



**MÁSTER UNIVERSITARIO
GÉNERO Y DIVERSIDAD**

UNIVERSIDAD DE OVIEDO

TRABAJO FIN DE MÁSTER

**ANÁLISIS EN CLAVE DE
GÉNERO DE LAS
INTERACCIONES EN CHAT
DE LOS Y LAS JUGADORAS DE
VALORANT**

TESIS DE MÁSTER

SARA ARECES VERDES

Directora: María del Carmen Pérez Riu

Oviedo, junio de 2022

TESIS DE MÁSTER/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PROFESIONAL

D^a:/D. SARA ARECES VERDES D.N.I.:

TÍTULO: ANÁLISIS EN CLAVE DE GÉNERO DE LAS INTERACCIONES EN CHAT DE LOS Y LAS JUGADORAS DE VALORANT

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVE: video games, gender, online harassment, coping strategies, interaction análisis, first-person shooters

DIRECTOR/A: MARÍA DEL CARMEN PÉREZ RIU

1. Resumen en español

Videojuegos de disparos en primera persona como Valorant están tratando de crear espacios seguros para las mujeres y otros colectivos marginalizados. No obstante, herramientas necesarias para la comunicación del videojuego, como los chats de voz o texto, son utilizadas a diario como vehículo de transmisión de acoso a los y las jugadoras. El presente trabajo, realizado desde la perspectiva de género, busca reflexionar sobre la forma en la que utilizan los y las jugadoras de Valorant el chat de voz, categorizando los tipos de interacciones que se realizan mediante un análisis de tipo cualitativo, para determinar si existen distinciones sobre cómo nos referimos a quienes percibimos como iguales o diferentes y si los mecanismos de defensa escogidos por los y las jugadores son o no efectivos.

2. Resumen en inglés

First-person shooter video games such as Valorant are trying to create safe spaces for women and other marginalized groups. However, tools that are necessary for video game communication, such as voice or text chats, are used daily as a vehicle for transmitting harassment to online players. This paper, carried out from a gender perspective, seeks to reflect on the way in which Valorant players use voice chat, categorizing the types of interactions that take place through a qualitative analysis, to determine whether there are distinctions in how we refer to those we perceive as equal or different, and whether the coping mechanisms chosen by the players are effective or not.

VºBº

EL/LA DIRECTOR/A DE LA TESIS
DE MÁSTER/PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN PROFESIONAL

LA AUTORA/EL AUTOR

Fdo.:

Fdo.:

“What [...] “girlie games” companies have to understand is that although there is a market for games like “Barbie Fashion Designer,” there is just as big a market for girls who like to do the same thing the boys do. There is nothing wrong with a little girl who enjoys a first-person shooter game”.

Stephanie Bergman, Game Grlz Movement

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	3
CAPÍTULO 1: La creación de la comunidad <i>gamer</i>	5
a. La evolución de los <i>first-person shooter</i>	5
b. <i>Marketing</i> de los FPS desde una perspectiva de género.....	8
c. El inicio de la comunidad <i>gamer</i> y el síndrome de la casa del árbol.....	15
CAPÍTULO 2: Valorant, Riot Games y el camino hacia la inclusión.....	18
d. Valorant	18
e. Iniciativas y políticas de igualdad, inclusión y diversidad	22
f. El caso de España: Our Party.....	26
CAPÍTULO 3: Análisis en clave de género de las interacciones en chat de los y las jugadoras de Valorant.....	29
g. Objetivos	29
h. Metodología.....	30
i. Análisis y resultados	34
Conclusiones.....	55
Bibliografía.....	58
Videojuegos citados.....	65
Anexo	67
j. Introducción al Anexo	67
Glosario	78
k. Introducción al Glosario	78
Entrevista con Marina Cobos	81

Introducción

El objetivo principal de este trabajo de fin de máster es comprobar en qué medida existe, como se puede percibir en algunas fuentes audiovisuales proporcionadas por los y las usuarias de Valorant a través de plataformas como Twitter, un tipo de acoso dirigido específicamente hacia las mujeres a través de los chats de texto y voz del videojuego. Teniendo en cuenta los datos proporcionados por el estudio *Toxicity in Multiplayer Games Report* (Unity, 2021) donde se entiende que los juegos de disparos (en adelante *shooters*) son uno de los géneros de juegos que albergan mayor toxicidad según la percepción de las propias personas que los juegan, es posible entender que Valorant (el *shooter* gratuito de Riot Games que salió al mercado en el año 2020) puede ser una opción interesante para centrar nuestra investigación. Valorant es uno de los MMO gratuitos que permiten la interacción de los y las usuarias a través de chats de voz y texto y que cuenta con unos dieciséis millones de usuarios activos al mes, de los cuáles se estima que alrededor de un 40% sean mujeres (Venture Beat, 2021). Además, el equipo de Valorant ha afirmado en diversas ocasiones estar haciendo todo lo posible por crear de su espacio un entorno seguro y diverso a través de nuevas medidas de reportes y penalizaciones para aquellas personas que tengan un mal comportamiento.

En tanto que debemos tener en cuenta el contexto de este tipo de videojuegos, de dónde viene Valorant y cómo se han vendido otros videojuegos similares hasta la fecha; observaremos, en el primer capítulo, la trayectoria de los *shooters* en primera persona, centrándonos en la ausencia/presencia de mujeres en el *marketing* de los productos y en el surgimiento de la denominada comunidad *gamer*. El hecho de que esta investigación se centre en un posible caso de discriminación misógina hacia las consumidoras de un videojuego, implicará la necesidad de un análisis desde los estudios de género que se centrará en qué ocurre cuando las mujeres entran en un espacio masculinizado, en si existen diferentes formas de rechazo hacia estas por parte del público masculino, así como en los mecanismos de defensa y de denuncia que puedan utilizar las afectadas para reclamar el espacio y denunciar la situación.

El trabajo constará de dos partes: una teórica y una práctica.

En la parte teórica veremos en primer lugar, la evolución de los videojuegos de estilo FPS que preceden al Valorant que se ha escogido como contexto de nuestro estudio desde el punto de vista del *marketing* y cómo este ha influido en la ausencia de las mujeres y la incorporación tardía de las mismas a este género (de videojuegos). En segundo lugar,

veremos cómo con la evolución de los FPS se incorpora la posibilidad de jugar online, haciendo que los jugadores que están acostumbrados a jugar aislados en sus casas tengan que interactuar con otras personas y comiencen a formar parte de la denominada comunidad *gamer*. Para poner fin a esta parte teórica, utilizando Valorant como contexto, nos centraremos en la presencia de las mujeres tanto en la creación como en el consumo del propio videojuego y las diferentes consecuencias que han tenido lugar tras la incorporación de estas.

Por otro lado, la parte práctica consistirá en analizar una selección de diferentes conversaciones que tienen lugar entre los y las usuarias de dicho videojuego desde las teorías del análisis crítico del discurso. Para ello, entenderemos por «textos» tanto a las transcripciones propias de las conversaciones compartidas por las propias usuarias a través de las plataformas de Twitch y Twitter, como a las capturas de pantalla proporcionadas por las propias usuarias a través de Twitter. Asimismo, tendremos en cuenta el contexto en el que tienen lugar dichas conversaciones, entendiendo los chats de texto y voz de Valorant como un espacio virtual de interacción de la comunidad *gamer*.

CAPÍTULO 1: La creación de la comunidad *gamer*.

A. La evolución de los *first-person shooter*

A pesar de que el término *first-person shooter* (o FPS) se popularizó en la segunda mitad de los años 90¹ para referirse a los videojuegos de disparos en primera persona (Therrien, 2014), se podría decir que los pioneros de este género —Maze War (1974) y Spasim (1974)— surgieron en el ámbito universitario y fueron creados por estudiantes. El Maze War, que es uno de los dos primeros FPS documentados de la historia, fue creado en 1974 por tres estudiantes de un programa de estudios de la NASA y mejorado posteriormente en el Instituto de Tecnología de Massachussets (en adelante, MIT).

En sus orígenes, Maze War simplemente se trataba de un *single player* donde el jugador se encontraba en un laberinto. Después, se convirtió en un juego para dos jugadores conectados por red que terminaba cuando uno de los dos era capaz de disparar al otro. Greg Thompson, uno de los creadores del juego, se llevó consigo el proyecto al MIT y allí, con la ayuda de un compañero y gracias a los avances tecnológicos que estaban a su disposición, ambos consiguieron llegar a una versión que albergaba hasta ocho jugadores y contaba con diferentes características que encontramos en los videojuegos de la actualidad, como las tablas de puntuación, los editores de mapa, el modo espectador² o los bots³ de dificultad dinámica.⁴

Por otro lado, Spasim fue creado en la Universidad de Illinois y era un simulador de vuelo espacial en primera persona que albergaba un total de 32 jugadores, que no sólo influyó en la creación de otros simuladores de vuelo posteriores, sino que además llevó a la creación de un simulador de tanque desarrollado para el Ejército de Estados Unidos. Este vínculo entre los FPS y la guerra viene para quedarse desde la ya comenzada década de los noventa, cuando la popularidad de los *shooters* en primera persona estalla con el lanzamiento de las sagas Wolfenstein 3D (1992) y Doom (1993). Wolfenstein 3D y Doom

¹ Muchas compañías de videojuegos evitaban el término a la hora de vender el producto, utilizaban los términos “3D”, “realidad virtual” o “simulaciones”. Durante los años 1993 y 1996, era común hacer uso del término “*Doom alike*” o “*Doom-clone*”, entendiéndose al videojuego Doom (1993) como predecesor de estos. No obstante, otros entusiastas, periodistas y académicos, consideran que el género de los FPS comenzó con el videojuego Wolfenstein 3D (1992) (Therrien, 2014).

² El modo espectador de los videojuegos sirve para permitir a personas que no están en la partida ver lo que están viviendo los jugadores.

³ Con bot nos referimos a la primera acepción del GamerDic: 1. Del inglés: robot. Personaje controlado por la máquina que imita el comportamiento de un jugador humano, usados en juegos multijugador como entrenamiento. (Definición de Bot, 2013)

⁴ Bots que han sido preprogramados cuya dificultad puede variar en función de diferentes variables. Un ejemplo de variable puede ser el aumento o descenso de nivel de los y las jugadoras.

fueron dos series de videojuegos que no escaparon la polémica. Mientras que *Wolfenstein 3D* consistía en matar nazis o huir de ellos en un castillo y fue criticado y censurado en Alemania, no por su violencia, sino porque incluía iconografía nazi en el videojuego (GameSpot, 2009); *Doom* fue calificado por algunas personas como “simulador de asesinatos”, ya que se descubrió, por la cobertura mediática del periódico *The Rocky Mountain News*, que Dylan Klebold y Eric Harris, los perpetradores de la tragedia de Columbine, eran fans del videojuego. Algunos de los títulos posteriores de la saga de *Wolfenstein* también han sido censurados en Alemania y Australia, donde está prohibida la exhibición de simbología nazi. No obstante, se han creado versiones especiales para estos países donde los símbolos nazis aparecen censurados. En 2019, Alemania distribuyó por primera vez una versión sin censurar de los videojuegos de la saga, con los títulos de *Wolfenstein: Youngblood* y *Wolfenstein: Cyberpilot* (Herrero, 2019).

La masacre de Columbine dio lugar a su vez a una serie de productos culturales, que incluyen películas, libros y videojuegos, tratándose por tanto de un ejemplo de narrativa *transmedia*, definida por Henry Jenkins como un “un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada” (2007). Además, esta trágica situación no solo echó leña al aún existente debate sobre si los videojuegos violentos crean personas violentas, sino que sirvió como un intento fallido de sensibilizar a los estadounidenses sobre la facilidad con la que los adolescentes tenían acceso a las armas.⁵ Más allá de la polémica generada, *Doom* (1993) es relevante para la historia de los FPS, ya que introdujo lo que hoy en día se conoce como *deathmatch*, es decir, combates a muerte entre jugadores en línea.

Doom sirvió como modelo para la creación de una versión en 3D de otro *shooter* en primera persona que también fue censurado, esta vez en Brasil, por supuestamente haber inspirado otro tiroteo y en Alemania y Australia por su violencia y su trato peyorativo hacia las mujeres: el *Duke Nukem 3D*. El videojuego *Duke Nukem 3D* (1996) consiste en “salvar la Tierra, apalizando alienígenas y salvando churris” (Xbox, 2016). Como añadido, cabe destacar que en él “hay prostitutas y strippers a las que se puede asesinar y que enseñan los pechos si el jugador les da dinero” (GameSpot, 2009). Tras el lanzamiento de *Duke Nukem 3D*, id Software lanzó la saga *Quake* (1996), que contenía

⁵ La propia APA ha declarado que no es eficiente hacer esta afirmación ya que “There’s little scientific evidence to support the connection, and it may distract us from addressing those issues that we know contribute to real-world violence”. (Division 46, 2017)

diferentes modos de juego que aún podemos encontrar en los FPS de la actualidad. Este título incluía, a su vez, un sistema de clanes que permitió dar lugar, gracias a la convención QuakeCon, a los inicios de las denominadas fiestas LAN, donde los y las pocas jugadoras de entonces se reunían en un lugar presencialmente para jugar a videojuegos (King & Borland, 2003).

La carrera espacial y la guerra contra el terrorismo protagonizada por Estados Unidos a finales de los noventa y primeros del siglo veintiuno, inspiraron una proliferación de FPS como las sagas Half-Life (1998) y Halo (2001), que tenían a los alienígenas como antagonistas, o la famosísima saga Counter-Strike (1999), que fue en sus orígenes una modificación del primer Half-Life, pero introducía una temática antiterrorista. En Counter-Strike se podía escoger un bando —terrorista o antiterrorista— y el equipo ganador era el que conseguía o bien cumplir sus objetivos o bien terminar con los jugadores del equipo rival.

Desde las dos últimas décadas hasta el día de hoy, llega una gran cantidad de videojuegos de disparos en primera persona ambientados en conflictos bélicos tanto reales como ficticios. Entre ellos existen títulos relevantes como Call of Duty (2003), la serie creada por el autor norteamericano Tom Clancy, entre los que destaca Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (2015), o la serie Battlefield (2016), cuyo decimosexto juego, lanzado en 2018, levantó una serie de polémicas en redes sociales de las que se hablará en el próximo apartado del capítulo.

Recientemente, se debe prestar atención a videojuegos como Overwatch (2016), que incluye una gran variedad y diversidad de personajes, entre los que encontramos una cantidad destacable de personajes femeninos por primera vez en este género de videojuegos. Overwatch fue desarrollado por Activision Blizzard, empresa que, al igual que Riot Games, la desarrolladora de Valorant (2020), se ha visto involucrada en polémicas relacionadas con acoso sexual y discriminación hacia las trabajadoras (Brugat, 2022).

En la próxima sección, haremos un análisis desde la perspectiva de género de la forma en que los FPS se han vendido a través de la publicidad. Si tenemos en cuenta el público diana al que se han dirigido estos productos hasta la actualidad, podremos plantearnos si el *marketing* ha influido en la adquisición de usuarias y en el rechazo, por parte de algunos usuarios, de las mismas. Para ello, nos centraremos en la presencia o ausencia de las mujeres en los propios videojuegos y en las campañas de *marketing* de algunos de los FPS que han sido mencionados previamente.

B. Marketing de los FPS desde una perspectiva de género

“La prensa de videojuegos siguió la estela de las revistas de ordenadores personales de la época, que venían enfocadas en su práctica totalidad a un público masculino” (Gómez, 2018) es decir, los ordenadores personales eran un producto que, como bien transmitían esas revistas y se menciona en el capítulo de Diana P. Gómez “El poder influenciador de la publicidad y los videojuegos”, se trataba de un lujo para los varones del hogar. La percepción que la sociedad tenía de los videojuegos también estuvo en su mayoría ligada con ese espacio de ocio privado para los varones, sobre todo a partir de la década de los ochenta, cuando, debido a los altos costes de la creación de consolas, el *marketing* decidió tener a los varones adolescentes de entre 12 y 20 años como público diana (2018).

Durante la época en la que emergen los FPS que mencionábamos en la primera sección, la publicidad mostraba “unos videojuegos mucho más violentos y con mucha más acción que los de los años 70, [...] con una presencia casi total de varones jóvenes divirtiéndose entre ellos y una casi inexistente presencia femenina, que habitualmente sólo aparecía en pantalla como alivio cómico o para alabar al jugador” (Gómez, 2018). Estas imágenes dejaban claro quiénes eran los consumidores a los que se dirigía el producto y quienes se convertían en una mera parte más del *marketing*. Incluso se podría interpretar que dichas imágenes están reforzando el estereotipo de la mujer como recompensa o trofeo, analizado por la crítica cultural canadiense Anita Sarkeesian en su serie de *YouTube Tropes vs Women in Video Games*, donde se lanza el mensaje de que, si eres un buen jugador, entonces tendrás éxito con las mujeres (2016).

Afirma Gómez que, “si un segmento de la población percibe que el producto que le muestra un anuncio o un spot publicitario se ajusta a su rango de edad, género, condiciones sociales y ambiciones futuras, será más propenso a adquirirlo y jugarlo”. Por el contrario, “[s]i no se ve reflejado (y lo que es peor, se ve denigrado) por la publicidad de ese producto, jamás será un potencial consumidor y nunca llegará a formar parte de ese público” (2018). Entendemos, por tanto, que, si existe una presencia femenina escasa en los textos promocionales de videojuegos, será más complicado que las mujeres consuman ese producto.

La presencia de las mujeres en los FPS mencionados

Si dedicamos un par de horas a jugar cada uno de los títulos mencionados en el apartado anterior o echamos un vistazo a los *gameplays*⁶ subidos a YouTube, podemos observar cómo, a excepción de en títulos más actuales, como Overwatch o Valorant, la presencia de personajes femeninos es más bien escasa en comparación con la de personajes masculinos. No obstante, es interesante tener en cuenta el trato que se da a las mujeres en los videojuegos mencionados en los que sí aparecen, ya sea como protagonistas o como personajes no jugables (en adelante, NPC).⁷

Para ello, a continuación, observaremos de qué forma aparecen las mujeres en los FPS mencionados en la anterior sección. Prestaremos especial atención a los siguientes factores:

- a) su jugabilidad: si son protagonistas (los y las usuarias pueden utilizar al personaje durante todo el tiempo), personajes jugables (los y las usuarias pueden utilizar al personaje en algún momento del juego) o NPCs (personajes que los y las usuarias no pueden controlar, sólo se puede interactuar con ellos a lo largo de la partida).
- b) su apariencia física: si son personajes sexualizados, si cumplen con los cánones de belleza, si representan unos roles de género.
- c) su presencia: ¿están presentes los personajes durante poco o mucho tiempo en el juego?
- d) la reacción por parte del público de la presencia/ausencia de estas en el juego.

Los primeros FPS mencionados, Maze War (1973) y Spasim (1974) ni siquiera tenían personajes con apariencia humana, ya que se trataba de juegos de tipo lineal. No obstante, ambos juegos tienen elementos que permanecen en videojuegos actuales; mientras que en Maze War podemos observar que hay un robot como objeto al que disparar, aunque no vemos manos cogiendo armas como sí veremos en títulos posteriores. Spasim, por otro lado, tiene una mira que facilita a los y las jugadoras el hecho de apuntar hacia los objetivos.

⁶ Con *gameplay* nos referimos a la tercera acepción del GamerDic: 3. Video donde se reproduce una partida grabada por un jugador. (*Definición de Gameplay, 2013*)

⁷ Acrónimo del término inglés Non Playable Character (Personaje No Jugable). (*Definición de NPC, 2013*)

En algunos de los videojuegos de la década de los 90, Wolfenstein 3D (1992), Doom (1993), Duke Nukem 3D (1996), Quake (1996), Half-Life (1998) y Counter Strike (1999), comienza a haber algo de presencia femenina. En el episodio cinco del Wolfenstein 3D, se nos presenta al único personaje femenino que aparece en todo el videojuego: Gretel Grosse (Figura 1), una guardia nazi, cuya apariencia es literalmente una copia del *asset* de su hermano Hans Grosse (Figura 2). Al *asset* del hermano de Gretel se le ha cambiado el color el traje, se le ha hinchado la zona de los pechos, se le han pintado los labios de rosa y se le han añadido dos trencitas rubias a la cabeza del personaje.⁸ Gretel Grosse no se trata de un personaje jugable, sino de una jefa final⁹ a la que tenemos que derrotar al final del noveno piso. No podemos utilizar a Gretel para realizar las acciones que lleva a cabo el protagonista del juego, sino que su único papel es ser asesinada y darnos una recompensa de oro a cambio.



