo lo que puedan llegar a decir, incluso sé de qué hay muchos enfermos y que te pueden doxear. (M4)</p>	<p>porque el loco ya se pasó demasiado y justo en ese momento en vez de mutear dijimos lo cagamos a puteadas, pero nunca así de iniciativa de nosotros. Si son de Argentina hacemos las típicas de Argentina, a decir que se mueren de hambre. (H3).</p>
<p>Estrategias de afrontamiento frente a las situaciones tóxicas que experimentan</p>	<p>-No hablar, apenas empiezan con los insultos o lo que sea, los muteo, y que no se vea mi nombre, sino que salga el persona que ocupo. Y cuando voy bien ahí hablo. (M2) -Primero oculté mi nombre para evitar que me pasa lo mismo que antes, por lo general yo no hablo si no juego en stack, no hablo por chat de voz, a no ser que vaya primera, porque ahí ya no tienes forma de que me insulten. (M5) -No prender el micrófono, es una de las principales. Rara vez juego sola, siempre juego con mi pololo (...) trato de hablar a través de él, porque como es hombre sé que no van a recurrir a ese tipo de insultos con él. (M1)</p>	<p>-Los muteo automáticamente, o a veces si ya no quiero mutear porque igual está aportando en el juego, le digo puteai una vez más y te muteo. (H2) -Generalmente muteo, y si tengo que calear tiro la información y a veces si resulta. (H3) -Mute y report, pero evito jugar solo, ojalá en stack de cinco sino de tres. (H5)</p>

8.5 Codificación temática (objetivo 2)

Códigos	Citas M (1,2,3,4,5)	Citas H (1,2,3,4,5)
Comunicación	<p>-El competitivo sube por ambos lados, sube la toxicidad, pero también un poco la seriedad (...) te están compartiendo información y al mismo tiempo te están insultando. (M1)</p> <p>-En las compes se te tiran al tiro a putearte de manera súper negativa. Al contrario de las normal, que es como en la quinta (ronda) si no estas rindiendo es como "puta, eres malo". (M3)</p> <p>-Cuando es competitivo tú estás perdiendo puntos, entonces obviamente la gente va a querer que las otras personas jueguen bien. Entonces obviamente en el competitivo se dan los insultos. (M5)</p> <p>-En mi experiencia tienden a hablarse más en tono de broma, como el chiste no es tan tóxico (...) y está totalmente normalizado, un insulto más, un insulto menos al final. (M1)</p> <p>-En general podría decirse que es más como con tendencia a los insultos. Igual a veces, la gente se queda</p>	<p>-Todos hablando tranquilito o nadie habla, todo el rato solamente pingueo. Al final de las partidas sale uno que grita y eso encuentro que es como lo más normal (...) todo insultándose, siempre hay insultándose entre máximo tres o cuatro, siempre hay uno que parte. (H4)</p> <p>-La gente siempre va a ser pasivo porque es tu equipo, pero con la gente externa cuando estás hablando con el otro equipo enemigo tú vas a ser pasivo-agresivo (...) la gente se enoja, entonces el LS, GG, EZ, todo eso te hace enojar y la gente busca eso. (H1)</p> <p>-En rangos más altos es mucho más estratégico, igual es como "ah buena, lo hiciste bien". Mucho más sano, más que puteadas. (H2)</p> <p>-Una persona que empieza a caer bien de cierta manera contagia a los demás y todos se comportan mejor. En cambio, cuando uno dice GG se enojan y se ponen a putear. (H4)</p>

	<p>callada aunque sea competitivo. (M4)</p> <p>-En rango alto se tiene la presión de tener que ser bueno, cuando una persona no está rindiendo lo que debería suelen putearlo. (M3)</p>	
<p>Normas implícitas y jerarquías de valor</p>	<p>-Se aprueba la buena comunicación en el equipo (...) tanto chat de voz o chat de texto, y bueno, se ve también que así el equipo rinde caleta. (M3)</p> <p>-No me gusta los insultos que pasan a trascender a otras personas como el mismo que me pasó de "perra maraca", dime que soy mala, pero no me digas lo otro. (M3)</p> <p>-Como una regla, yo siento que en el juego no se toma mal que insultes. Lo tienen tan normalizado que lo aceptan, es como tengo que insultar casi es parte del juego. (M5)</p> <p>-El Valo tiene harta complejidad, el juego te obliga a ser bueno (...) los jugadores más antiguos se les mete mucha más presión a los que son nuevos. (M3)</p> <p>-Siempre los que están top fragger se dan el lujo de putear, entonces si eres bueno demás que puedes putear. (M4)</p>	<p>-En los rangos altos se valora mucho como el comunicar las estrategias o comunicar el movimiento. (H2)</p> <p>-Se valora hartito que caleen info, se valora hartito porque si no te insultan. (H4)</p> <p>-Está bien, uno puede enojarse, pero yo creo que desearle la muerte a la gente no es muy bueno. Puedes decirle "puta que eres malo" o NT, pero en el competitivo siempre hay de todo un poco. (H1)</p> <p>-Trollear es un comportamiento que está desde que empezaron los juegos y la más tóxica que hay porque al final uno se ofusca. (H1)</p> <p>-Está muy normalizado la toxicidad en las partidas (...) violencia verbal de todo tipo es muy común. (H2)</p> <p>-Insultar entre todos, normal. Cuando entro a jugar ranked en el Valo uno ya va dispuesto a</p>