Figura 1 Hans Grosse



Figura 2 Gretel Grosse

Fuente: Wolfenstein Wiki

El uso de personajes femeninos como antagonistas o como jefas finales a las que asesinar, se repite también en videojuegos como el Quake (1996) con el personaje de Shub-Niggurath, Doom IV (2016) con el personaje de Olivia Pierce, Doom Eternal (2020) con el personaje de Khan Makyr.

First-person shooters como Duke Nukem 3D (1996), Quake II (1997) o Quake III Arena (1999) tienen en común un trato denigrante hacia la mujer. Duke Nukem 3D

⁸ Con *asset* nos referimos a: Cada uno de los elementos que componen el juego (animaciones, modelos, IA, sonidos, etc). Es muy común en los estudios de videojuegos que se modifiquen *assets* ya generados para crear nuevos personajes cuando se tienen pocos recursos. (Definición de Asset, 2013)

⁹ Con jefa final nos referimos a: Enemigo especial dotado de más y mejores habilidades y mayor cantidad de vida que el resto, lo que lo hace más difícil de derrotar. También denominado jefe final, ya que suele aparecer al final de un nivel o fase, como último obstáculo antes de avanzar al siguiente. (Definición de Jefe, 2013)

(1996) es un videojuego que, como ya se mencionó en el primer apartado de este capítulo, levantó polémicas y fue censurado en países debido a ello; ya que, el protagonista, un héroe hipermasculinizado, lucha por las calles de Los Ángeles mientras atraviesa librerías de contenido para adultos, clubs de striptease y calles con paredes repletas de pósteres con mujeres con poca ropa. Además, algunas de las mujeres semidesnudas mueven el pecho al interactuar con ellas. Duke Nukem 3D fue, junto a Gran Theft Auto, acusado de ser uno de esos juegos que fomentaban la violencia contra las mujeres al recompensar al jugador por “asesinar prostitutas” (Grossman y DeGaetano, 1999). No obstante, en Duke Nukem 3D, en vez de ser recompensado por asesinar a las strippers, el jugador es “castigado” con un ataque sorpresa de las fuerzas alienígenas (Voorhees, 2012).

En la serie Quake, es a partir del Quake II (1997), la presencia femenina es mucho menos sutil que con Shub-Niggurath y comienza a estar sexualizada con la Doncella de Hierro, que aparece en el nivel 6 del juego (Figura 3). Y con el Quake III Arena (1999) la serie de videojuegos empieza a tener una variedad de personajes femeninos jugables (Figura 4): Mynx (descrita en el manual del juego de una forma bastante sexista), Daemia (el único personaje que habla español en el juego); Hunter, Angel o Major (que tampoco se libran de dicotomías sexistas, como la de mujer buena o ángel/mujer mala o bruja, a la hora de referirse a ellas en los diálogos del juego), Slash y Lucy.¹⁰



Figura 3 Shub-Niggurath (izq.) y Doncella de Hierro (.dcha)

Fuente: Quake Wiki

¹⁰ Sobre Mynx: “Fashion model, master assassin, or adult entertainer: Which is the real Mynx? She's part viper, part black widow, and all woman”. (Quake III, 1999)

Sobre Hunter: "Ice Queen", "Princess", "Feather-head", "She-male", "Sistah Chicken Head" and "Witch".

Sobre Angel: “Steel Witch”, "Avenging Angel" and "Iron Lady”.

Sobre Major: “Boss Lady”, "Cyclops", "Ms.Major, Sir", "Major Witch" and "Iron-Thighs”. (Quake III, 1999).

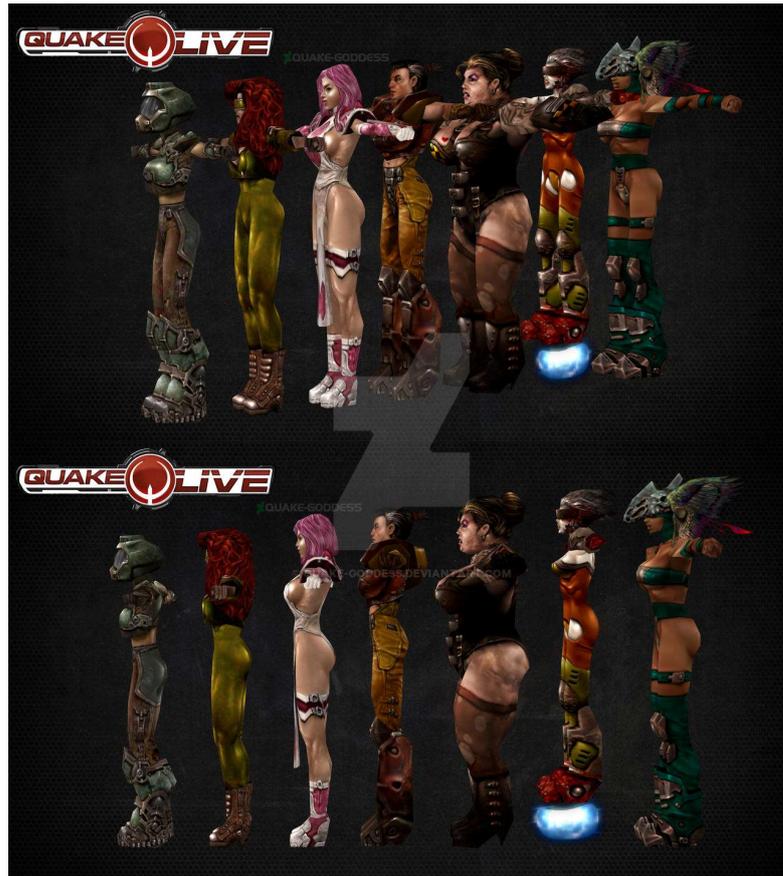


Figura 4 Personajes femeninos Quake III

Fuente: Quake Live

El estereotipo de la mujer como asistente, siendo esta humana o inteligencia artificial programada por un varón, también está presente en algunos de los videojuegos mencionados (Half-Life: Decay, 2001; Halo, 2001; Doom III: Resurrection of Evil, 2004 y Doom IV, 2016).¹¹ Encontramos un ejemplo muy interesante en el lore de Half-Life: Decay, donde conocemos al personaje de Caroline, que es la asistente personal del CEO de Aperture Science, una organización científica que aparece como antagonista en otro videojuego creado por la misma desarrolladora de Half-Life, llamado Portal. En Portal, conocemos a GLaDOS, que es la inteligencia artificial que va guiando a la protagonista a través del juego, una inteligencia artificial que, una vez llegamos al final, se corrompe y se vuelve malvada. Si echamos un vistazo al lore, descubrimos que el CEO de Aperture Science ordenó que subieran los recuerdos de Caroline a una red informática, creando de esa forma a GLaDOS. No obstante, la inteligencia artificial se corrompió, tomó conciencia e identidad propia, e intentó asesinar a los científicos (Figura 5). A esta mujer

¹¹ Resulta anecdótico mencionar que en el videojuego Halo hay una inteligencia artificial que se llama Cortana y, de hecho, la actriz de doblaje Jen Taylor, es quien pone la voz a la asistente homónima de Windows.

como asistente se le suma el cliché de la sanadora en personajes como Moira, Ana de Overwatch (2016) o Skye y Sage de Valorant (2020), no obstante, en el caso de Overwatch y Valorant, al contrario de las asistentes de los otros videojuegos mencionados, se trata de personajes controlables por parte de los y las usuarias (Figura 6).



Figura 5 Caroline (izq.) y GLaDOS (.dcha)



Figura 6 Ana (izq.) y Sage (.dcha)

La reacción ante la inclusión de personajes diversos

Por último, y puesto que los videojuegos de disparos en primera persona están fuertemente relacionados con la guerra, es interesante mencionar las polémicas generadas a raíz de la introducción de presencia de mujeres en FPS bélicos. En el caso de Battlefield V (2018), algunos usuarios denunciaron en Twitter la “falta de rigor histórico” en el videojuego puesto que, según afirmaban, las mujeres no habían participado en la Segunda Guerra Mundial. El usuario de Twitter @EmiratiPatriot (2018) afirmaba que “los personajes en este tráiler deben de ser una broma y lo que realmente me disgusta es la falta de rigor histórico que han retratado, por ejemplo, mujer discapacitada o trans con un brazo de madera #NotMyBattlefield”. @St_Newts (2018), además de quejarse de la “falta de rigor histórico”, no entendía por qué los desarrolladores tenían que meter este tipo de “inexactitudes históricas” porque personas que ni siquiera jugaban al Battlefield se sintieran excluidas y se quejaran de ello por redes sociales.

No obstante, cabe destacar que hubo respuestas a este tipo de *tweets*, con hilos informativos sobre la presencia de mujeres en la Segunda Guerra Mundial, como el de @Wasu_Wazol (2018), o de tipo más humorístico, como la del usuario @Liam_Beirne (2018) que se burlaba de los jugadores decepcionados por la falta de rigor histórico, afirmando que iban a estar mucho más decepcionados cuando descubrieran que los soldados asesinados en la Segunda Guerra Mundial no volvían a aparecer en el mapa, a diferencia de los personajes del videojuego. A pesar de que exista una gran cantidad de personas a favor de la inclusión de mujeres en los juegos de disparos ambientados en la guerra, a fecha de 2021, la inclusión de mujeres en el último videojuego de la saga Counter-Strike sigue siendo un debate (Serrano, 2021), por lo que no queda duda de que aún queda un camino por recorrer.

Por último, FPS como Overwatch (2016) y Valorant (2020) están siendo pioneros en la inclusión de personajes femeninos de diferentes aspectos físicos, orientaciones sexuales y etnias. Como ejemplo de Overwatch tenemos al personaje de Tracer, cuya relación lésbica fue presentada a través de un cómic por parte de Activision Blizzard. Tanto Blizzard como Riot Games han sido acusadas en diferentes ocasiones de apoyar causas feministas y del colectivo LGTB* como lavado de cara tras varias denuncias de acoso sexual y discriminación por parte de las trabajadoras de sendas empresas (Hurtado, 2021).

No debemos olvidar el actual *boom* de las redes sociales y de los creadores de contenido, que ha llevado a una nueva forma de promocionar los productos: a través del *marketing* de *influencers*. Por este motivo, resultaría interesante echar un vistazo, al menos a los canales principales de difusión de los videojuegos mencionados para ver quiénes promocionan qué producto y qué perfiles están mejor posicionados, y por tanto, más visibles, en las diferentes plataformas. Centrándonos en el ámbito de los videojuegos, cabe destacar que la principal forma de promocionar productos es a través del *streaming* o del contenido en formato vídeo, como los *gameplays* que mencionábamos al principio de este apartado, por lo que los canales de difusión más relevantes de este sector son Twitch y YouTube. A pesar de que no nos centraremos en este tema debido a la extensión de este trabajo, analizar el *marketing* de *influencers* de videojuegos en general o de *first-person shooters* en particular, desde una perspectiva de género, sería una posible línea de investigación futura.

C. El inicio de la comunidad *gamer* y el síndrome de la casa del árbol

Cuando hablamos de comunidad *gamer*, nos referimos, en parte, a lo que algunos expertos denominan “sociedad virtual”; es decir, un lugar donde “las interacciones personales se realizan mediante plataformas de comunicación denominadas redes sociales, a través de las cuales las personas de estas sociedades intercambian ideas, comparten experiencias, realizan críticas y emiten opiniones en tiempo real” (López et al., 2018; Neira, 2017). La única diferencia que habría con este término sería que en la comunidad *gamer* existe un tema principal de conversación: los videojuegos. Además, hablamos de comunidad *gamer*, cuando queremos poner una etiqueta a un grupo de personas que juegan a videojuegos y que se reúnen tanto de forma presencial como online para disfrutar de su *hobby* en compañía de otras personas. Se podría decir que las comunidades *gamer* comenzaron en la década de los setenta en Estados Unidos, cuando se empezaron a comercializar las primeras máquinas recreativas, con el PONG de Atari, fomentando a que el *hobby* de jugar a videojuegos se convirtiera en algo mucho más social.

Es necesario que entendamos que estas comunidades ya fueron mixtas desde el principio y que sería un error entenderlas como exclusivamente masculinas, puesto que, como afirmaba en 2001 la periodista de videojuegos Vangie ‘Aurora’ Beal: “Female gamers have always existed, moving silently amongst the community, taking shelter behind genderless nicknames for fear of segregation, or ridicule, but in more recent years

they shed their collective disguises, stepped forward to be counted, and demanded to be heard”.

El síndrome de la casa del árbol y la cultura participativa

Este miedo a la discriminación que menciona Beal es similar a lo que Gómez acuña como “el síndrome de la casa del árbol” (2018); es decir, la idea de que, como los videojuegos en un principio fueron desarrollados por equipos con hiperrepresentación masculina y vendidos mediante el *marketing* a un público objetivo masculino, algunas personas viven con la falsa creencia de que el mundo de los videojuegos se trata de un espacio en el que las mujeres no son bien recibidas. De esta manera, mientras que algunos hombres continúan transmitiendo esta idea a través de comentarios despectivos cargados de estereotipos de género, las mujeres buscan diferentes mecanismos de resistencia para evitar conflictos y poder permanecer en ese espacio. Entre estos mecanismos destacan el hecho de jugar con amistades, ocultar su identidad mediante el uso de *nicknames* neutros o evitando la comunicación con los otros usuarios mediante los chats de voz (Cote, 2017).

Como veremos en la parte práctica de esta tesis de fin de máster, esta idea de que los videojuegos son un espacio *non grato* para las mujeres se sigue transmitiendo en la actualidad en forma de los comentarios misóginos que reciben las jugadoras en su día a día. No obstante, tanto los estudios de videojuegos como la sociedad deberían entender que “There is nothing wrong with a little girl who enjoys a first-person shooter game” (Bergman, 2000). De hecho, Bergman comentaba en una entrevista que cuanto más jugaran las mujeres a videojuegos, mejor, puesto que esta primera toma de contacto con los ordenadores podría ayudar a romper con la brecha de género digital (Slaton, 1999).

La comunidad *gamer* está presente en diferentes lugares de internet, como Reddit, Twitter, Twitch o en los servidores privados de la red social Discord. Además, resulta interesante tomar el concepto de “cultura participativa”, propuesto por Henry Jenkins en su obra *Convergence Culture* (2008) ya que es en la cultura de *hiperconexión* actual cuando más nos es posible conocer las diferentes realidades de las personas que juegan a videojuegos. No solo debido al contenido creado por el *fandom gamer* en formato literario o audiovisual, sino también, puesto que, como comenta el autor, “if the work of media consumers was once silent and invisible, new consumers are now noisy and public” (2008, 19). Y esta nueva tendencia a compartir todo en redes sociales trae consigo nuevas oportunidades para la academia, puesto que mientras que antes todo se quedaba en una

simple anécdota puntual, la repercusión que puede tener una publicación en una red social como Twitter en la actualidad es tal que incluso se puede utilizar un *tweet* como muestra de una investigación.

Con la llegada de los deportes electrónicos (del inglés *esports*), las competiciones de videojuegos se convierten en eventos internacionales y multitudinarios que refuerzan ese concepto de convergencia cultural, uniendo el mundo de los videojuegos con los valores del deporte. Un fenómeno fan que consume el 38% de la población online española, según un estudio de 2020 de Paypal en asociación con empresas del sector de los videojuegos. Además, el 97% de las personas que consumen contenido sobre los *esports*, también juega a videojuegos. No obstante, a pesar de que estudios como el de Paypal muestran que la presencia femenina es relevante en cuanto a consumo y gasto para el sector de los deportes electrónicos en España (36% de la audiencia y 56% de las personas que más dinero gastan en el sector), a fecha de 2022, no existen jugadoras titulares en las plantillas de los equipos competitivos de las principales ligas de deportes electrónicos activas (Superliga de League of Legends, ESL Masters de CS:GO, VRL Spain Rising Series de Valorant y R6 Spain Nationals de Rainbow Six Siege).¹² O lo que es lo mismo, podríamos entender que la profesionalización de las mujeres como jugadoras, es prácticamente inexistente (Melchor, 2017).

En el siguiente capítulo de este trabajo de fin de máster, observaremos más en profundidad el contexto del videojuego Valorant de Riot Games, en el que tiene lugar nuestro análisis de interacciones. En el primer apartado, se tratará de explicar tanto el funcionamiento básico del videojuego como el sistema de *rankings* de este. En el segundo apartado, analizaremos el informe de igualdad y diversidad de Riot Games y su política contra la toxicidad en los chats de texto y voz. Por último, hablaremos de la iniciativa Valorant Game Changers y observaremos los resultados del ámbito nacional cedidos por parte de la propia empresa.

¹² Plantillas titulares de: League of Legends, (Movistar Esports, 2022) CS: GO (Liquipedia Counter-Strike Wiki, 2022), Valorant (Marca, 2022) y [Rainbow Six Siege](#) (Liquipedia.Net.,2022)

CAPÍTULO 2: Valorant, Riot Games y el camino hacia la inclusión

D. Valorant

Características básicas del juego

Valorant es un FPS (*first-person shooter* o *shooter* en primera persona) online de Riot Games que requiere trabajar en equipos de cinco para conseguir el objetivo de plantar y explotar (o desactivar) una bomba (o *spike*) en una zona marcada de amarillo. El videojuego cuenta con dos colas de acceso: una normal y otra competitiva (estas partidas se denominan comúnmente como clasificatorias o *rankeds*). La principal diferencia entre estas dos colas es que en el segundo tipo se otorgan o restan puntos de combate (PC), que afectan al rango de los y las jugadoras en función de sus victorias o derrotas; mientras que si se juegan partidas normales, los puntos obtenidos son puntos de experiencia; no se pierden esos puntos por perder partidas, únicamente se van añadiendo y afectan a eventos secundarios dentro del videojuego: como el nivel de experiencia de la persona, que sirve para indicar cuanto tiempo has jugado, te permite desbloquear las partidas clasificatorias al llegar al nivel veinte.

Valorant cuenta también con un sistema de objetivos de puntos que, al completar determinadas misiones, permite a los y las jugadoras desbloquear agentes y diseños y efectos para las armas (*skins*). También tiene un sistema de fidelización, en el que, pagando la cuota de diez euros, es posible ir desbloqueando una serie de recompensas en función de las partidas que juegues y/o las misiones que cumplas en un periodo de unos dos meses.

Las partidas, sean normales o clasificatorias, consisten en anotar un total de trece rondas. Gana la ronda el equipo que sea capaz de cumplir un objetivo que tiene que ver con el tipo de ronda en el que se esté:

- a) Ataque: plantar la *spike* y hacer que explote, evitando que el equipo enemigo la desactive a tiempo.
- b) Defensa: defusar (o desactivar) la *spike* evitando que el equipo enemigo consiga que la bomba se detone.

La partida termina cuando uno de los dos equipos ha conseguido ganar trece rondas. No obstante, en las colas de tipo clasificatorio puede darse la situación de que ambos equipos estén empatados a doce rondas ganadas. En este caso, tiene lugar una

prórroga, donde se alternan rondas de ataque y defensa hasta que uno de los dos equipos sea capaz de ganar dos rondas de forma consecutiva. Además, existe también la posibilidad de que ambos equipos pacten un empate, haciendo que ninguno de los miembros de los equipos gane o pierda puntos.

Valorant cuenta con siete mapas o “mundos” en los que se desarrollan los combates (Fracture, Breeze, Icebox, Split, Bind, Haven y Ascent) y dieciocho agentes, de los cuáles dieciséis tienen apariencia humana (diez mujeres y seis hombres) y de los tres restantes desconocemos su género, ya que se trata de sistemas o espectros, cuyas voces están distorsionadas. Cada agente cuenta con un set de habilidades que permiten clasificarlos en diferentes roles en función de la utilidad de estas. El propio Valorant clasifica los agentes en cuatro roles principales:

- **Duelista:** Los duelistas son asesinos autosuficientes que, gracias a sus habilidades y destrezas, suelen conseguir iniciar enfrentamientos y anotarse muchos asesinatos.
- **Centinela:** Los centinelas son expertos en defensa que se centran en bloquear áreas y vigilar los flancos tanto durante las rondas de ataque como en las de defensa.
- **Iniciador:** Los iniciadores se centran en servirse de ángulos inusuales para ayudar a su equipo a adentrarse en territorios clave y alejar a los defensores.
- **Controlador:** Los controladores se especializan en dividir terrenos peligrosos en varias zonas para que su equipo pueda encargarse del resto.¹³

A pesar de que la clasificación del propio videojuego determina la existencia de cuatro roles principales, existen personajes como Skye o Sage, que a pesar de pertenecer a diferentes roles (Iniciador y Centinela, respectivamente) se les denomina *healers*, puesto que son las únicas agentes del juego que cuentan con una habilidad para curar a los personajes aliados.

Valorant es un videojuego en el que es importante que los equipos compartan la mayor cantidad de información posible en periodos cortos de tiempo y en el que es necesaria una buena comunicación. Por este motivo, Riot Games pone a disposición de los y las usuarias un chat de voz y otro de texto. Además, durante la partida se cuenta también con un sistema de alertas que permite comunicar a los demás miembros del

¹³ A algunos controladores también se les denomina coloquialmente como ‘humos’ en relación con una habilidad de la que disponen que consiste en desplegar una bola con humo en un punto específico del mapa.

equipo diferentes acciones, esto se realizaría a través de una serie de marcas, que se colocan haciendo clic sobre un mini mapa que aparece en pantalla. No obstante, lo más común es hacer uso de los chats de voz y texto, no sólo como una herramienta para dar al equipo información sobre la partida, sino como forma de interactuar con las demás personas. Es decir, aunque su funcionalidad principal sea la de poder comunicarte rápidamente con quienes juegas la partida, el chat se puede utilizar también como herramienta de socialización.

Sistema de rankeds

Como mencionábamos antes, Valorant tiene dos modalidades principales de juego, las partidas normales y las clasificatorias (también denominadas *rankeds*), donde la diferencia está en que por jugar al segundo tipo se te dan o quitan puntos de combate (PC) en función de tus victorias o derrotas. Para poder jugar al videojuego, cada persona entra en una sala y el propio Valorant cuenta con un sistema de *matchmaking* que empareja a los y las usuarias según dos parámetros: el nivel de experiencia de juego (obtenida a base de haber jugado partidas normales) y el rango. En el caso de las partidas normales, el sistema de *matchmaking* se centra en que el nivel del juego (el nivel que tiene la persona en función de las partidas jugadas). En el caso de las partidas clasificatorias, el sistema se centra en que el rango de los y las usuarias sea similar.

Para obtener un rango la primera vez que se juegan las partidas clasificatorias, los y las usuarias deben jugar un total de diez partidas. En función de su rendimiento en comparación con el de quienes componen su equipo y el de las personas que componen el equipo contrario, el juego calcula, mediante un algoritmo secreto de la compañía basado en el sistema creado para el ajedrez por el físico Árpád Élő, el que será su rango inicial (Xataka Esports, 2016; Millenium, 2020).

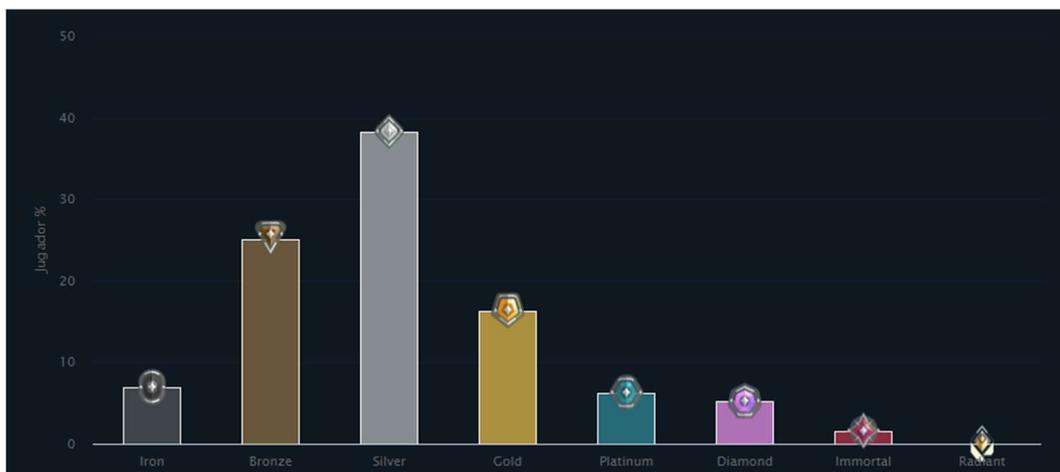


Figura 7 Sistema de rangos de Valorant

Fuente: Millenium, 2021.

El sistema de rangos del videojuego (**Figura 7**) va desde Hierro hasta Radiante y una vez las personas llegan a los rangos de Diamante (5,29%), Inmortal (1,62%) o Radiante (0,06%) pueden entrar a jugar en las ligas competitivas de deportes electrónicos (Millenium, 2021). En el caso de España, tenemos dos ligas, una profesional y una *amateur*. La profesional es la denominada Valorant Regional League Spain: Rising Series, organizada por la Liga de Videojuegos Profesional de España (LVP), que cuenta con un total de diez equipos. La competición de tipo *amateur* es la Liga Radiante, que forma parte del Circuito Tormenta, competición de videojuegos de Riot Games organizada por la empresa GGTech Entertainment. Dicha liga está compuesta por un total de ocho equipos, cuyo ganador pasa a competir en la Rising Series.

A pesar de que ambas ligas son de carácter mixto, como podemos observar en sus normativas, de los dieciocho equipos que pertenecen a ambas competiciones, sólo hay una mujer dentro de la plantilla titular de uno de los equipos de la Rising Series; el caso de María “Toki” Pérez, que ha entrado recientemente a competir en el equipo de CASE Esports (LVP España, 2022).¹⁴ No obstante, se está volviendo común la práctica por parte de algunos equipos de *esports* el poner a mujeres como suplentes dentro de las plantillas titulares que no juegan ningún partido y acaban cansándose y yendo en busca de otro equipo que las trate mejor.

¹⁴ Es posible acceder tanto a la normativa de la liga como a las plantillas de los equipos a través de la web oficial de la liga.

E. Iniciativas y políticas de igualdad, inclusión y diversidad

No es extraño el hecho de ver una presencia minoritaria de mujeres en la industria de los esports, sobre todo de cara al mundo de la profesionalización de los y las jugadoras. Por este motivo, además de por la mala imagen creada tras denuncias por situaciones machistas, la propia empresa Riot Games, cuenta con un informe anual donde van documentando el progreso en diversidad e inclusión de la compañía, así como apartados destinados a la inclusión y diversidad de diferentes colectivos en situación de desigualdad. En el caso de Estados Unidos, Riot Games cuenta con seis “grupos de identidad” que se encargan de ofrecer al resto de la plantilla “ideas y perspectivas sobre las oportunidades y los desafíos que existen para mantener un lugar de trabajo diverso e inclusivo” (Riot Games, 2022a). Según la web de Riot Games (2022a) los seis grupos de identidad existentes hasta la fecha son los siguientes:

- Filipinos At Riot: su misión es empoderar, unificar y celebrar la comunidad de personal de procedencia filipina tanto de la industria como de la comunidad *gamer*.
- Rainbow Rioters: su misión es fomentar las comunidades y los productos LGTBQA* tanto en Riot como en la sociedad en general.
- Riot Alliance of Diverse Genders (RAD): su misión es hacer de Riot un lugar donde las personas de todos los géneros prosperen y se vean reflejadas en los productos de la compañía.
- Riot Noir: su misión es dar voz a las voces racializadas de la comunidad y aumentar su representación en Riot tanto dentro como fuera de los productos.
- Riot Unidos: su misión es proporcionar un ambiente de apoyo para la plantilla procedente de Latinoamérica, abogando por una mayor visibilidad, la vinculación cultural, el alcance de la comunidad, y el cambio positivo a través de Riot Games.
- Veterans@Riot: su misión es apoyar a las personas veteranas de guerra, con el fin de mejorar su salud mental y evitar suicidios entre las mismas (Riot Games, 2021b).

Podemos encontrar una muestra del impacto de estos grupos de identidad en ejemplos de diferentes productos de la compañía. Gracias a RAD y Rainbow Rioters, el videojuego de cartas de estrategia Legends of Runeterra, introdujo a los personajes no binarios de Tyari The Traveler y Dropboarder (Riot Games, 2021). En el caso de Valorant, están haciendo un gran trabajo en relación con la diversidad étnica y racial de

los personajes, ya que cada uno de los guerreros/as jugables procede de un lugar del mundo diferente. Un ejemplo en el que queda reflejado el trabajo por parte de los Rioters de Brasil es el personaje de Raze, donde podemos ver un enorme vínculo con la música. El director de comunicación del país entendía en un artículo en la web de Riot (Riot Games, 2022b) que “As Brazilians, we often see ourselves as flashy, as quick, as irreverent, and as creative. So Raze’s personality and her kit had to match that.” En el tráiler de presentación del personaje se puede ver cómo han sido capaces de mantener esa esencia colorida y musical tan característica de Brasil (Valorant, 2021). Tras el anuncio de la nueva agente del videojuego, de procedencia filipina, se presentó a un nuevo grupo de identidad en Riot para “dar voz a las historias de la comunidad de personas asiáticas e isleñas del Pacífico en los Estados Unidos” (Riot Games, 2022c).

Con la introducción de la última agente de Valorant, Fade, encontramos un caso de representación femenina para las jugadoras turcas. La supervisora de marca de las oficinas de Riot de Estambul, comentó en una entrevista que “As a woman, you have to be more aware of your surroundings, Fade is strong, she’s a bit scary. But she’s also always aware of her surroundings, she’s constantly tracking where people are. That’s an experience a lot of women have” (Riot Games, 2022d). Es decir, podemos entender que Fade es una representación simbólica de ese estado de hipervigilancia que muchas mujeres experimentan en su día a día. Además, en el caso de League of Legends, en 2022 se introdujo el personaje de Renata Glasc, que es definida por la compañía como una “authoritative, older woman, who represents the diversity of women in games”. Renata es un personaje muy poderoso procedente de los suburbios ficticios de Zaun, que es capaz de “someter a sus enemigos a su voluntad y empoderar a sus aliados”.

El informe anual sobre diversidad e inclusión

El informe anual sobre diversidad e inclusión se comenzó a realizar el pasado 2021 con el fin de documentar el progreso de la compañía en cuestiones de diversidad, igualdad e inclusión (DEI, según las siglas en inglés del informe). Entienden su labor por la DEI no únicamente como una resolución de una crisis existente en la sociedad, sino también como una estrategia de negocio, por lo que pretenden ser constantes y mantenerla activa tanto en el presente como en el futuro. En el informe DEI (2021), podemos observar datos interesantes como que el 29% del equipo ejecutivo de Riot Games está formado por mujeres y el 22% del equipo ejecutivo pertenece a minorías infrarrepresentadas. También

existe cierta transparencia sobre el dinero que han donado e invertido en asociaciones de diferentes áreas para apoyar a negocios administrados por minorías y luchar contra los diferentes tipos de discriminación. Además, entre los objetivos y las novedades de ese año está la creación del primer torneo femenino de Valorant, que fue visto por más de 33.000 personas.

Valorant Game Changers es la iniciativa de Valorant que está detrás de ese torneo y fue creada con la intención de impulsar “la creación de nuevas oportunidades y la visibilidad de las mujeres y otros géneros discriminados en los esports de VALORANT” (Valorant, 2021b). Valorant Game Changers cuenta con dos tipos de competiciones principales: la VCT Game Changers Series y la Valorant Champions Tour Game Changers Academy. La función de la VCT Game Changers Series fue crear competiciones de alto nivel que son disputadas por equipos íntegramente compuestos por mujeres y tienen lugar de forma presencial en diferentes lugares del mundo. Por otro lado, la VCT Game Changers Academy consiste en organizar torneos mensuales para que las jugadoras de todos los rangos puedan competir a un nivel semiprofesional. La Valorant Game Changers ya va por su tercera edición y la región de EMEA (a la que pertenece España) cuenta con un total de 16 equipos clasificados en cada edición. El número de participantes clasificadas por país y por edición queda reflejado en la siguiente gráfica (Figura 8).¹⁵

¹⁵ La gráfica es de origen propio con datos extraídos de la base de datos Liquipedia (2021a, 2021b, 2022). No obstante, hay una errata con los titulares de las páginas, ya que, como es lógico, la tercera edición tuvo lugar en 2022 y la segunda en 2021.

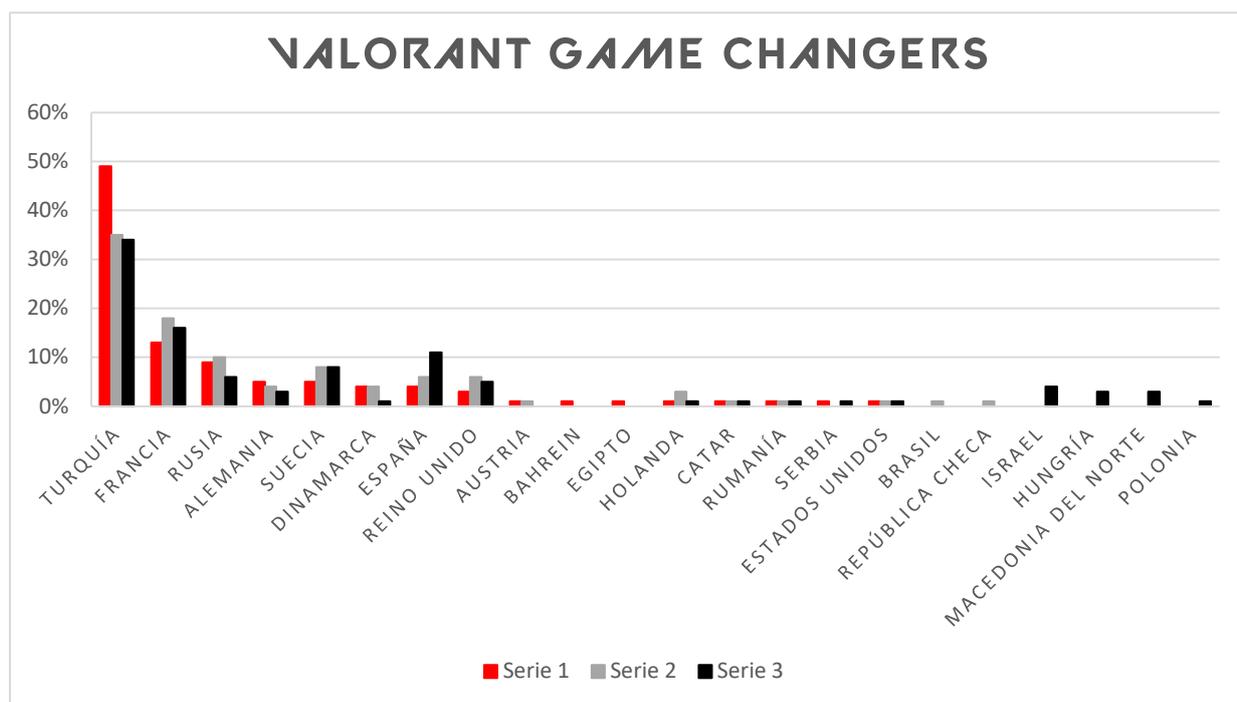


Figura 8 Presencia por países de jugadoras en la Valorant Game Changers

Fuente: Elaboración propia con datos extraídos de Liquipedia.

La presente gráfica muestra la presencia de jugadoras procedentes de diferentes del mundo a lo largo de tres ediciones del Valorant Game Changers. En ella podemos observar información relevante a nivel nacional, ya que, mientras en la primera edición, disputada de manera *online* entre septiembre y octubre de 2021, España estaba en la sexta posición por índice de participación, con tres jugadoras de un total de ochenta jugadoras; en la última edición, que tuvo lugar de manera *online* entre los meses de abril y mayo de 2022, España ascendió hasta la tercera posición por índice de participación con nueve jugadoras de un total de ochenta jugadoras, quedando únicamente por debajo de Francia, con trece jugadoras y Turquía, que lidera la tabla con veintisiete jugadoras. Lo que indica un ligero aumento de participación de la esfera competitiva nacional femenina en tan solo unos meses de diferencia.

F. El caso de España: Our Party.

Para este tercer subapartado he contado con la **ayuda de una de** las organizadoras a nivel nacional de una de las iniciativas llevadas a cabo como parte del programa Valorant Game Changers. Marina Cobos, mediante una entrevista vía correo electrónico, nos contó su experiencia en la organización del torneo Our Party, un evento *online* que buscaba “elevar a todas esas jugadoras que querían competir y a la vez generar espacios seguros para que lo hagan” (Cobos, 2022).¹⁶ Our Party se creó con la intención de dar herramientas para animar a las jugadoras a participar en torneos, en entornos mixtos, acompañadas de sus amistades. La normativa del torneo era que hubiera un mínimo de dos mujeres por equipo. El resultado de participación del Our Party fue el siguiente:

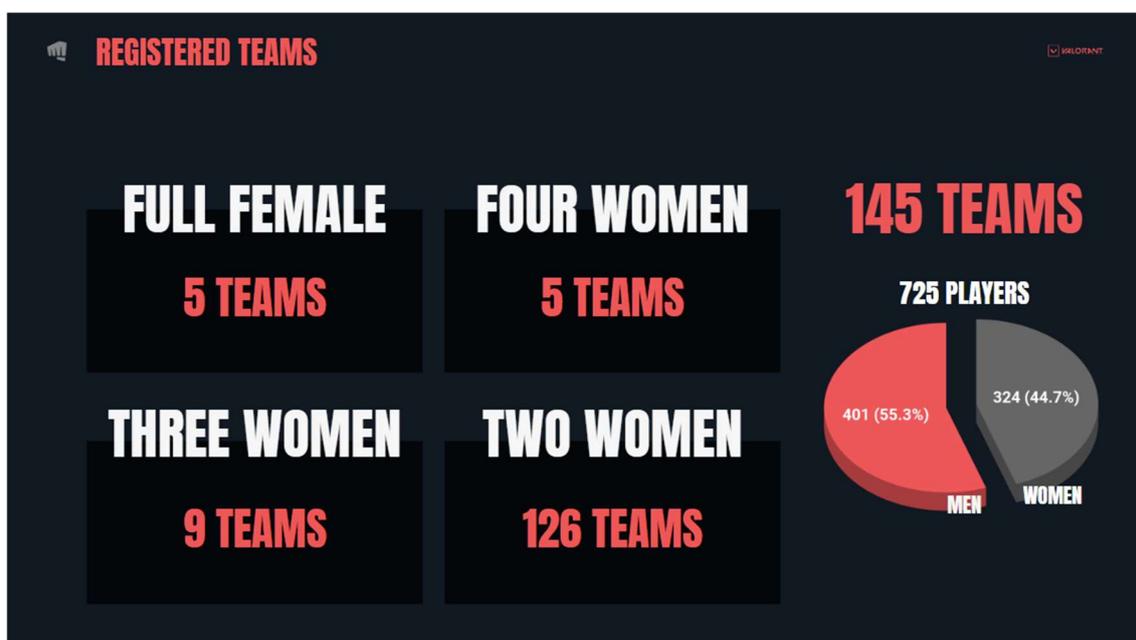


Figura 9 Presencia en el torneo Our Party

Fuente: Organización del Our Party

Marina nos cuenta en la entrevista que, a la hora de hacer un torneo mixto con un mínimo de mujeres por equipo, era necesario verificar la identidad de las jugadoras, por lo que se optó por hacer una videollamada con las jugadoras en la que se enseñara el DNI. Apunta que tuvieron dudas sobre cómo actuar en relación con las personas no binarias o trans dentro del torneo, así que decidieron registrarse por lo que decía el DNI de cada participante. Afirma también “Al ser un tema delicado, queríamos tener en consideración

¹⁶ La entrevista estará disponible en los apéndices del trabajo.

todo. No sabemos si era la mejor opción, pero sí la más lógica”. Además, comenta Marina que, puesto que la verificación de identidad a través de videollamada podía resultar intrusiva, hubo mujeres que le pidieron llevar a cabo dicho proceso a solas con ella, sin la ayuda de su compañero de organización.