	<p>-Me sale un personaje que no tengo idea de cómo jugarlo y te empiezan a insultar porque no lo sabes jugar. (M5)</p> <p>-Cuando los cadáveres quedan en cualquier posición y se agachan o se ponen encima dando a entender que están teniendo sexo (...) eso es algo super normalizado. (M4)</p> <p>-Yo creo que normal es el insultar, insultar por el chat de voz más que nada. Pero si nos vamos por el lado de nuevo del género, el mandar a la cocina o el mandarte a jugar otros juegos. (M3)</p>	<p>recibir, esperando que toque un equipo normal, pero si no, ya se sabe. (H4)</p> <p>-Algo recurrente que es ofensivo, la discriminación por género. Es algo que viene de antes, de hecho es un prejuicio de que las mujeres son malas (...) lo tiran como talla. (H5)</p>
<p>Justificación y legitimación del insulto</p>	<p>-Si tú vives en un entorno violento tú vas a imitar la violencia (...) los streamers se transforman en un ser poderoso o tú lo encuentras bacán y el loco se pone a insultar tres horas por twitch. (M5)</p> <p>-Harta gente cae en lo mismo después, harta gente cae en insultar de vuelta y después como que van normalizando el insultar y después son ellos quienes insultan primero en las partidas. (M1)</p>	<p>-Mayormente cuando la gente insulta a otras cree que es mejor que la otra persona. Siempre he visto que la gente que insulta está en el top de la partida, siempre insulta al de más abajo. (H1)</p> <p>-El hecho de ir mejor en ciertos casos puede decir como “ah, voy mejor que tú, entonces tengo derecho de insultarte, porque te estoy arreando” (M1)</p> <p>-Si esas personas la tuvieran ahí al lado y enfrente siento que nadie podría ser de esa</p>

		<p>forma con las personas (...) no se toman el tiempo de pensar que hay una persona real, hay deshumanización. (H3)</p> <p>-Parte por la inmunidad de la pantalla, porque a fin de cuentas tú puedes decir muchas cosas desde la pantalla y muy rara vez uno va a sufrir una consecuencia. (H5)</p> <p>-Está tan normalizado que cuando uno insulta la gente se ríe. A ese nivel, porque yo recuerdo que muchas veces cuando alguien insultaba la gente prendía el micrófono solamente para que se escuchara la risa. (H1)</p> <p>-Yo creo que viene del LOL, viene de ese origen, o sea, cualquier shooter, diría ligado al counter, porque se puteaba mucho. (H4)</p>
<p>Aprendizaje y reproducción del habitus gamer</p>	<p>-Igual debe pasar con los insultos porque igual he notado que igual se repiten los insultos. (M2)</p> <p>-Porque igual un jugador nuevo no va a pensar necesariamente que ese personaje es de mujer. Hay hartos niños chicos en el Valorant y eso igual es terrible porque reproducen lo mismo</p>	<p>-Uno va aprendiendo, va más que nada escuchando y algunos que dan risa, se quedan pegados y lo otro que son como deseos de muerte o cosas así no los tomo. (H1)</p> <p>-Yo creo que de la cultura del juego tipo el NT o el WP, el saber calear esas son cosas que se pegan</p>

	<p>que dicen los otros, los mismos insultos. (M4)</p> <p>-Mi pareja ha hecho eso (insultar) y amigos que lo han replicado. Él es un líder y lleva la batuta siempre, entonces cuando se saca insultos todos se lo copian o como que intentan hacer cosas parecidas. (M3)</p> <p>-La gente que ve stream, yo también lo hecho, idealiza mucho a ellos (...) tienen muletillas o dicen cosas y después tú te das cuenta y entras al juego y te tiran lo mismo que ellos dicen. (M5)</p> <p>-Yo creo que la forma en que uno reacciona a ciertas situaciones viene desde la casa, viene de algo propio. Pero los insultos vienen de la experiencia que te da el juego. (M2)</p>	<p>dependiendo el juego. (H5)</p> <p>-Siento que si un jugador llega y se mete a jugar con todos y son tóxicos, él de por sí será tóxico. (H3)</p> <p>-De frustración, porque he visto jugadores que me han insultado hasta la abuela difunta y veo el historia y son puras partidas perdidas. (H1)</p> <p>-El mismo jugador de Valorant probablemente sea el mismo del LOL, sea del counter, sea del rocket, sea del Fornite, entonces es un idioma compartido, una cultura compartida. (H5).</p>
--	--	--

8.6 Codificación temática (objetivo 3)

Códigos	Citas M (1,2,3,4,5)	Citas H (1,2,3,4,5)
Construcción de la cara virtual	-Se tienden a mostrar más agresivos de lo que serían, más que nada porque están detrás de una pantalla que ni siquiera tiene sus datos personales. (M1)	-Antes tenía muchos problemas con la frustración (...) en el juego se enoja más, siempre el doble. (H1) -Trato de ser muy colaborativo, acompañar a las personas, tomar un