No es de extrañar este enfoque de torneos mixtos, en tanto que, al igual que diferentes medidas feministas para poner frente a la discriminación por género, siempre que se toman enfoques más radicales, como puede ser el de la Valorant Game Changers Series, al no permitir la participación masculina, aparecen quejas por parte de hombres que están en contra de estos límites, que siguen la línea del pensamiento que compartió por Twitter el exentrenador del equipo argentino de Valorant KRÜ: “El exceso de corrección política no les permite observar que el mejor equipo femenino será muchas veces peor que un equipo promedio masculino” (Dimalgro, 2021). Este tipo de “meritocracia tóxica”, concepto acuñado por Bergström y Ericsson (2020) en una tesis similar al objetivo de este trabajo, solo que centrando su estudio en Overwatch, es bastante común en los ambientes de las competiciones deportivas, sean estas competiciones de tipo tradicional o de deportes electrónicos.

En relación con el tema de la toxicidad, pero en el caso de Valorant, Marina contó su experiencia jugando al videojuego y entiende que “por norma general, las malas experiencias las he tenido en *rankeds*, cosa que creo que tiene sentido, ya que la gente suele estar más nerviosa y no saben cómo gestionar que VALORANT es un juego competitivo en equipo”. La organizadora del Our Party entiende que es necesario seguir lanzando iniciativas del estilo de Our Party y Game Changers y cree que sería buena idea “implementar un sistema que premie a la gente con buen comportamiento” como ya tienen en el videojuego *League of Legends*. Considera viable la restricción por IP en aquellos casos de toxicidad extrema, pero alega que es complicado de llevar a cabo; no obstante, Marina anima a los y las usuarias a utilizar el sistema de reportes, ya que “realmente funciona y desde *Player Support* (el sistema de soporte del videojuego) se revisan todos los reportes”. Por último, cabe mencionar que, en la entrevista Marina nos ofrece un enlace con la Actualización del sistema de detección de conductas y penalizaciones de Valorant, que se puede encontrar tanto en el Anexo, como en la Bibliografía (Valorant, 2021c).

En el siguiente y último capítulo de esta tesis de fin de máster, optaremos por utilizar una muestra de doce ejemplos de interacciones entre jugadores y jugadoras que han tenido lugar a través del chat de voz de Valorant como objeto de estudio. Estas interacciones han sido compartidas por los y las usuarias vía Twitter, con el fin de denunciar socialmente la situación que habían experimentado. El análisis práctico será realizado desde el marco de la teoría de análisis del discurso con el fin de determinar si existe una desigualdad de trato entre los y las usuarias; es decir, en si el género es un factor determinante en el modo en que interactúa el resto del equipo al percibir si somos hombres o mujeres. Busca también, tratar de crear un punto de partida de cara a posibles futuras líneas de investigación dentro de los campos de los *Game Studies*, *Cultural Studies* o *Women's Studies*.



CAPÍTULO 3: Análisis en clave de género de las interacciones en chat de los y las jugadoras de Valorant.

G. Objetivos

Tras los dos capítulos de contexto sobre la evolución de los FPS y la situación de las mujeres como público representado en los mismos, como público objetivo del marketing y como personas participantes en la comunidad *gamer*, en este capítulo se busca realizar un análisis denotativo de una muestra de doce clips de partidas de Valorant extraídos de la red social Twitter. Para ello, cabe recordar que el principal objetivo de esta investigación es determinar si existe una discriminación misógina hacia las consumidoras del videojuego Valorant, por lo que, al finalizar los análisis denotativos de los extractos, se llevará a cabo una evaluación general de la situación desde la perspectiva de género.

No obstante, a pesar de que los estudios pioneros en un campo tan interdisciplinar como es el resultante de unir los análisis del discurso con los estudios de género (Lakoff, 1973; Key, 1975; Thorne y Henley, 1975; y Maltz y Borker, 1982) se centraran en documentar las diferencias empíricas de habla entre hombres y mujeres y en describir el comportamiento específico de las mujeres respecto a su forma de hablar, este trabajo de fin de máster se acerca más al tercer foco de atención de dichos estudios: “identifying the role of language in creating and maintaining social inequality between women and men” (Kendall y Tannen, 2001, 549). Es decir, el objetivo es identificar de qué forma utilizan el lenguaje los y las jugadoras de Valorant (qué quieren comunicar), qué palabras o expresiones utilizan para referirse a quienes perciben como iguales y a quienes perciben como diferentes (cómo se comunican) y si fomentan con sus palabras la desigualdad social entre hombres y mujeres (existe algún tipo de discriminación misógina en su manera de comunicarse).

H. Metodología

Con el objetivo de obtener evidencias lo suficientemente amplias para extraer indicios de una posible misoginia, se ha llevado a cabo una recopilación de una muestra de doce clips de vídeo de un total de 17,3 minutos de duración. Dicha muestra ha sido extraída gracias al uso de Twitter como plataforma de denuncia social por parte de diferentes usuarios y usuarias. Se ha escogido esta opción, por dos motivos principales. El primero de ellos es mantener una “agencia simbólica” por parte de los y las denunciantes, en tanto que esta investigación simplemente toma prestado un clip que ellos y ellas mismas han compartido en redes sociales con el fin de quejarse de una situación desagradable.

El segundo motivo es lo práctica que resulta la funcionalidad de búsqueda avanzada de la plataforma Twitter, resultando en una buena herramienta a la hora de filtrar la muestra de forma que los resultados cumplieran con los parámetros deseados:

- 1) que el idioma principal fuese español
- 2) que fueran publicados entre el año de lanzamiento de Valorant (2019) y 2022
- 3) que el *tweet* contuviera un archivo de vídeo
- 4) que contuviera palabras claves como “ban”, “banear”, “afk”, “flamear”, “flameo”, “toxicidad”, “tóxico”, “raggear”, “rager”, “chat de voz”, “valorant”
- 5) que mencionara alguna de las siguientes cuentas de soporte del videojuego:
@Valorantes, @RiotSupportEs, @riotgames @ValorantLATAM

A pesar de lo práctico de la búsqueda avanzada de Twitter, se hallaron ciertas complicaciones a la hora de seleccionar la muestra. Puesto que a cuentas como las de @RiotSupportEs y @riotgames se dirigen no solo usuarios y usuarias de Valorant, sino también de otros títulos de la compañía, como League of Legends, Teamfight Tactics o Legends of Runeterra. Debido a esto, fue necesario comprobar primero que los clips pertenecían al videojuego objeto de estudio. Una vez recogida una muestra lo suficientemente amplia, se pasó al proceso de clasificación

Proceso de clasificación:

Para el proceso de clasificación de la muestra, se hizo uso de herramientas como Google Sheets, Google Drive y Twitter Video Downloader. Google Sheets nos permitió clasificar en una base de datos la muestra inicial, de sesenta y tres *tweets*, en base a nueve aspectos:

- Enlace: fue útil para determinar el género de la persona que había hecho uso de la plataforma de Twitter para denunciar la situación.
- Género: fue útil para saber cómo referirme a la persona que denunciaba la situación a la hora de realizar tanto la transcripción como los análisis, para determinar el género me centré en si la persona se refería a sí misma como hombre, mujer o persona no binaria. De la muestra de sesenta y tres personas, denunciaron situaciones tóxicas en Valorant un total de 29 mujeres, 31 hombres, 1 persona no binaria y 1 persona de la cuál desconocemos el género.
- Tipo de interacción principal: la utilidad de esta columna fue hacer una separación a priori para escoger una muestra equitativa entre interacciones entre hombres e interacciones entre hombres y mujeres. No obstante, a la hora de entrar en los procesos de codificación y posterior análisis, existieron dudas sobre si realmente dicha categorización sería adecuada, dichas complicaciones serán mencionadas en el subapartado ***Proceso de categorización y codificación*** (p.34).
- Transcripción: el proceso de transcripción fue llevado a cabo una vez se seleccionó la muestra final, esta columna fue útil para llevar un recuento de las transcripciones que ya estaban hechas y de las que faltaban por realizar.
- Análisis denotativo: la base de datos de Google Sheets contaba con una casilla para tener un seguimiento de si el análisis denotativo de los clips estaba realizado o no de cara a una mejor organización.
- Referencia en sistema Chicago: cada muestra fue identificada en la base de datos siguiendo el sistema Chicago para los vídeos (Título del vídeo, Año de publicación). No obstante, puesto que los vídeos no tenían un título, al ser extraídos de *tweets*, se optó por añadir el usuario de Twitter en la primera categoría.
- Parámetros de búsqueda: la primera base de datos contaba con una columna en la que se establecían los parámetros de búsqueda avanzada que se comentaban en la sección anterior.

- Contexto: la base de datos contaba con una columna en la que se verificaba si se conocía o no el contexto del clip.
- Notas: el apartado de notas se utilizó para resaltar aquellas interacciones que resultaron interesantes de analizar en el primer visionado de la muestra inicial y anotar posibles interpretaciones e ideas de cara al posible análisis.

En la segunda base de datos sirvió para descartar *tweets* hasta quedar con los doce clips analizados. En ese momento se creó la columna ‘Archivado’, para comprobar si el clip estaba descargado, archivado y renombrado de la forma adecuada para servir como contenido complementario a la investigación. Los clips codificados y analizados fueron extraídos de los *tweets* mediante la herramienta Twitter Video Downloader y archivados en una carpeta de Google Drive. Dichos clips pueden ser consultados a través de [este enlace](#). Además, en algunos casos en los que fue necesario unir o reordenar algunos clips de vídeo, se hizo uso del editor de vídeos Wondershare Filmora.

A la hora de descartar los clips se tuvieron en cuenta características como: que hubiera o no un número suficiente de muestras de un tipo de interacción concreto, que se priorizara la interacción por voz a la interacción por texto con el fin de facilitar el proceso de transcripción, que los diálogos fueran comprensibles y se pudiera extraer fácilmente el contexto de la interacción, que hubiera información suficiente como para saber qué personas (o personajes) forman parte de las interacciones. No obstante, incluso en parte de los clips que componen la muestra final se encontraron algunas de estas dificultades.

Proceso de transcripción:

El proceso de transcripción se hizo utilizando de la base de datos de Google Sheets, un reproductor de vídeo y el propio Microsoft Word. La base de datos permitió llevar un seguimiento de los clips que quedaban por transcribir, escuchando varias veces los doce clips con el fin de que la transcripción fuese lo más fiel posible a la interacción de los y las participantes. La transcripción se realizó a mano en Microsoft Word, sin hacer uso de ningún software especializado o una contratación de terceros.

Existieron dificultades en este proceso como el hecho de que algunas conversaciones resultaron ininteligibles en algunos momentos debido a factores como los diferentes acentos de los y las usuarias, la jerga del videojuego, interrupciones,

complejidad a la hora de detectar quién hablaba, qué personaje utilizaba y si la persona estaba utilizando otro chat de voz aparte del que ofrece el propio Valorant. Ejemplos como los de (Maylenchan, 2022; LittleRagerGirl, 2022b y SrtaJeans, 2022) están sacados de directos de Twitch, por lo que, en ocasiones, alguna de las usuarias interactúa con sus espectadores en vez de con los y las jugadoras de la partida. En otros ejemplos, como el caso de (SeReHu23, 2022 y SrSorix, 2021), había conversaciones en las que la persona que denunciaba la situación no interactuaba por el chat de voz, prefería interactuar por el chat de texto (DigitalP231;2022) o no podíamos escucharle porque tenía el micrófono silenciado a la hora de hacer la grabación de pantalla (riitardguez,2022).

Proceso de categorización y codificación:

Para la última parte, previa a la interpretación de los datos, se hizo uso del programa de análisis cualitativo y cuantitativo MAXQDA, con el fin de codificar las expresiones usadas en las diferentes interacciones. En este paso, se encontraron complicaciones a la hora de utilizar la herramienta; además, se tuvieron dudas, tanto a la hora de escoger qué categorías serían principales y cuáles secundarias, como a la hora de evitar un sesgo en base a conocimientos y experiencias propias en aquellos ejemplos de ambigüedad, ya que no era sencillo determinar si se estaban estableciendo códigos de una forma meramente denotativa o si se estaban haciendo interpretaciones. Para solventar esta situación, se optó por añadir una doble categoría y especificar las dificultades en el análisis final.

Por último, se decidió clasificar las interacciones en MAXQDA en tres colores: Interacciones hombre/hombre (Lila), Interacciones hombre/mujer (Turquesa) e Interacciones mujer/hombre (Negro). A pesar de que estas tres categorías nos servirán para categorizar las interacciones concretas de cada conversación, las muestras aparecerán en el Anexo diferenciadas por hombre/hombre y hombre/mujer, establecida la base de datos final de muestras.

Así mismo, se optó por categorizar la codificación en cinco colores principales:

1. Rojo para agresiones verbales (insultos o humillaciones)
2. Amarillo para amenazas contra la integridad física de los y las usuarias (amenazas directas o indirectas hacia los y las usuarias)
3. Azul para amenazas contra la integridad física de terceras personas (amenazas directas o indirectas hacia familiares de los y las usuarias)

4. Verde para los estereotipos, creencias y prejuicios en base al género de las personas.
5. Morado para otro tipo de comentarios (capacitismo, racismo, LGTBfobia, etc.)

I. Análisis y resultados

Esta sección está dividida en tres partes: interacciones hombre/mujer con seis extractos a analizar, interacciones hombre/hombre con sus seis extractos correspondientes y, por último, unos resultados generales, para los que se ha hecho uso de la herramienta de intersecciones del programa MAXQDA, con el fin de observar qué tipo de comentarios se hacían al cruzar los grupos principales con los diferentes colores del sistema de codificación. Los análisis de cada extracto contarán con un análisis denotativo, que explique la situación que provoca la interacción de los y las jugadoras.

Debemos entender, antes de comenzar con los análisis, que, a excepción de en algunos casos donde algunas personas juegan en compañía de alguna amistad, se trata de partidas competitivas donde los y las usuarias compiten con personas desconocidas, tanto en el equipo aliado como en el equipo enemigo. Así mismo, cabe recordar que Valorant es un videojuego donde los y las jugadoras deben colaborar para vencer al equipo enemigo, por lo que, en ocasiones, dicho ambiente competitivo, puede ser disfrutable para algunas personas (Vorderer et al., 2003), pero también puede llevar a comportamientos negativos como insultos, humillaciones, o incluso casos de *doxing* (desvelar datos privados extraídos de forma ilegal), *cheating* (trampas mediante uso de programas de terceros) o *griefing* (utilizar el juego mal a propósito para fastidiar a tu equipo) (Shores et al., 2014). Además, como podremos concluir tras observarlos los resultados de estos análisis, pueden crear barreras a la hora de que nuevas personas, especialmente las pertenecientes a sectores minorizados de la población, decidan integrarse en estas comunidades (Cote, 2017)

Interacciones hombre/mujer

EXTRACTO UNO

El presente extracto tiene una duración de 1:03 minutos y se trata de un clip extraído de un directo de Twitch que fue compartido en la cuenta de Twitter de la creadora de contenido @Maylenchan. Como se puede observar en la barra superior de la pantalla, el equipo de Maylen va 9/12, es decir, que se trata de una situación tensa, puesto que, si el equipo enemigo gana otra ronda más, habrán perdido la partida. El vídeo comienza con Maylen jugando el personaje de Breach dando información sobre donde estaban los enemigos, sabemos que Maylen juega Breach por las habilidades del personaje, sin embargo, podemos observar que no aparece su *nick* de usuario, por lo que es probable que tenga activada la opción de privacidad de Valorant en la que a las demás personas les aparece por defecto el nombre del personaje que estás utilizando. Además, otra información interesante que nos ofrece los primeros segundos del clip y que se reforzará con las últimas interacciones del mismo, es el hecho de que la jugadora está haciendo un directo en Twitch, por lo que debemos tener en cuenta que las interacciones tras la finalización de la partida no van dirigidas a sus compañeros y compañeras de equipo, sino a las personas que están visualizando la retransmisión del *streaming* y que interactúan con la *streamer* mediante el chat de texto propio de la plataforma. La transcripción del inicio del clip es la siguiente:

01: Maylenchan (Breach): Hemos dicho que estaban en *heaven*.

02: Chico 1 (Killjoy): Cállate gorda

03: Chico 2 (Reyna): Sí, sí, puta mujer. [COMIENZA A GRITAR] Pedazo de guarra, asquerosa. Se muera toa' tu familia. Asquerosa.

Análisis denotativo

En este fragmento de la transcripción que puede encontrarse al completo en el apartado de Anexo, podemos ver que la primera vez que Maylen interactúa haciendo uso del chat de voz del videojuego, es para indicar que unos enemigos estaban posicionados en un lugar del mapa Split, al que la jugadora llama *heaven*, término que se suele utilizar para avisar de que los enemigos están en zonas elevadas del mapa (l. 01). Podemos deducir gracias al vídeo y al tweet en el que la propia usuaria denuncia la situación, publicando los *nicknames* de los dos usuarios (que juegan Reyna y Killjoy), que la segunda persona en interactuar, mandando callar a Maylen, usa el personaje de Killjoy (l. 02). Además, la

tercera persona, el chico que juega Reyna, continúa con la actitud degradante de su compañero, insultando a la creadora de contenido (l. 03). En el vídeo, mientras la pantalla muestra la palabra “Derrota” en inglés, observamos la reacción de Maylen, cuya expresión muestra que no da crédito a lo que está escuchando. A continuación, Maylen comienza a interactuar con el chat, lanzando un mensaje concienciador sobre la situación de las chicas que conoce que juegan al Valorant que se pierden una parte esencial del videojuego, como es la comunicación, al evitar el chat de voz porque les da miedo experimentar una situación como la que ha vivido ella. Comenta también que lo positivo de esta situación es que la compañía del videojuego suele *banear* a este tipo de usuarios. Finalmente, la última pregunta que lanza, quitándole hierro al asunto, es “Tenía que pasarme alguna vez, ¿no?” (l. 11).

EXTRACTO DOS:

El segundo extracto tiene una duración de 0:15 segundos y se trata de un clip extraído de un directo de Twitch y publicado en Twitter por la *streamer* y creadora de contenido del equipo de esports Giants Gaming, @LittleRagerGirl, cuyo nombre real es Abby. Como podemos observar en el clip, la partida está empezada y el equipo de Abby va perdiendo 0/5. Ella está jugando al personaje de Reyna y ya ha muerto en esa ronda, por lo que está utilizando el espectador para ver cómo juega el compañero que usa a Jett. En el momento en que sale la tabla de puntuaciones, podemos observar dos aspectos: que el *nickname* que utiliza Abby (*mymelody*) es neutro, por lo que, de no ser porque interactúa por el chat de voz, las y los demás usuarios de la partida no sabrían su género; y que, a pesar de estar perdiendo la partida, el rendimiento de la *streamer* no es malo, ya que va segunda en tabla. Mientras que las dos personas que le *flamean* van por debajo de ella en la tabla de puntuación. El extracto es el siguiente:

12: Abby: ¿Un momento?

13: Chico 1 (Jett): So guarra

14: Chico 2 (Viper): [ININTELIGIBLE]

15: Abby: Vas 1/5. Vas 1/5.

16: Chico 1 (Jett): Si puedes ir a limpiar los platos que tengo en el fregadero, me llamas.

17: Abby: Buenaaaa, buenaaa, buenísima.

18: Chico 2 (Viper): Te estás patinando mucho, ¿eh?

Análisis denotativo:

El clip comienza con la partida iniciada, por lo que desconocemos lo que ha ocurrido en las cuatro rondas anteriores. No obstante, sabemos, por el inicio de la conversación que ha ocurrido algo previamente, puesto que Jett insulta a Abby (l. 13) y que Abby le reprocha a Jett su posición como último en la tabla de puntuaciones (l. 15). A esta puntualización de la *streamer*, Jett le pide entre risas que le lave los platos, Abby le vuelve a contestar haciendo uso de la ironía con su tono y Viper, apoya a su amigo, contestando inmediatamente después del comentario de Abby con una frase que denota un ligero tono amenazador.

EXTRACTO TRES:

El tercer clip tiene una duración de 0:47 segundos y se trata de un clip extraído de un directo de Twitch y publicado en Twitter por la *streamer* @LittleRagerGirl, la misma usuaria que en el extracto anterior. En este caso y habiendo podido ver la totalidad de la partida en su canal de Twitch, sabemos que la *streamer* ha entrado tarde en la partida por problemas de conexión con el juego, ya que el sistema anti-trampas de Valorant, denominado Vanguard, en algunas ocasiones da problemas a la hora de entrar en partida. En este clip, la partida está de cara al final, pues el equipo de Abby va perdiendo 8-12 contra el equipo enemigo, por lo que se podría tratar de la última ronda de la partida y de una derrota para su equipo. Abby sigue con la misma cuenta del clip anterior, donde su *nickname* es neutro. No obstante, la interacción comienza con ella hablando por el chat, dándole las gracias a Viper por comprarle un arma y es de esta forma como el Sova deduce que es una chica. Puesto que en el *tweet* no aparece el mencionado contexto, se ha optado por compartir mediante Google Drive un archivo de vídeo más extenso, extraído del Twitch de Abby, que contextualiza la situación y se ha comenzado a transcribir los diálogos desde el primer momento de interacción entre ambos jugadores. La transcripción es la siguiente:

19: Abby: Thank you.

20: Chico (Sova): ¿que dices, Reyna, tía? Teníamos que haber ganado, eres consciente, ¿no? Si no te hubieras ido, crack.

21: Abby: Y si no fueras malo y [TITUBEA] no fueras 9/15 también.

23: Chico (Sova): A ver, pedazo de zorra, no me hables así o te meto una

hostia que te juro que te rompo la cara.

24: Chico (Sova) Encima que no te he insultado tanto como debería. . . eres una pedazo de hija de puta. Te mereces lo peor, te mereces la muerte.

Análisis denotativo:

Abby da las gracias a Viper por haberle comprado un arma, ya que, cuando no tienes dinero, tus compañeros y compañeras pueden comprarte armas con el suyo. El chico que utiliza a Sova, aprovecha esta interacción de Abby (jugando Reyna) para contestarle mal, porque entiende que por su culpa no han ganado la partida (l. 20). Abby le replica apuntando que su puntuación no es precisamente buena (l. 21). Posteriormente comienza una retahíla de insultos y comentarios negativos por parte de Sova (l. 23-24 y 26). Entre las líneas 24 y 26, Abby hace un comentario fuera del chat de voz de Valorant, dirigiéndose a las personas que están viendo su directo, donde dice “Sabía que no tenía que haber hablado. Sabía que no debería haber dicho que era mujer”.

EXTRACTO CUARTO:

El cuarto clip tiene una duración total de 0:45 segundos y fue compartido a través de Twitter por @ImAlazne, creadora de contenido para el equipo de *esports* Bisons. Al igual que las dos usuarias anteriores, utiliza un *nickname* neutro (Toga) y está jugando el personaje de Jett en el mapa de Icebox en la modalidad “Fiebre de la *spike*”, es decir, un tipo de partida en la que gana el equipo que consiga apuntarse primero cinco rondas. Se trata de una partida no clasificatoria, por lo que no dan ni quitan puntos relevantes para el rango de los y las jugadoras. La persona que protagoniza los clips, como emisor de los mensajes es un chico que juega el personaje de Neon. El clip es una sucesión de comentarios que tienen lugar a lo largo de una partida que va perdiendo el equipo de Alazne. En dichos comentarios se escucha hablar al Neon principalmente, no obstante, al final del video, escuchamos cómo otra persona que se encuentra de forma presencial con el chico interactúa con él, reprochándole su actitud.

El fragmento transcrito es el siguiente:

30: Chico (Neon): Ya me jodería ser una mujer y estar jugando al Valorant en vez de tu puta madre enseñarte a fregar los platos y ponerte a jugar a un juego de matar, que nunca vais a ir a la puta guerra.

31: Chico (Neon): Jett por qué has vuelto, si estás buscando una fregona....

32: Chico (Neon): Alazne guapa.

Análisis denotativo:

Neon comienza la partida, en fase de selección de personaje, preguntando si hay alguna mujer jugando esa partida. No sabemos si alguien le contesta o no, no obstante, él, por si acaso, continúa con la frase, aparentemente preparada, que quiere decir (l. 30). En el siguiente fragmento, suponemos, por las palabras del chico, que Alazne (Jett) se ha ido, así que, puesto que vuelve a partida, aprovecha para soltar otro comentario (l. 31). Por último, en la línea 32, el Neon menciona el nombre real de la chica, que, según indica la propia jugadora mediante una subtítulo del clip subido a Twitter, en ningún momento de la partida ha dicho su nombre, por lo que sería posible que se tratara de un caso de *doxxing*; es decir, el hecho de revelar información privada de una persona en línea (Avast, 2022).

EXTRACTO CINCO:

El quinto clip tiene una duración de 2:08 minutos y fue compartido a través de Twitter por la *streamer* @IamLokys, donde denunciaba que no sólo había habido acoso hacia ella, sino también hacia sus otros dos compañeros. En la transcripción completa del Anexo, puede observarse como, efectivamente, también acosan al chico que juega Reyna (y cuyo nombre sabemos que es Sergio, por su *nickname*) durante gran parte de la partida. No obstante, a pesar de que se ha escogido este fragmento porque la interacción va específicamente dirigida hacia la *streamer* (que juega el personaje de Killjoy), se comentará el acoso hacia Sergio en los resultados de las interacciones entre hombres.

47: Chico 1 (Jett): Una cosa, ¿Killjoy tienes rajita o palito? ¿Para afuera o para adentro?

48: Chico 1 (Jett): Me cago en su puta madre, tío. [GRITA]

49: Chico 1 (Jett) [IAMLOKYS HA DEBIDO DE DECIRLES POR EL CHAT QUE VA A REPORTAR SU ACTITUD A RIOT]: Pues denúnciame también, por...

50: Chico 2 (Sage): También te digo, Killjoy, no nos van a quitar la cuenta.

51: Chico 1 (Jett): Es que, seguro que es podemita, roja, roja. [SAGE HABLA POR ENCIMA DE SU AMIGO, ININTELIGIBLE] roja, comunista.

Análisis denotativo:

Algo que mencionar para comprender la transcripción es el hecho de que, al igual que en los extractos anteriores, la usuaria no muestra su género en el *nickname*, por ese motivo en la línea 47, observamos como el chico que juega Jett le pregunta por sus genitales, para determinar si es un chico o una chica. Posteriormente, observamos como el Chamber del equipo contrario mata a Jett y Jett se queja (l. 48), antes de gritar por el chat, estropeando la experiencia de juego del resto del equipo. Suponemos por las siguientes dos líneas, emitidas por Sage y Jett, donde el chico que juega Sage apoya la actitud de Jett (l. 49-50), que la *streamer* ha debido de intervenir, diciéndoles que va a reportar su actitud a Riot, para que les pongan una penalización. En la última línea de la interacción, se hace uso de terminología política relacionada con el progresismo, como insulto. Se puede entender que se trata de una interacción entre Jett, Sage y Killjoy; donde Jett emite el mensaje y tanto Sage como Killjoy lo reciben, ya que resulta ambiguo si el comentario de “seguro que es podemita” es un mensaje emitido hacia el Sage, en un caso similar a los de las situaciones (l. 2-3; l. 16-18) de extractos anteriores, o si se trata de un comentario lanzado al aire de forma indirecta, pero refiriéndose a Killjoy.

EXTRACTO SEIS:

El sexto clip tiene una duración de 1:43 minutos y se trata de un extracto de un directo en Twitch por parte de la misma usuaria que ha publicado los vídeos en su cuenta de Twitter, @SrtaJeans. Cabe mencionar que ha sido uno de esos casos, donde ha sido necesario unir todos los clips en un único vídeo, mediante el software Wondershare Filmora, de cara a una mejor transcripción y comprensión del texto a analizar. Al igual que en uno de los extractos anteriores (l. 01) y cómo podemos observar en el clip concreto, cuya transcripción se encuentra en el Anexo, parece que el detonante de la situación ha sido que, SrtaJeans, jugando el personaje de Breach, ha roto sin querer una habilidad del Sova. No obstante, a pesar de que el conflicto ocurra con el Sova, el chico que juega el personaje de Jett se une a la conversación y la lidera posteriormente.

69: Chico 2 (Jett): [VEMOS QUE SRTAJEANS VA PRIMERA EN LA TABLA DE PUNTUACIONES Y QUE ACABA DE ANOTAR UN PUNTO PARA SU EQUIPO MATANDO AL ÚLTIMO ENEMIGO QUE QUEDABA VIVO DEL OTRO EQUIPO] ¿Por qué hay tías tan malas como tú jugando aquí?

70: SrtaJeans (Breach): Que sí, Jett, que ya te estoy dando la atención que pides. Ya te estoy dando la atención que pides. No hace falta que sigas buscándola, de verdad.

71: Chico 2 (Jett): [EN TONO DE ENFADO] Que te calles ya, petarda.

72: SrtaJeans (Breach): [EN TONO CANSINO] Que sí, que no te quieren tus padres, que estás buscando atención, ya lo pillamos todos. Ya lo hemos visto todos los de la partida. Que vas 3/3, tío.

73: SrtaJeans (Breach): [HABLANDO CON EL DIRECTO, NO POR CHAT DE VOZ] Qué pesado. No le voy a pasar el puto Instagram.

74: Chico 2 (Jett): Eres una puta manca de mierdaaaa. Puta guarra.

75: SrtaJeans (Breach): [SRTAJEANS REPORTA AL USUARIO POR ABUSO POR CANALES DE COMUNICACIÓN. TERMINA LA PARTIDA, SU EQUIPO HA GANADO. SE DIRIGE AL CHAT DE TWITCH] Por favor, si no estáis en partida hacedme clip.

76: Chico 1 (Sova): Tenías que tener prohibido jugar a ningún juego, hija de puta.

Análisis denotativo

En el fragmento observamos cómo, tras un intercambio de provocaciones donde Jett se da cuenta de que SrtaJeans es una chica, decide hacer un comentario contradictorio con lo que se puede ver en pantalla. Pues, mientras Jett le dice a SrtaJeans que juega mal (l. 69), podemos observar mediante el clip como la chica va primera de la tabla de puntuaciones durante toda la partida. SrtaJeans, cansada de la situación, opta por retarle (l.70-72). De inmediato, Jett le contesta de malas maneras (l.71). En el siguiente clip, escuchamos a SrtaJeans hablando con las personas que están viendo su directo, diciendo que no le va a pasar el Instagram a uno de los chicos, por lo que suponemos que uno de los dos chicos (Jett o Sova) le ha pedido el Instagram, puede que para ver su físico e intentar ligar con ella, ya que, según un estudio de Uptodown, Instagram es una de las principales plataformas para ligar de forma sutil entre los jóvenes (Muñoz, 2018). Ante la negativa de pasar el Instagram, tanto Jett como Sova elevan el nivel de los insultos (l. 74-76).

Interacciones hombre/hombre

EXTRACTO SIETE:

El séptimo clip tiene una duración de 1:26 minutos y fue publicado en Twitter por el usuario @DigitalP231 en un hilo de cinco *tweets*, por lo que fue necesario hacer uso de la herramienta Wondershare Filmora con el fin de unir todos los clips en un mismo archivo de vídeo. A diferencia de en los ejemplos anteriores, este usuario, jugando el personaje de Brimstone bajo el *nickname* Catalán Cachondo, no interactúa con los otros usuarios a través del chat de voz, sino que lo hace mediante el chat de texto. Parece que hay dos detonantes de esta situación de toxicidad, tanto el hecho de que Brimstone no esté usando el chat de voz, como el hecho de que estén a punto de perder la partida. Al igual que en los casos anteriores, se puede acceder a una transcripción completa de la situación en el apartado de Anexos.

08: Chico 1 (Jett): Maricón, maricón, que seguro que eres maricón.

09: Chico 1 (Jett): Que malo, Catalán. [REFIRIÉNDOSE AL NICK DE BRIMSTONE 'CATALÁN CACHONDO'] Catalán, hijo de puta. Tenía que ser catalán.

10: (Reyna): [INTERVIENE, PERO NO SABEMOS QUÉ DICE]

11: Chico 3 (Sage): Bueno lo de maricón tampoco se quita, la verdad que eso es de por vida.

Análisis denotativo:

En el fragmento observamos como dos de las cuatro líneas consisten en insultos y gentilicios y formas despectivas de denominar a una orientación sexual utilizada como insulto, dirigidos hacia el personaje de Brimstone (1.08-09), por parte del chico que utiliza al personaje de Jett y la tercera línea es una intervención de otro chico de la partida, cuyas palabras son inteligibles. Por último, la cuarta línea (1.11) continúa en la misma línea de los comentarios despectivos que hace Jett (1.08).

EXTRACTO OCHO:

El octavo clip tiene una duración de 1:20 minutos y fue publicado en Twitter por la usuaria @riitardguez22, donde subió las capturas de vídeo en dos *tweets*, por lo que fue necesario, una vez más, hacer uso de la herramienta Wondershare Filmora, con el fin de unificar los dos clips en un archivo de vídeo. Además, puede hallarse la transcripción de la muestra en el apartado de Anexos. Como contexto de esta partida tenemos una partida que está bastante reñida, donde la primera persona de la tabla de puntuación del equipo de Rita, el equipo que sufre el acoso, está usando a Jett. Debido al hecho de que es la persona que mejor va del equipo, con un total de seis muertes, mientras que el resto de integrantes llevan como mínimo el doble de muertes que él, Chamber acusa a Jett de ser una *smurf*; es decir, una cuenta secundaria de una misma persona, cuyo rango en la cuenta principal es superior al nivel en el que está jugando en la cuenta secundaria; lo que podría explicar el motivo por el cuál Jett es capaz de sobrevivir a las rondas, mientras el resto del equipo muere.

20: Chico 1 (Chamber): Jett, eres una puta *smurf*, que en tu cuenta no juegas.

21: Chico 2 (Jett): Y en mi cuenta sabes por qué no juego, porque estoy cansado de jugar con subnormales como vosotros. Estoy baneado.

22: Chico 1 (Chamber) y 3 (Fade): Normal que estés baneado.

23: Chico 2 (Jett): Normal, efectivamente. Juego con madres muertas como vosotros. Con gente que tiene cáncer.

Análisis denotativo:

En el fragmento observamos el momento en el que el chico que juega Chamber, que va segundo en tabla por debajo de la Jett, acusa a Jett de ser una cuenta *smurf*, alegando que no juega en su cuenta principal, es decir, que juega sólo en su cuenta secundaria para sentirse bien consigo mismo porque en la cuenta principal le es complicado ganar las partidas (l. 20). El chico que juega Jett contesta a Chamber insultándole utilizando un término capacitista y diciendo que está baneado; es decir, que Riot Games no le permite, o bien interactuar por el chat o bien jugar desde su cuenta principal (ya que las penalizaciones y las restricciones varían) (l. 21). Tanto el chico que juega Fade como el que juega Chamber concluyen que es completamente normal que le hayan baneado (l. 22)

refiriéndose a su actitud, por lo que podemos suponer que en anteriores rondas ya ha estado diciendo cosas desagradables como la que suelta en la línea 23.

EXTRACTO NUEVE:

El noveno clip tiene una duración de 0:41 segundos y fue compartido a través de Twitter por el usuario @TheConsaburens. Cabe comentar algo relevante respecto a esta interacción y es el hecho de que se trata de una comunicación *a posteriori* de haber jugado una partida. Por el contexto y por lo que ha comentado @TheConsaburens en el *tweet* del clip, entendemos que el usuario 4lphaMach0 está enfadado con VITAL1FC, el *nickname* de Valorant de @TheConsaburens, porque el segundo ha ganado una partida. Lo deducimos puesto que, a pesar de estar en la sala de espera para entrar en partida, ambos hablan sobre una partida anterior. Es bastante común en Valorant que, cuando has tenido una relación tóxica con algún usuario a través del chat en partidas anteriores, este otro usuario te agregue para continuar con su desahogo. Además, otra característica interesante de este clip es que @TheConsaburens está hablando con sus amigos por la red social Discord, puesto que, de cara al final del clip se escuchan otras voces comentando la situación, sabemos que no se trata ninguno de los usuarios porque cuando estos hablan se activa el icono del altavoz que aparece justo debajo de la medalla de oro que ambos tienen en sus respectivos estandartes.

47: Chico 1 (4lphaMach0): Tío, a mí me gustaría quedar contigo y reventarte toda la boca. Pero no tendrás los cojones. Esa es la putada. La putada es esa, y espero que a tu madre le entre un puto cáncer en las tetas. Hijo de puta, cheto de mierda.

49: Chico 2 (VITAL1FC): Pero ¿quién tiene chetos?

50: Chico 1 (4lphaMach0): Cago en dios, te lo digo, eh. Espero que le entre cáncer, y si le entra acuérdate de mí, hijo de puta. Maricón.

51: Chico 1 (4lphaMach0): Venga, que te den por culo.

Análisis denotativo:

En este fragmento observamos una situación en la que 4lphaMach0 acusa al otro usuario de utilizar chetos (del inglés *cheats*); o lo que es lo mismo, de hacer trampas en la partida

anterior. La interacción consiste en el usuario 4lphaMach0 tratando de manera degradante al usuario que denuncia la situación y utilizando diferentes expresiones despectivas tanto hacia @TheConsaburens (1.47) como hacia terceras personas (l. 47, 50-51).

EXTRACTO DIEZ:

El décimo clip tiene una duración de 0:08 segundos y fue compartido en Twitter por el usuario @SeReHu23 quejándose de lo “penosa” que era la comunidad de Valorant de España tras una mala experiencia con dos usuarios, que jugaban los personajes de Jett y Viper. No tenemos más contexto que saber que la partida estaba ganada por parte del equipo de la persona que se queja de la situación, por lo que desconocemos el detonante de la situación.

52: Chico 1 (Jett): *Nigga, nigga*, negro, maricón, maricón, maricón. Chamber aprende a jugar malo de mierda. Vete a jugar al terabyte, tío.

Análisis denotativo:

Se trata de un clip de corta duración pero que contiene una retahíla de palabras y expresiones generalmente usadas para referirse en tono despectivo a las personas racializadas y a los homosexuales. Se puede observar también que, el comentario de Jett (l. 52) debe de ir dirigido específicamente al usuario que denuncia la situación, que debe de estar jugando el personaje de Chamber. No obstante, no podemos afirmarlo rotundamente, puesto que la situación que vemos en pantalla es que sólo quedan vivos dos personajes del equipo del denunciante (Reyna y Viper), que existe una tercera persona (Jett) que está insultando por el chat de voz y que @SeReHu23 no es ninguna de esas tres personas porque está en el modo espectador que aparece cuando has muerto antes de comenzar la siguiente ronda. Por lo que sólo queda que sea Chamber o el otro personaje que se esté jugando en la partida.

EXTRACTO ONCE:

El undécimo clip tiene una duración de 0:38 segundos y fue compartido por Twitter por @L3xisYeah. No obstante, se trata de un clip extraído del canal de Twitch del propio usuario.

53: Chico 1 (Omen): Sage, me voy a cagar en toda tu puta madre.

54: Chico 2 (Jett): Ehh, te relajas eh.

55: Chico 1 (Omen): Ehh, que no me relajo. Y en la madre de quien me estoy cagando es la de la Sage, por gilipollas.

56: Chico 2 (Jett): Bueno, pues muteado.