	<p>-No soy la que da órdenes ni tomar iniciativa, sino estar atrás más de apoyo. También al momento de hablar soy la que pone NT. (M2)</p> <p>-Ahí sacan todo lo que realmente tú eres por dentro, a muchos le sacan lo peor (...) me he dado cuenta con mis amigos, ellos son de una forma pero ya cuando se juega se siente la tensión. (M5)</p> <p>-Sí, me importa caleta (mucho). Si son mis amigos me da igual, pero cuando son otras personas siento la presión en ser buena. (M3)</p> <p>-Muchas personas se muestran de una manera muy extrovertida. Yo creo que va por este lado de que no hay cámaras, solamente soy yo, mi micrófono y un teclado. (M3)</p> <p>-Igual son personas contenidas (...) gente que suele ser más introvertida, que les cuesta un poco más expresar lo que sienten así como cara a cara y al estar en el juego se les da más fácil llegar y soltar barbaridades. (M2)</p>	<p>rol de liderazgo, tratar de motivar a los demás (...) alguien comete un error y no voy a crucificarlo por eso. (H2)</p> <p>-No me importa, pero tuve un tiempo que sí, sobre todo cuando jugaba mal. (H3)</p> <p>-Me da totalmente igual porque esa persona no me conoce, es una persona X que está jugando mal y tal vez tuvo un mal día. (H1)</p> <p>-Muchas personas dicen que la vida real no es diferente a un juego, pero sí lo es porque la vida real no te da muchas opciones para intentarlo de nuevo, pero si yo muero en el Valo tengo la siguiente ronda, si pierdo una partida tengo más partidas. (H1)</p> <p>-Yo creo que las personas se representan más agresivas porque dudo, no quiero creer que la gente insulta tanto en el juego así en la vida real. (H4)</p>
--	--	---

<p>Distancia entre la cara virtual y la identidad fuera del juego</p>	<p>-Yo creo que nadie es como es en los juegos a como es la vida real porque de repente se trata de demostrar nomás. (M4) -Me acuerdo una vez, volviendo al tema de mi pareja porque él putea diestra y siniestra... que su compañera debería tirarse del costanera, no se lo dijo a ella sino que me lo dijo a mí. (M3) -Siempre les pregunto cuando juego con amigos, ¿de verdad es así? ¿Cómo será en su casa? ¿Cómo será en su vida diaria? (M1)</p>	<p>-Sí, lo refleja mucho, pero siento que lo potenció porque en mi vida diaria... igual trato de ser así, de ayudar mucho a mis amigos, pero al estar jugando se intensifican (H2) -Obviamente en la vida real no haría porque es real (...) si fuera que insulto igual se puede pensar que en realidad soy así... no lo haga en la vida real por las consecuencias que me traen. (H3) -Me ha ayudado en superar la frustración porque mayormente me frustraba mucho tanto en los juegos como en la vida real, si no me salía algo. (H1) -Yo diría que uno genera tan paciencia y tolerancia, nunca te topas con tanta gente distinta y todos están parecidos a la vez, así que al final uno termina conociéndolos de cierta manera, así que lo ignora. (H4)</p>
<p>Anonimato como condición de la interacción</p>	<p>-Nadie sabe quién está detrás de la pantalla, entonces yo me siento con toda la libertad de putearte y sé que a mí no me va a pasar nada porque no me conoces.</p>	<p>-Involucra mucho (anonimato) por el sentimiento de que no te va a pasar nada (...) él puede decir lo que quiera, cuando quiera y a quien quiera y no le va</p>

	<p>Hay un nickname detrás de mi nombre real. (M3)</p> <p>-Me ayuda el hecho de para que no piensen que soy mujer y se salgan del juego. (M4)</p> <p>-En yo ser desconocida y a veces no hablar, bien, porque no recibo insultos por ser mujer. (M5)</p>	<p>a pasar absolutamente nada. (H4)</p> <p>-Valorant dio un comunicado de que las grabaciones de voz iban a ser grabadas y desde que dijeron eso la toxicidad disminuyo porque la gente tuvo miedo de que ya no iba a ser anonimo. (H1)</p>
<p>Amenazas a la cara y trabajo de reparación</p>	<p>-Prefiero irme por el lado más sano y mutear. (M1)</p> <p>-No respondo, si jugué mal será otra partida ya. Ya no se puede hacer nada más, como que hable nomás ya es como bueno, que digan lo que tengan que decir. (M5)</p>	<p>-Al principio le pongo el KDA (a quien insulta), pero después lo muteo (H4).</p> <p>-El rol que ocupa, siempre he pensado que eso tiene que ver harto con el carácter. Siempre encuentro que las personas toman un rol en base a su personalidad. (H1)</p> <p>-Lo molesto, porque cuando alguien te está criticando digo ya, me voy a reír un rato. Empiezo a decir porque no te callas, oye, oye y la gente se empieza a enojar más y a mí me da risa. (H1)</p>