57: Chico 3 (Reyna): Si el que está jugando mal eres tú, campeón.

58: Chico 1 (Omen): Sí, malo, crack. ‘Illo, si estoy jugando yo en dobles, a qué tiene que venir ella a dobles.

59: Chico 3 (Reyna): Porque si vienen ellos dobles, el muro no lo pueden romper.

Análisis denotativo:

A pesar de que van ganando la partida 10-4, lo que significa que con anotar tres rondas más, el equipo de @L3xisYeah ganaría al equipo rival; el detonante de la situación ha sido un conflicto respecto al posicionamiento del *streamer* (jugando Sage) en el mapa de Haven. Haven es un mapa que tiene tres sitios (A, B y C) donde el equipo atacante puede plantar y es bastante común en el juego que el personaje de Sage, que tiene un muro como habilidad, coloque el muro, para hacer que el equipo atacante tarde más en pasar, en el sitio de B o la zona de puertas dobles (o “dobles” l. 58); es decir, el lugar en el que está el usuario en el vídeo. A pesar de la buena intención del *streamer*, Omen no está de acuerdo con esa situación e insulta a Sage (l. 53). Los chicos que juegan Omen, Jett y Reyna entran en una disputa (l. 55-59) y Jett termina por silenciar a Omen, como indica en la línea 56, pues “mutear” a alguien quiere decir que, gracias a una funcionalidad del chat de voz del videojuego, a pesar de que Omen siga hablando, Jett puede escoger dejar de escucharle.

EXTRACTO DOCE:

El último extracto tiene una duración de 1:09 minutos y fue publicado por el usuario @SrSorix a través de Twitter. El contexto de la partida es que el equipo de este chico está perdiendo 3-10, es decir, que, si el equipo rival anota tres puntos más, el equipo de @SrSorix perderá la partida. Sabemos que está jugando el personaje de Sova y que la partida está tensa debido a la desigualdad de puntos. Es posible hallar la transcripción completa del fragmento en el Anexo.

67: Chico 3 (Raze): [REFIRIÉNDOSE AL SITIO QUE LE TOCA CUBRIR] Me ha quitado el sitio, puto portugués de mierda. Fuera de aquí, asqueroso. Hueles mal.

68: Chico 2 (Kayo): [CON ROTACISMO EN LA R, REFIRIÉNDOSE A RAZE] Reportado.

69: Chico 1 (Jett) y Chico 3 (Raze): [LO IMITAN ENTRE RISAS]

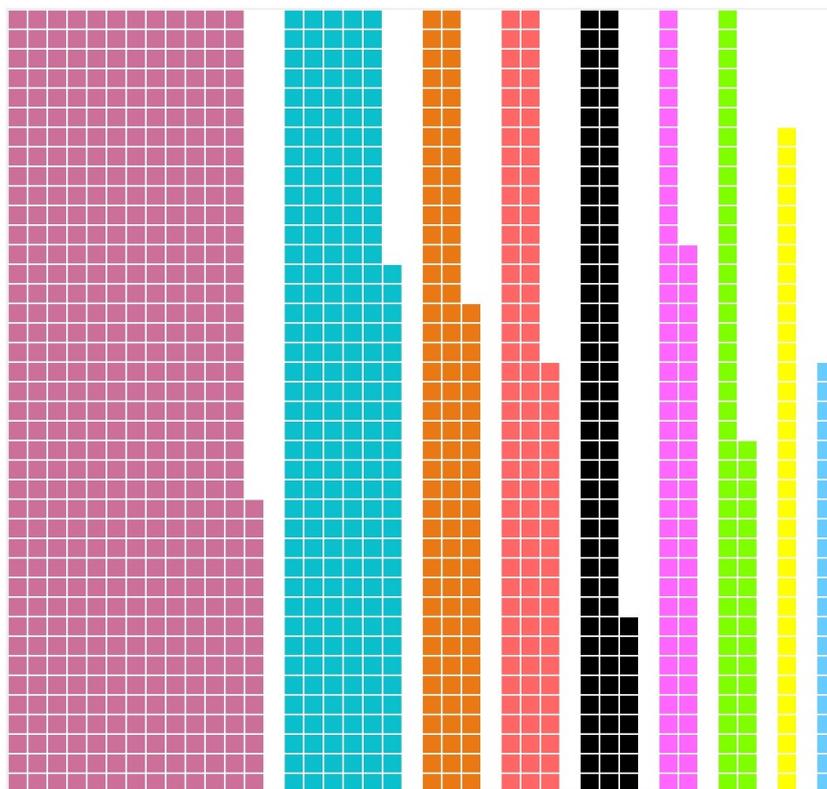
70: Chico 3 (Raze): Sácate la polla de la boca.

Análisis denotativo:

El extracto comienza con el chico que juega Raze quejándose de que Kayo le ha quitado el sitio que quería cubrir; es decir, la zona denominada “Baños” del mapa Bind. Por lo que se queja utilizando comentarios despectivos refiriéndose al país del que supone que procede Kayo (l. 67); cabe destacar que es posible que Kayo sea portugués, ya que los y las jugadoras de España comparten jugador con Portugal, por lo que es bastante probable que les hayan emparejado con un jugador portugués. Kayo contesta por el chat de voz que va a reportar a Riot lo que acaba de decir (l. 68) y tanto el chico que juega Jett, como el que juega Raze imitan su acento para reírse de él (l. 69). Además, la última línea (l. 70) es de Raze haciendo otro comentario en tono despectivo hacia el jugador (l. 71).

Resultados

El siguiente retrato de la totalidad de las líneas de las transcripciones (147), generado por el software MAXQDA, muestra de una forma visual, mediante un código de colores, el tipo de interacciones que se han dado en la muestra.



Tras haberse añadido por comodidad a la hora de hacer el análisis una nueva categoría de codificación, en relación con la información que los y las usuarias dan a su equipo sobre el juego, el recuento general de la codificación quedaría de la siguiente forma:

- 1) Lila para interacciones hombre/hombre (74)
- 2) Turquesa para interacciones hombre/mujer (35)
- 3) Negro para interacciones mujer/hombre (16)
- 4) Rojo para agresiones verbales (insultos o humillaciones) (64)
- 5) Amarillo para amenazas contra la integridad física de los y las usuarias (amenazas directas o indirectas hacia los y las usuarias) (14)
- 6) Azul para amenazas contra la integridad física de terceras personas (amenazas directas o indirectas hacia familiares de los y las usuarias) (6)
- 7) Verde para los estereotipos, creencias y prejuicios en base al género de las personas (22)

- 8) Morado para otro tipo de comentarios (capacitismo, racismo, LGTBfobia, etc.)
(37)
- 9) Naranja para las interacciones referentes a información sobre la partida (19)

Características generales de las interacciones de tipo hombre/mujer y tipo hombre/hombre

Tras el periodo de codificación y análisis denotativo de las diferentes transcripciones podemos concluir que nuestra muestra de interacciones de tipo hombre/mujer y tipo hombre/hombre (71 líneas de diálogo de las que se han extraído un total de 291 códigos), cumplen las siguientes características generales: Del total de interacciones estudiadas sólo 6,5% tienen la función de intercambiar información sobre el juego; el 22,2% de las interacciones fueron agresiones verbales, el 4,9% fueron amenazas contra la integridad física de los y las usuarias, el 2,09% amenazas contra la integridad física de terceras personas, el 7,7% reproducción de estereotipos de género y el 12,9% otro tipo de comentarios.

Respecto al tipo de interacciones en partida, podemos concluir con que hubo un total de 28,8% de interacciones de hombre a hombre, un 12,2% de interacciones de hombre a mujer y un 5,6% de interacciones de mujer a hombre. De las interacciones, podemos observar que los hombres de nuestra muestra han interactuado más con las mujeres, que ellas con ellos, ya que, de 35 interacciones totales dirigidas de hombres a mujeres, sólo 16 interacciones fueron respondidas, es decir, ignoraron más de la mitad de las interacciones que se dirigieron hacia ellas.

En los próximos subapartados, se hará uso de la herramienta de intersecciones del *software* MAXQDA para cruzar las categorías H/M y H/H, con los diferentes códigos y así visualizar, mediante tablas, qué tipo de interacciones se dirigen a qué personas receptoras.

Características de las interacciones de tipo hombre/mujer

Agresiones verbales	35,9%
Amenazas contra las usuarias	64,2%
Amenazas contra terceras personas	33,3%
Estereotipos en base a género	59%
Otros (racismo, LGTBfobia, capacitismo, etc.)	16,2%

Fuente: Elaboración propia

Agresiones verbales

Entre las agresiones verbales recibidas por parte de las mujeres podemos encontrar insultos de tipo vejatorio (guarra, zorra, asquerosa, l. 03, 13, 23, 35, 42, 71, 74, 76), insultos en relación con el físico de las jugadoras (gorda, l. 02-05), deseos de muerte (te mereces la muerte, l. 24), piropos no deseados (guapa, l. 32) insultos de índole capacitista con el fin de referenciar las pocas habilidades de la jugadora, incluso cuando no se trataba del caso (manca, l. 74), e insultos relacionados con ideologías políticas de izquierda (podemita, comunista, roja, l. 51).

Amenazas contra la integridad física de las usuarias

Entre las amenazas contra la integridad física de las usuarias, se encontraron tres tipos: amenazas directas (No me hables así o te meto una hostia que te juro que te rompo la cara, ojalá te violen, ojalá te descuarticen, ojalá te encuentre y te viole, l.23, 25b, 27b, 37b)¹⁷, indirectas (Te estás patinando mucho, A lo mejor quieres un puñetazo, A lo mejor me chupas la polla, l.18, 54), posible caso de revelación no consentida de información privada (denominado *doxxing*), (l. 32).

¹⁷ Se pondrá una b al final de los números de línea de transcripción en los que haya una interacción de tipo H/M en extractos categorizados *a priori* como tipo H/H y se pondrá una a al final de aquellos en los que haya una interacción de tipo H/H en los categorizados *a priori* como H/M.

Amenazas contra la integridad física de terceras personas

Respecto a las amenazas contra la integridad física de terceras personas dirigidas hacia las jugadoras, cabe decir que, si bien no encontramos gran cantidad de estas, ya que podemos observar una tendencia a amenazar directamente a las propias jugadoras, la muestra es suficiente para realizar futuras conclusiones (No tengas una hermana pequeña que la violo, la mato, la lleno de semen, ojalá se os muera la madre de cáncer a todos, l. 38b, 42b).

Estereotipos en base a género

Entre los estereotipos en base a género encontramos una muestra bastante representativa de cara a las futuras conclusiones, asociaciones de la mujer con el rol de los cuidados (si puedes ir a limpiar los platos que tengo en el fregadero, en vez de tu puta madre enseñarte a fregar los platos, si estás buscando una fregona, l.16, 30, 31); misoginia (encima que no te he insultado tanto como debería, l. 24); estereotipo de que las mujeres juegan peor que los hombres / no deberían jugar a videojuegos (si por lo menos jugaras decentemente, ¿Por qué hay tías tan malas como tú jugando aquí?, tenías que tener prohibido jugar a ningún juego, lo que generan las mujeres en los videojuegos, l.26, 69, 76, 39b); creencia de que las mujeres no van a la guerra (ponerte a jugar a un juego de matar, que nunca vais a ir a la puta guerra, l.30); binarismos de género y reduccionismos biológicos (¿eres mujer o eres hombre?, ¿tienes rajita o rabito?, ¿tienes rajita o palito? ¿para afuera o para dentro?, l. 39, 47).

Otros

Respecto al cruce entre interacciones de hombre a mujer y la codificación “otros”; que se utilizó para clasificar aquellos comentarios que pudieran ser transversales a diferentes codificaciones o ambiguos, encontramos, como se ha podido observar también en el apartado de agresiones verbales, el uso de ideologías políticas relacionadas con la izquierda (y con el feminismo) como insulto (l. 51), el uso de capacitismos como insulto (l. 74) regodeo de impunidad (no nos van a quitar la cuenta, l. 50), alusión/banalización de la violencia de género (normal que os peguen, pocas morís al año, pocas morís, la verdad; l.39, 41)

Características de las interacciones de tipo hombre/hombre

Agresiones verbales	60,9%
Amenazas contra los usuarios	35,8%
Amenazas contra terceras personas	66,7%
Estereotipos en base a género	27,3%
Otros (racismo, LGTBfobia, capacitismo, etc.)	75,7%

Fuente: Elaboración propia

Agresiones verbales

Entre las agresiones verbales recibidas por hombres y emitidas por parte de otros hombres, podemos observar como se trata de insultos relacionados con sus habilidades respecto al juego (Madre que malo, sois unos malos, ¿Reyna (Sergio), puedes hacer algo por el equipo (=eres inútil) ?, ¿No os da vergüenza que una mujer vaya mejor que vosotros?, es que sois malísimos, que malo, eres una smurf que en tu cuenta no juegas (=porque no puedes ganar a tus oponentes), aprende a jugar, malo de mierda, el que está jugando mal eres tú; 1.41a, 45a, 46a, 01, 72, 75, 20, 52, 57,); acusación de usar trampas (cheto de mierda, l. 47), insultos y comentarios vejatorios/despectivos hacia colectivos en situación de desigualdad (cabronazo, Sergio come rabo, suicídase, te están metiendo un mango por el culo, ¿eres gilipollas?, eres autista, comes rabo, comes pito y chochos, me cago en su puta madre, gilipollas, puto friki, puto afeminao', en casa te dan polla de comer, etc.; 1.37a, 41a, 42a, 43a, 45a, 48a, 02, 06). Por último, también encontramos insultos relacionados con la procedencia de los usuarios (Catalán, hijo de puta; puto portugués de mierda, l. 09,67)

Amenazas contra la integridad física de los usuarios

Respecto a las amenazas contra la integridad física de los usuarios, además de encontrar las amenazas de tipo indirecto (ojalá te descuarticen, hermano; ojalá os violen y mutilen a la familia; l. 35-36), también encontramos otras expresadas en un tono diferente al de las que se dirigen a mujeres, pues en este tipo de amenazas se puede observar que van acompañadas de expresiones que otorgan una sensación de desafío (a mí me gustaría

quedar contigo y reventarte toda la boca, pero no tendrás cojones, ven aquí si tienes...; l. 47, 63).

Amenazas contra la integridad física de terceras personas

Respecto a las amenazas contra la integridad física de terceras personas encontramos las líneas 36 y 42, que ya han sido mencionadas en dos ocasiones, puesto que el usuario que las dice las expresa tanto dirigiéndose hacia los otros jugadores de su equipo, como hacia la única jugadora que sabe que hay en esa partida. Además, cabe destacar que tanto un jugador del noveno extracto (l. 42) como un jugador del décimo extracto (l. 47-50) expresan la misma amenaza indirecta, mediante un deseo (ojalá se os muera la madre de cáncer a todos; espero que a tu madre le entre un puto cáncer en las tetas; espero que le entre cáncer y si le entra acuérdate de mí; l. 42; l. 47- 50)

Estereotipos en base a género

En el caso de los estereotipos en base a género hallamos una interacción un tanto interesante, ya que un chico (Jett) se dirige a otro chico (Reyna), pero en vez de dirigirse a él en masculino, como en otras ocasiones, de repente, comienza a tratarle en femenino, como si interactuara con el personaje al que juega el segundo chico, por lo que en esa partida concreta podemos observar una diferencia en el trato.

El chico que juega Jett, cuando lee a Sergio (Reyna) como un hombre, le dice comentarios como (te están metiendo un mango por el culo o Sergio come rabo, l. 42a, 41); por el contrario, cuando lee a Sergio como una mujer (Reyna), le dice comentarios como (Aparte de que estás muy guapa, ¿puedes tirar un ojo aquí? Vale, estás bien guapetona. l. 44); hasta que en un momento parece que la dualidad Sergio/Reyna se convierten en uno en el cerebro del chico que juega Jett y hace la siguiente combinación (Sois unos malos, Sergio cabronazo. Es broma eh, estás bien buenota; l.45).

Además, encontramos un ejemplo que ya hemos mencionado en el subapartado de “agresiones verbales”, donde un usuario pregunta al resto del equipo si no les da vergüenza que una mujer vaya mejor que ellos, de forma en que no sólo les llama inútiles, sino que, además, como también se mencionó previamente, se trata de una creencia generalizada de que los hombres juegan mejor que las mujeres.

Otros

En esta codificación encontramos ejemplos que ya hemos mencionado previamente, por lo que no vamos a entrar en detalle con los casos de homofobia, capacitismos (sordo, autista y derivados), xenofobia, racismo (*Nigga*, l.52). No obstante, además, existen dos casos curiosos que pueden resultar interesantes de cara a las conclusiones; una es el hecho de que se repite en varias ocasiones la sensación de camaradería entre hombres, hombres que se apoyan a la hora de insultar (l. 02a-03a; l. 09-11) o de defenderse de los ataques de las otras personas (l. 49a-50a, 54a, 74a-76a); la otra es el sesgo de confirmación por parte de uno de los usuarios en la oración (si tengo toda la razón, l. 34a) cuando, tras reñirle otra persona de forma presencial después de haber emitido comentarios despectivos hacia las mujeres, entiende que no ha dicho nada malo.

Características de las interacciones de tipo mujer/hombre

Agresiones verbales	3,2%
Amenazas contra los usuarios	0%
Amenazas contra terceras personas	0%
Estereotipos en base a género	13,7%
Otros (racismo, LGTBfobia, capacitismo, etc.)	8,1%

Fuente: Elaboración propia

Agresiones verbales

En los casos de agresiones verbales por parte de mujeres a los hombres, nos encontramos ante situaciones de réplica en las que previamente ellas han sido objeto de un insulto o comentario despectivo y hallamos dos tipos: comentarios despectivos en relación con las habilidades de los jugadores (igual eres súper malo y no lo puedes matar tú, l.55) y comentarios despectivos en relación con la actitud de los jugadores (vale tío, llórame más, l.59).

Amenazas contra la integridad física de los usuarios

No se han encontrado casos.

Amenazas contra la integridad física de terceras personas

No se han encontrado casos.

Estereotipos en base a género

En el caso de este tipo de interacciones, se ha encontrado un caso de estereotipo de género en relación con la masculinidad y la idea del hombre como persona fuerte que no llora en el comentario que mencionábamos en el apartado de Agresiones verbales, que se utiliza como réplica ante un comentario despectivo previo (l. 59).

Otros

Se ha optado por añadir en “Otros” dos interacciones de la misma jugadora de los ejemplos previos, puesto que su codificación ha resultado ambigua. Se trata de las interacciones (Que sí, Jett, ya te estoy dando la atención que pides. No hace falta que sigas buscándola, de verdad; l. 70) y (Que sí, que no te quieren tus padres, que estás buscando atención, ya lo pillamos todos. Ya lo hemos visto todos los de la partida; l.72), puesto que se entiende que la intención de la jugadora es intentar herir los sentimientos de Jett, haciendo referencia a la necesidad de atención y de validación que opina que tiene el jugador, debido a una posible falta de carencias afectivas.

Conclusiones

Tras haber realizado un análisis de una muestra de 147 interacciones entre usuarios y usuarias del videojuego Valorant, podemos concluir que, a pesar de que los jugadores varones no dedican insultos exclusivamente en las mujeres a la hora de interactuar con por el chat de voz, existe un uso de insultos que responde a actitudes negativas hacia el género de las jugadoras cuando éste es descubierta y una carga de estereotipos de género y sexuales en los insultos dirigidos a ellos (p. ej. maricón, comes rabo, afeminao) y ellas (p.ej. puta, guarra). Entre esos insultos encontramos comentarios despectivos (35,9% de las interacciones H/M frente al 60,9% de las interacciones H/H), repletos de estereotipos de género (58% de las interacciones H/M frente a 27,3% de las interacciones H/H) y amenazas directas (64,2% de las interacciones H/M frente a 35,8% de las interacciones H/H).

Por otra parte, en el caso de amenazas a terceras personas; es decir, amenazas mucho más indirectas, los porcentajes prácticamente se invierten, resultando en un

(33,3%) en las interacciones de hombre a mujer y en un (66,7%) en las interacciones de hombre a hombre. Esto podría indicar los hombres se sienten más cómodos amenazando directamente a mujeres a través del chat de voz, que amenazando a otros hombres; de hecho, les cuesta menos amenazar a las familiares mujeres de estos (l. 36, 42; l. 47- 50) que a ellos directamente. Hemos hallado casos, en los que los usuarios no tenían miedo de que les penalizaran por sus actitudes tóxicas, alegando que Riot Games no iba a poner fin a dichos comportamientos. Además, se han encontrado momentos de camaradería entre hombres a la hora de atacar y/o defenderse de los y las otras usuarias.

Respecto a las mujeres, hemos observado que, a excepción de en dos ocasiones, el resto de las jugadoras utilizan nombres neutros u ocultan sus nombres de usuario a las demás personas, posiblemente como medida de protección, ya que se trata de un mecanismo de defensa habitual para muchas jugadoras de videojuegos en línea (Cote, 2017). Así mismo, hemos observado que, en cuatro de las seis muestras, las jugadoras han utilizado el chat de voz para replicar o responder a comentarios del juego por parte de sus compañeros y recibido acoso con connotaciones misóginas a cambio. No obstante, en los casos en los que las mujeres han optado por utilizar el chat de texto, también han experimentado situaciones del mismo tipo. Además, los hombres también han recibido insultos y comentarios despectivos por parte de otros hombres en relación con colectivos en riesgo de exclusión por cuestiones de orientación sexual, procedencia, raza o discapacidad; es decir, se han utilizado como insulto términos y expresiones como “portugués de mierda”, “maricón” o “autista”.

Podemos determinar, por tanto, que, a pesar de los intentos por parte de Riot Games de hacer de Valorant un entorno seguro y diverso, aún queda trabajo por llevar a cabo; ya que las ideas transmitidas en los inicios del marketing de los *shooters* en primera persona, en los que se vendía la idea de estos como un producto de consumo exclusivo para el público masculino, aún sigue provocando que muchas mujeres y otras personas que no encajan en el imaginario de *gamer* clásico, es decir; hombres blancos de clase media y cisheterosexuales, opten por ocultar su identidad o evitar utilizar un elemento clave del videojuego como es la comunicación por voz. Y si estas personas no pueden disfrutar de la experiencia de juego de la misma forma en que lo hacen sus compañeros, puede resultar complicado el hecho de que deseen ya no continuar jugando al videojuego, sino buscar un camino profesional en esta esfera.

Por este motivo, resulta evidente no sólo la necesidad de iniciativas, torneos y competiciones (mixtas o no mixtas) que busquen la creación de espacios seguros como el

caso de la Valorant Game Changers Series o el Our Party, sino también la introducción de nuevas medidas en el sistema de reportes de Riot Games, la creación de nuevas regulaciones y políticas de igualdad en el caso de las ligas e iniciativas que empoderen a las jugadoras y que amplifiquen no solo sus voces, sino una polifonía de voces diversas que dejen de usar el chat de voz para emitir discursos de odio y comiencen a utilizarlo para su funcionamiento principal.

Por último, cabe mencionar que el uso de insultos y amenazas es algo general en el entorno de los videojuegos competitivos, estudios como el de Kowert (2020) o Hilvert-Bruce y Neill (2020) que han sido consultados para la realización de este trabajo, resultan interesantes para observar de qué forma la toxicidad es una parte inherente de los videojuegos, sobre todo de los de índole competitiva. Una toxicidad que también encontramos en deportes tradicionales como el fútbol y que se está estudiando desde el campo de la psicología deportiva, como en los estudios de Trillo-Padilla et. al. (2017) y Fuente (2019). Una posible línea de investigación sería un análisis comparativo sobre las tendencias agresivas en los diferentes tipos de contexto competitivo: *online* y presencial, con el fin de observar qué tipos de violencia se dan más a menudo y si la presencialidad es un factor relevante. Además, se podría poner también el foco de atención en si la escasa existencia de competiciones mixtas en los deportes tradicionales es un factor a tener en cuenta en este tipo de comportamientos hacia las jugadoras de videojuegos y hacia el aparente techo de cristal dentro de la profesionalización de las mismas.

Bibliografía

- Avast, 2022. "¿Qué Es El Doxing Y Cómo Puede Evitarlo?". 2022. ¿Qué Es El Doxing Y Cómo Puede Evitarlo?. <https://www.avast.com/es-es/c-what-is-doxxing>.
- Beal, Vangie. 2001. "Gamegirlz - Vangie Beal, Freelance Tech Writer And Journalist". *Gamegirlz*.
<https://web.archive.org/web/20160610061949/http://www.gamegirlz.com/gamegirlz.html>
- Beirne, Liam. Publicación de Twitter. 13 de junio, 2018, 14:14.
https://twitter.com/Liam_Beirne/status/1006872355694694401
- Bergman, Stephanie. 2000. "Voices From The Combat Zone: Game Grrlz Talk Back".
En *From Barbie To Mortal Kombat: Gender And Computer Games*. Massachusetts: MIT Press.
- Brugat, Marc. "Activision Blizzard despide 37 empleados por las denuncias de acoso." Actualizado a 18 de enero, 2022. La Vanguardia.
<https://www.lavanguardia.com/tecnologia/videojuegos/20220118/7994188/activision-blizzard-despide-37-empleados-denuncias-acoso-bobby-kotick.html>
- Cobos, Marina. 2022. "Cuestionario sobre Our Party, Valorant".
- Cote, Amanda C. 2017. "I Can Defend Myself": Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture* 12, 2: 136–155.
- Dimalgro, Rodrigo. (@onurthegreat) "Estoy totalmente en contra de restringir por género competencias en esports...". Twitter, 23 de febrero de 2021,
<https://twitter.com/onurthegreat/status/1364249789144178689>
- EmiratiPatriot. Publicación en Twitter. 24 de mayo, 2018, 2:02.
<https://twitter.com/EmiratiPatriot/status/999440368025374720>
- Esports, Xataka. 2016. "Diccionario Xataka Esports: MMR O Matchmaking Rating". <https://esports.xataka.com/guias-para-principiantes/diccionario-xataka-esports-mmr-o-matchmaking-rating>

- Ferguson, Chris et al. "News Media, Public Education and Public Policy Committee." Actualizado a 12 de junio, 2017. Division 46. Accedido el 30 de mayo, 2022. <https://div46amplifier.com/2017/06/12/news-media-public-education-and-public-policy-committee/>
- Fuente, Diego. 2019. "Estudio del comportamiento agresivo de jugadores, técnicos y público hacia el árbitro de fútbol regional y de formación en Valencia". Tesis doctoral. Universitat de València.
- GamerDic, Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura *gamer*, 2013 [fecha de consulta 21 de Mayo del 2022]. Disponible en <http://www.gamerdic.es/>
- GameSpot. "When Two Tribes Go to War: A History of Video Game Controversy." Archivado el 11 de septiembre de 2009 en *Wayback Machine*. Accedido el 8 de mayo, 2022. <https://web.archive.org/web/20090911085940/http://uk.gamespot.com/features/6090892/p-3.html>
- Gómez, Diana P. 2018. "El poder influenciador de la publicidad y los videojuegos". En *¡Protesto! Videojuegos Desde Una Perspectiva De Género*, Barcelona: Anait Games.
- Grossman, Dave y Gloria DeGaetano. 1999. *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movies & Video Game Violence*. NYC: Random House
- Herrero, Pedro. "Wolfenstein y la censura hasta Wolfenstein: Youngblood." Actualizado a 29 de junio de 2019. MeriStation. Accedido el 8 de mayo, 2022. https://as.com/meristation/2019/06/29/noticias/1561813998_427370.html
- Hilvert-Bruce, Zorah y James T. Neill. 2020. "I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming". *Computers in Human Behavior*, 102. Pp. 303-311.
- Hurtado, Chema. "Abusos En Activision Blizzard: Otra De Tantas - Hyperhype". Actualizado a Julio de 2021. Hyperhype. <https://www.hyperhype.es/abusos-en-activision-blizzard-otra-de-tantas/> Accedido el 30 de mayo, 2022.

- Jenkins, Henry. 2008. *Convergence Culture*. New York (NY): New York University Press. p.19.
- . 2007. “Transmedia Storytelling 101”. Actualizado a 21 de Marzo de 2007. *Henry Jenkins*. Accedido el 30 de mayo, 2022.
http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Kendall, Shari y Deborah Tannen, 2001. “Discourse and Gender”. En *The Handbook of Discourse Analysis*. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc.
- Key, Mary Ritchie. 1975. *Male/Female Language: With a Comprehensive Bibliography*. Metuchen, NJ: Scarecrow Press.
- King, Brad y John M. Borland. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. California: McGraw-Hill/Osborne, 2003. pp. 111-125.
- Kowert, Rachel et al. 2020. “Dark Participation in Games”
- Lackoff, Robin. 1973. “Language and Woman’s Place”. *Language in Society*, vol. 2, 1. pp. 45-80. Cambridge University Press. <http://www.jstor.org/stable/4166707?origin=JSTOR-pdf>
- League of Legends. 2022 “Champion Insights Renata Glasc”.
<https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/dev/champion-insights-renata-glasc/>
- Liquipedia Counter-Strike Wiki. "ESL Masters España Season 11: Online Stage". *Liquipedia Counter-Strike Wiki*.2022.
https://liquipedia.net/counterstrike/ESL/Masters_Espa%C3%B1a/Season_11/Online_Stage
- Liquipedia.Net. "Spain Nationals Season 4 - Liquipedia Rainbow Six Wiki". 2022.
Liquipedia.Net. https://liquipedia.net/rainbowsix/Spain_Nationals/Season_4 .
- Liquipedia. 2021a. “Valorant Champions Tour 2021: Game Changers EMEA Series 1”.
https://liquipedia.net/valorant/VALORANT_Champions_Tour/2021/Game_Changers/EMEA/Series_1

- . 2021b. “Valorant Champions Tour 2021: Game Changers EMEA Series 3”. https://liquipedia.net/valorant/VALORANT_Champions_Tour/2021/Game_Changers/EMEA/Series_3
- Liquipedia 2022. “Valorant Champions Tour 2021: Game Changers EMEA Series 2”. https://liquipedia.net/valorant/VCT/2022/Game_Changers/EMEA/Series_2
- López, Óscar et al. 2018. Estrategias de *marketing* digital por medio de redes sociales en el contexto de las pymes del Ecuador. *CienciAmérica*, 7, no.2 pp. 39-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6553438>
- LVP España. 2022. "Equipos Valorant Esports - Valorant Rising - LVP España". *VALORANT Regional League Spain: Rising Mediamarkt E Intel*. <https://vrlrising.lvp.global/equipos-valorant-esports/>
- Maltz, Daniel N., and Ruth A. Borker. 1982. *A cultural approach to male–female miscommunication*. In *Language and Social Identity*, ed. John J. Gumperz, 196–216. Cambridge: Cambridge University Press.
- Marca. "Estos son los rosters de la VRL Spain: Rising de Valorant". *Marca*. 2022. <https://www.marca.com/videojuegos/2022/02/18/620f8489268e3e36098b4574.html>.
- Melchor, Alba. 2017. “eSports: La nueva era de la competición deportiva”. Trabajo de Fin de Grado. Universidad de Sevilla.
- Millenium. 2020. "VALORANT: Rango, Divisiones, ELO Y MMR; Las claves del funcionamiento de las *rankeds*" <https://www.millenium.gg/noticias/24284.html>.
- . 2021. Valorant: ¿Cuántos jugadores hay en cada rango? Así está la clasificación en el Episodio 2: <https://www.millenium.gg/noticias/35766.html>
- Movistar Esports. "El *roster* de los equipos de Superliga 2022 de Lol". 2022. *Movistar Esports*. https://esports.as.com/league-of-legends/equipos-Superliga-temporadaLoL_3_1501979789-4.html. Accedido el 8 de junio, 2022.

- Muñoz, Ivar. 2018. “¿Tinder o Instagram? Así es ligar en la era de los móviles y las apps.” Actualizado a 17 de octubre, 2022. El País. https://elpais.com/retina/2018/10/17/tendencias/1539777282_840319.html
- Neira, Diego A. 2017. “Las redes sociales y la confianza del consumidor como factores en la intención de compra a través de canales de comercio electrónico en el sector moda colombiano”. Trabajo de Fin de Máster. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/60094/DiegoA.NeiraMoreno.2017.pdf>
- Paypal Newsroom. "La audiencia de los Esports, cada vez más femenina: El 36% de los espectadores en España son mujeres, la cifra más alta en Europa". 2020. *Paypal Newsroom*. <https://newsroom.es.paypal-corp.com/La-audiencia-de-los-esports-cada-vez-mas-femenina-el-36-de-los-espectadores-en-Espana-son-mujeres>.
- Riot Games. 2022a. "Riot Diversity and Inclusion". Riot Games. <https://www.riotgames.com/en/diversity-and-inclusion>
- . 2022b. “How Rioters in Brazil Helped Create Raze, the Dancing Salvadorian Duelist”. Riot Games. <https://www.riotgames.com/en/news/how-rioters-in-brazil-helped-create-raze-the-dancing-salvadorian-duelist>
- . 2022c. “Asian American and Pacific Islander Heritage Month Recap”. Riot Games. <https://www.riotgames.com/en/news/asian-american-and-pacific-islander-heritage-month-recap>
- . 2022d. “Henna, Cats, and the Evil Eye, How Rioters in Turkey Helped Create VALORANT’s Fade”. Riot Games. <https://www.riotgames.com/en/news/henna-cats-and-the-evil-eye-how-rioters-in-turkey-helped-create-valorants-fade>
- . 2021a. Riot Games (@riotgames) “Happy #InternationalNonBinaryDay! Meet Tyari (she/her) and Shomi (they/them), non-binary characters in @playruneterra”. Twitter, 14 de julio de 2021. <https://twitter.com/riotgames/status/1415340326366158850>

- . 2021b. Riot Games (@riotgames) “This [#VeteransDay](#) we made a donation to [@StackUpDotOrg](#), a charity supporting US and Allied veterans with gaming...”. Twitter, 11 de noviembre de 2021. <https://twitter.com/riotgames/status/1458902862197633025>
- Sarkeesian, Anita. “*Women as Reward - Tropes vs Women in Video Games*”. 2016. YouTube, 33’59”. Registrado por Feminist Frequency. <https://www.youtube.com/watch?v=QC6oxBLXtkU>
- Serrano, Juan. 2021. "Comienza el debate sobre incluir mujeres en Counter-Strike". *Alfa Beta Juega*. <https://alfabetajuega.com/pc/comienza-el-debate-sobre-incluir-mujeres-en-counter-strike-d-124417>. Accedido el 30 de mayo, 2022.
- Shores, Kenneth B et al. 2014. “The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game”. *CSCW*, 14, ACM Press: 1356–1365.
- Slaton, Joyce. 1999. "Femme Fraggers Take Aim". *WIRED*. <https://web.archive.org/web/20140116070544/http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/1999/01/17187>
- StNewts. Publicación de Twitter. 8 de julio, 2018, 16:27. https://twitter.com/St_Newts/status/1015965485400281089
- Therrien, Carl. “Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre.” *Game Studies* 15, no. 2 (Diciembre, 2014).
- Thorne, Barrie, and Nancy Henley (eds). 1975. *Language and Sex: Difference and Dominance*. Rowley, MA: Newbury House.
- Trillo-Padilla et al. 2017. “Evaluación psicológica y percepción de violencia en árbitros de fútbol de categorías inferiores”. COPAO. (Agosto 2017)
- Unity. 2021. “Toxicity in Multiplayer Games Report 2021”. Unity. [https://create.unity.com/toxicity-in-multiplayer-games-report#:~:text=Key%20takeaways%3A,and%20fighting%20games%20\(21%25\)](https://create.unity.com/toxicity-in-multiplayer-games-report#:~:text=Key%20takeaways%3A,and%20fighting%20games%20(21%25)).
- Valorant. 2021a. “Raze // The Color of the Town - Valorant”. <https://www.youtube.com/watch?v=ZGvz7jTVbc8>

- .2021b. “Valorant Game Changers”. Valorant. <https://playvalorant.com/es-es/news/esports/vct-game-changers/>
- . 2021c. “Actualización del sistema de detección de conductas y penalizaciones de Valorant”. Valorant. <https://playvalorant.com/es-mx/news/dev/actualizacion-del-sistema-de-deteccion-de-conductas-y-penalizaciones-de-valorant/>
- Venture Beat. 2021. “How Riot Games will ensure that Valorant’s esports stars include women”. Actualizado a 14 de junio de 2021. <https://venturebeat.com/2021/06/14/how-riot-games-wants-to-ensure-that-valorants-esports-stars-include-women/>
- Vorderer, Peter et al. 2003. “Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition”. *Proceedings of the Second International Conference on Entertainment Computing*, Carnegie Mellon University, 1–9.
- Voorhees, Gerald. 2012. “Monsters, Nazis, and Tangos: The Normalization of the First-Person Shooters”. *Guns, Grenades and Grunts First-Person Shooter Games*. Londres: A Bloomsbury Company.
- Wasu_Wazol. Publicación de Twitter. 29 de mayo, 2018, 5:31. https://twitter.com/Wasu_Wazol/status/1001304994451255297
- Xbox. “Duke Nukem 3D: 20th Anniversary World Tour”. Actualizado a octubre de 2016. *Xbox*. Accedido el 8 de mayo, 2022. <https://www.xbox.com/es-ES/games/store/duke-nukem-3d-20th-anniversary-world-tour/BZF309Q32MDT>

Videjuegos citados

- Activision Blizzard. *Overwatch*. Blizzard Entertainment y Iron Galaxy Studios, 2016. Multiplataforma.
- Bungie. *Halo*. Microsoft Game Studios y MacSoft, 2001. Xbox.
- Colley, Steve, Greg Thompson, and Howard Palmer. *Maze War*. 1974. Ordenador Imlac PDS-1.
- DICE. *Battlefield*. ,2016. Multiplataforma
- . *Battlefield V*. Electronic Arts, 2018. Multiplataforma.
- EA Digital Illusions CE y Criterion Games. *Battlefield V*. Electronic Arts, 2018. Multiplataforma.
- Gearbox Software & Valve. *Half-Life: Decay*. Vivendi Universal, 2001. Play Station 2.
- Jim Bowery. *Spasim*. 1974. Programmed Logic Automated Teaching Operations, Unidad central.
- id Software. *Doom*. id Software, 1993. MS-DOS.
- . *Doom III*. Activision, 2004. Multiplataforma.
- . *Doom IV*. Bethesda Softworks, 2016. Multiplataforma.
- . *Doom Eternal*. Bethesda Softworks, 2020. Multiplataforma.
- . *Duke Nukem 3D*. Form Gen Corporation, 1996. MS-DOS.
- . *Quake*. GT Interactive, 1996. MS-DOS, Windows y Linux.
- . *Quake II*. Activision, 1997. MS-DOS, Windows.
- . *Wolfenstein 3D*. Apogee Software y Form Gen Corporation, 1992. DOS

id Software, Raster Productions, Bullfrog Productions, Pi Studios. *Quake III Arena*.
Activision, Loki Software, Sega y Electronic Arts, 1999. Multiplataforma.

Infinity Ward. *Call of Duty*. Activision, 2003. Windows.

MachineGames y Arkane Studios. *Wolfenstein: Cyberpilot*. Bethesda Softworks, 2019.
PlayStation 4, Windows.

———. *Wolfenstein: Youngblood*. Bethesda Softworks, 2019. Multiplataforma.

Nerve Software y id Software. *Doom III: Resurrection of Evil*. Activision, 2005. Windows,
Linux, Mac OS X, Xbox.

Riot Games. *Valorant*. Riot Games, 2020. Windows.

Ubisoft. *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*. Ubisoft, 2015. Multiplataforma.

Valve. *Half-Life*. Sierra Studios, 1998. Windows.

———. *Counter-Strike*. Sierra Studios y Valve, 1999. Windows.

———. *Portal*. Valve, 2007. Multiplataforma.

Anexo

J. Introducción al Anexo

El corpus de análisis práctico de este trabajo de fin de máster fue extraído y analizado a partir de pequeños clips subidos por las propias usuarias a la plataforma Twitter. Con el fin de facilitar la comprensión y el análisis de estos, he optado por realizar mis propias transcripciones de los clips analizados, que se encontrarán referenciados a lo largo de la tesis.

Teniendo en cuenta que los clips pertenecen a partidas del videojuego Valorant, donde existen una gran cantidad de estímulos auditivos que tienen su funcionalidad dentro del juego, cabe destacar que he decidido centrarme exclusivamente en las conversaciones entre los y las usuarias. No obstante, he optado por transcribir las acciones que tienen lugar en el clip en aquellas partidas en las que las acciones son importantes para la comprensión del contexto del clip en el que tiene lugar la interacción de las personas.

El presente Anexo está dividido en dos tipos de interacciones H/H (interacción de Hombre a Hombre) y H/M (interacción de hombre a mujer), no obstante, el hecho de que haya sido imposible encontrar interacciones contextualizadas de otra tipología, no quiere decir que no existan, simplemente que no han sido situaciones denunciadas públicamente mediante la plataforma de Twitter o que no han aparecido al establecer los parámetros de búsqueda de la investigación.

Interacción hombre/mujer

Maylenchan (16 de Febrero, 2022, 1:03)

- 01: Maylenchan (Breach): Hemos dicho que estaban en *heaven*.
- 02: Chico 1 (Killjoy): Cállate gorda
- 03: Chico 2 (Reyna): Sí, sí, puta mujer. [COMIENZA A GRITAR] Pedazo de guarra, asquerosa. Se muera toa' tu familia. Asquerosa.
- 04: Maylenchan (Breach): Ohhh. Guau.
- 05: Chico 1 (Killjoy): Gorda.
- 06: Maylenchan (Breach): No pasa nada. Me da igual. Va insta-reportado, pero, o sea, es muy heavy.
- 07: Me sabe muy mal que haya gente así, porque es lo que digo, a mí no me amarga ni me afecta al día lo más mínimo, al final del día yo soy súper feliz.
- 08: Pero me da mucha pena porque hay gente que, literalmente, la mayoría de chicas que conozco, el 90 por ciento de las chicas que conozco ni siquiera hablan por el chat de voz. Porque les da miedo esto. Les da miedo esto.
- 09: Me da rabia porque. . . muchas chicas se pierden el jugar bien a Valorant, que es súper necesaria la comunicación por, por miedo y las entiendo.
- 10: Eh, la parte buena es que Riot la verdad es que cada día banea, al menos yo cada vez que reporto los banea, entonces, bueno.
- 11: No sé, sin más. Tenía que pasarme alguna vez, ¿no? [RISAS]

LittleRagerGirl (Abby) (11 de Febrero, 2022a, 0:15)

- 12: Abby: ¿Un momento?
- 13: Chico 1 (Jett): So guarra
- 14: Chico 2 (Viper): [ININTELIGIBLE]
- 15: Abby: Vas 1/5. Vas 1/5.
- 16: Chico 1 (Jett): Si puedes ir a limpiar los platos que tengo en el fregadero, me llamas.
- 17: Abby: Buenaaaa, buenaaa, buenísima.
- 18: Chico 2 (Viper): Te estás patinando mucho, ¿eh?

LittleRagerGirl (Abby) (18 de Febrero, 2022b, 0:47)

[TRAS ENTRAR EN PARTIDA TARDE POR PROBLEMAS DE CONEXIÓN, ABBY, JUGANDO EL PERSONAJE DE REYNA, PIDE UN ARMA A UN JUGADOR ALIADO Y VIPER LE COMPRA EL ARMA. ABBY HABLA POR EL CHAT DE VOZ.]

19: Abby: Thank you.

20: Chico (Sova): ¿que dices, Reyna, tía? Teníamos que haber ganado, eres consciente, ¿no? Si no te hubieras ido, crack.

21: Abby: Y si no fueras malo y [TITUBEAS] no fueras 9/15 también.

23: Chico (Sova): A ver, pedazo de zorra, no me hables así o te meto una hostia que te juro que te rompo la cara.

24: Encima que no te he insultado tanto como debería. . . eres una pedazo de hija de puta. Te mereces lo peor, te mereces la muerte.

[EN ESTE MOMENTO, ABBY NO HABLA POR EL CHAT DE VOZ DE DISCORD, PERO PODEMOS ESCUCHAR SUS PALABRAS YA QUE EL CLIP SE TRATA DE UNA EMISIÓN EN TWITCH Y ELLA ESTÁ HABLANDO CON SUS SEGUIDORES.]

25: Abby: Sabía que no tenía que haber hablado. Sabía que no debería haber dicho que era mujer.

26: Chico (Sova): Encima tocando los huevos. O sea, *instapickeas* y tocas las pelotas. Si por lo menos jugaras decentemente. . . y no tocaras los huevos.

ImAlazne (7 de Mayo, 2022, 0:45)

[ALAZNE EN NINGÚN MOMENTO TIENE PUESTO SU NOMBRE DENTRO DE LA PARTIDA, JUEGA EL PERSONAJE DE JETT Y ESTÁ JUGANDO BAJO EL PSEUDÓNIMO DE “TOGA”, UN NOMBRE SIN NINGUNA MARCA DE GÉNERO.]

27: Chico (Neon): ¿Alguna persona de esta partida es una mujer?

28: Chico (Personaje Desconocido): Me cago en Dios.

29: Chico (Neon): Pues si hay alguna mujer, ya me jodería tener una madre tan muerta que en vez de jugar al puto [HACE UNA PAUSA] No, espera, me he confundido, dejadme repetir el insulto.

30: Chico (Neon): Ya me jodería ser una mujer y estar jugando al Valorant en vez de tu puta madre enseñarte a fregar los platos y ponerte a jugar a un juego de matar, que nunca vais a ir a la puta guerra.

31: Chico (Neon): Jett por qué has vuelto, si estás buscando una fregona....

32: Chico (Neon): Alazne guapa. [EN EL VÍDEO HAY UN COMENTARIO DONDE ALAZNE DICE QUE ELLA EN NINGÚN MOMENTO HA DICHO SU NOMBRE, ASÍ QUE SE TRATA DE UN POSIBLE CASO DE *DOXXING* O DE *STREAM SNIPING*]

33: Chico (Neon): Lo siento

34: Chico (Neon) [ALGUIEN QUE ESTÁ CON EL CHICO LE RIÑE Y SE ESCUCHA POR SU MICRÓFONO. EL CHICO LE CONTESTA A ESTA PERSONA]: A ver que no lo siento por lo que he dicho, si tengo toda la razón.

IamLokys (15 de Abril, 2022, 2:08)

[IAMLOKYS ESTÁ JUGANDO CON EL PERSONAJE DE KILLJOY EN PREMADE JUNTO A UN AMIGO QUE JUEGA AL PERSONAJE DE BRIMSTONE, LO DEDUCIMOS PORQUE AMBOS TIENEN COMO NOMBRE DE USUARIO A PERSONAJES DE MONSTRUOS S.A.]

35: Chico 1 (Jett): Killjoy hija de puta, me cago en tu puta madre.

36: Chico 2 (Sage): [LE RÍE LAS GRACIAS AL JETT]

37: Chico 1 (Jett): Ahí te mueras cabronazo. Negrotaaa.

38: Chica [HABLANDO CON SU AMIGO POR OTRA VÍA QUE NO ES EL CHAT DE VOZ DE VALORANT, PROBABLEMENTE DISCORD]: Supongo que le da igual que le baneen la cuenta.

39: Chico 1 (Jett): ¿Eres mujer o eres hombre? ¿Tienes rajita o rabito?

40: Chico 2 (Sage): Creo, creo que es [TITUBEANDO COMO SI NO HUBIERA INTERACTUADO CON UNA MUJER EN SU VIDA], creo que es mujer. [SE RÍE]

41: Chico 1 (Jett) [REFIRIÉNDOSE A OTRO COMPAÑERO DE EQUIPO, QUE JUEGA REYNA, CUYO USUARIO TIENE EL NOMBRE DE SERGIO]: Madre que malo, Sergio come rabo. [CHICO 2 LE VUELVE A REIR LAS GRACIAS]

42: Chico 1 (Jett): Tira esa arma ahora mismo y suicídate, compañero. [CHICO 1 Y CHICO 2 SE PONEN A HABLAR POR EL CHAT CON EL ÚNICO FIN DE REÍRSE DE SU COMPAÑERO DE EQUIPO] Te están metiendo un mango por el culo.

43: Chico 1 (Jett) [MATAN A SERGIO]: Pero tío, ¿eres gilipollas?

44: Chico 1 (Jett): Reyna, aparte de que estás muy guapa, puedes tirar un ojo aquí. Vale, estás bien guapetona.

45: Chico 1 (Jett): Sois unos malos, Sergio cabronazo. Es broma eh, estás bien buenota. [REFIRIÉNDOSE A OTRO PERSONAJE DE LA PARTIDA, NO SABEMOS A QUIÉN PORQUE ESTÁ EN MODO ESPECTADOR YA QUE EN ESA RONDA JETT YA HA MUERTO] Le tienes ahí, si no le matas eres autista y comes rabo, pito y chochos, comes chochos también. Chochos de chica.

46: Chico 1 (Jett) y Chico 2 (Sage) [JETT SE PONE A FLAMEAR Y SAGE SE PONE A TOSER CON EL MICRÓFONO ENCENDIDO MOLESTANDO A KILLJOY CUANDO SÓLO QUEDA ELLA. RECORDEMOS QUE LA INFORMACIÓN AUDITIVA EN ESTE JUEGO ES MUY IMPORTANTE] Reyna, ¿puedes hacer algo por el equipo? [ININTELIGIBLE]

47: Chico 1 (Jett): Una cosa, ¿Killjoy tienes rajita o palito? ¿Para afuera o para adentro?

48: Chico 1 (Jett): Me cago en su puta madre, tío. [GRITA]

49: Chico 1 (Jett) [IAMLOKYS HA DEBIDO DE DECIRLES POR EL CHAT QUE VA A REPORTAR SU ACTITUD A RIOT]: Pues denúnciame también, por...

50: Chico 2 (Sage): También te digo, Killjoy, no nos van a quitar la cuenta.

51: Chico 1 (Jett): Es que, seguro que es podemita, roja, roja. [SAGE HABLA POR ENCIMA DE SU AMIGO, ININTELIGIBLE] roja, comunista.

SrtaJeans (27 de Marzo, 2022, 1:43)

- 52: Chico 1 (Sova): Gracias Breach por romperme el puto, ehm, esto...
- 53: SrtaJeans (Breach): Vamos con Operator, no sé si te has dado cuenta.
- 54: Chico 1 (Sova) y Chico 2 (Jett): A lo mejor quieres un puñetazo, gilipollas.
[AMBOS DIÁLOGOS SE SOLAPAN] A lo mejor me chupas la polla.
- 55: SrtaJeans (Breach): A lo...igual eres súper malo y no lo puedes matar tú
[RIÉNDOSE], pero bueno.
- 56: Chico 2 (Jett): A lo mejor acabo de tirar una bala y... [NO SE ENTIENDE PORQUE
SRTAJEANS LO INTERRUMPE]
- 57: SrtaJeans (Breach): Pero que me da igual, que voy con Operator. Yo no
estoy pendiente de tu juego, estoy pendiente del mío.
- 58: Chico 2 (Jett): [ININTELIGIBLE] ...y eres un puto manco de mierda.
- 59: SrtaJeans (Breach): Vale, manco de mierda y voy 6/1. [SE SOLAPA CON LO QUE
DICE EL JETT Y NO SE LE ENTIENDE] Vale tío, llórame, llórame más, llórame más.
Venga, llórame más.
- 60: Chico 2 (Jett): ¿De dónde eres tú? Venga, que quedamos y nos pegamos, va,
rápido.
- 61: SrtaJeans (Breach): ¿Pero cuántos años tienes? ¿Quince?
- 62: Chico 1 (Sova): ¿Pero no ves que es una tía?
- 63: Chico 2 (Jett): Sí, quince.
- 64: SrtaJeans (Breach): ¿Quince o dieciséis? ¿Cuántos años tienes?
- 65: Chico 2 (Jett): ¿Eres tía?
- 66: SrtaJeans (Breach): [VEMOS QUE NO HABLA POR EL VALORANT, HABLA CON LOS
ESPECTADORES DEL DIRECTO DE TWITCH QUE ESTÁ HACIENDO] Madre mía.
- 67: Chico 2 (Jett): Tienes voz de MDLR.
- 68: SrtaJeans (Breach): Pues me da igual, tío.
- 69: Chico 2 (Jett): [VEMOS QUE SRTAJEANS VA PRIMERA EN LA TABLA DE PUNTUACIONES Y
QUE ACABA DE ANOTAR UN PUNTO PARA SU EQUIPO MATANDO AL ÚLTIMO ENEMIGO QUE
QUEDABA VIVO DEL OTRO EQUIPO] ¿Por qué hay tías tan malas como tú jugando aquí?
- 70: SrtaJeans (Breach): Que sí, Jett, que ya te estoy dando la atención que pides.
Ya te estoy dando la atención que pides. No hace falta que sigas buscándola, de
verdad.

71: Chico 2 (Jett): [EN TONO DE ENFADO] Que te calles ya, petarda.

72: SrtaJeans (Breach): [EN TONO CANSINO] Que sí, que no te quieren tus padres, que estás buscando atención, ya lo pillamos todos. Ya lo hemos visto todos los de la partida. Que vas 3/3, tío.

73: SrtaJeans (Breach): [HABLANDO CON EL DIRECTO, NO POR CHAT DE VOZ] Qué pesado. No le voy a pasar el puto Instagram.

74: Chico 2 (Jett): Eres una puta manca de mierdaaaa. Puta guarra.

75: SrtaJeans (Breach): [SRTAJEANS REPORTA AL USUARIO POR ABUSO POR CANALES DE COMUNICACIÓN. TERMINA LA PARTIDA, SU EQUIPO HA GANADO. SE DIRIGE AL CHAT DE TWITCH] Por favor, si no estáis en partida hacedme clip.

76: Chico 1 (Sova): Tenías que tener prohibido jugar a ningún juego, hija de puta.

Interacción hombre/hombre

(DigitalP231, 19 de Marzo, 2022, 1:21)

01: Chico 1 (Jett): ¿No os da vergüenza que una mujer vaya mejor que vosotros?
¿Y que un chaval que lleva toda la partida desconectado, vaya mejor que
vosotros? Que vosotros dos juntos.

02: Chico 2 (Brimstone): [ESCRIBE POR EL CHAT BAJO EL NICK DE 'CATALÁN CACHONDO']
“¿Eres gilipollas, hermano?”.

03: Chico 1 (Jett): No, no, gilipollas tú. Ni voz, te metes a *competi* sin micro.

04: (Reyna): [ESCRIBE POR EL CHAT BAJO EL NICK DE HINATASOYO] ¿Cómo que una
mujer?

05: Chico 2 (Brimstone): [ESCRIBE POR EL CHAT BAJO EL NICK DE 'CATALÁN CACHONDO']
“El machismo por la puta cara. Venga, para Riot *bro*”.

06: Chico 1 (Jett): Siempre, machista. [LEE EN VOZ ALTA LA ÚLTIMA FRASE DEL CHAT Y SE
RÍE] Qué puto friki. Puto afeminao'. [GRITANDO] Afeminao'. Malo. Puto afeminao'.
En cara te dan polla de comer. Es que sois malísimos, tío. Hijos de puta.

07: Chico 3 (Sage): Pickea Breach. Pickea Breach. Pickea Breach. [HABLA POR
ENCIMA DEL JETT]

08: Chico 1 (Jett): Maricón, maricón, que seguro que eres maricón.

09: Chico 1 (Jett): Que malo, Catalán. [REFIRIÉNDOSE AL NICK DE BRIMSTONE 'CATALÁN
CACHONDO'] Catalán, hijo de puta. Tenía que ser catalán.

10: (Reyna): [INTERVIENE, PERO NO SABEMOS QUÉ DICE]

11: Chico 3 (Sage): Bueno lo de maricón tampoco se quita, la verdad que eso es
de por vida.

12: Chico 4 (Reyna): ¿Qué quieres que me ofenda? Porque yo..Vale.

13: Chico 1 (Jett): ¿Pero lo eres, no?

14: Chico 3 (Sage): Lo eres. Hombre si lo eres te ofendes. Es lo que hay, *bro*.

15: Chico 4 (Reyna): [TITUBEA] Bueno.

16: Chico 1 (Jett): Que asco.

17: Chico 3 (Sage): Cada uno con lo suyo.

18: Chico 2 (Brimstone): [ESCRIBE POR EL CHAT BAJO EL NICK DE 'CATALÁN CACHONDO']
“De verdad pienso que eres imbécil, pero me da pena pensar en la vida que
debes de tener”.

19: Chico 3 (Sage) y 4 (Reyna): [ININTELIGIBLE]

(riitardguez22, 26 de mayo, 2022, 1:20)

- 20: Chico 1 (Chamber): Jett, eres una puta smurf, que en tu cuenta no juegas.
- 21: Chico 2 (Jett): Y en mi cuenta sabes por qué no juego, porque estoy cansado de jugar con subnormales como vosotros. Estoy baneado.
- 22: Chico 1 (Chamber) y 3 (Fade): Normal que estés baneado.
- 23: Chico 2 (Jett): Normal, efectivamente. Juego con madres muertas como vosotros. Con gente que tiene cáncer.
- 24: Chico 3 (Fade): El problema es ese.
- 25: Chico 2 (Jett): [INTERRUMPE LO QUE IBA A DECIR FADE, SE CORTA, PERO PARECE QUE MENCIONA EL NOMBRE DE RITA, ANTES DE PROSEGUIR CON SU DISCURSO TÓXICO] Ojalá te violen.
- 26: Chico 3 (Fade): El problema es ese.
- 27: Chico 2 (Jett): Ojalá te descuarticen, hija de la gran puta.
- 28: Rita (Sage): [ESCRIBE POR EL CHAT BAJO EL NICK DE 'RIT4RM'] “Por favor, reporten a la Jett, yo no pienso jugar esta partida”.
- 29: Chico 3 (Fade): [A JETT] Estás enfermo.
- 30: Chico 2 (Jett): Enfermo no estoy. Estoy deseando la muerte a la gente.
- 31: Chico 1 (Chamber): Que sí, bro, que sí.
- 32: Chico 3 (Fade): [EN TONO IRÓNICO] Normal.
- 33: Chico 2 (Jett): No, no es normal. O me vas a decir que es normal desear la muerte a la gente.
- 34: Chico 3 (Fade): Estás enfermo, hermano. ¿No ves cómo te estás poniendo por una partida?
- 35: Chico 2 (Jett): Sí, sigue troleando, hijo de la gran puta. Ojalá te descuarticen, hermano.
- 36: Chico 2 (Jett): Ojalá os violen y mutilen a la familia hijos de la gran puta.
- 37: Chico 2 (Jett): [INTERACTÚA RITA, PERO NO LO ESCUCHAMOS] Eh, hija de la gran puta. Ojalá te encuentre y te viole.
- 38: Chico 2 (Jett): No tengas una hermana pequeña que la violo, la mato, la lleno de semen.

39: Chico 2 (Jett): [CRITICANDO LO QUE HACE SAGE EN PANTALLA] Juegas competitivo, 1vs1 y la gente saltando aquí con los cuchillitos. Lo que generan las mujeres en los videojuegos. Normal que os peguen. Pocas morís al año.

40: Chico 1 (Chamber): Que sí, bro, que sí.

41: Chico 2 (Jett): Pocas morís, la verdad.

42: Chico 2 (Jett): Ojalá se os muera la madre de cáncer a todos, tío. Es que ojalá os pillase por la calle.

(TheConsaburens, 26 de febrero, 2021,0:41)

43: Chico 1 (4lphaMach0): Pues nada tío que la partida esta te ha salido de cojones, eh.

44: Chico 2 (V1TAL1FC): ¿El qué?

45: Chico 1 (4lphaMach0): Que la partida te ha salido de cojones, ¿que eres sordo? ¿o qué te pasa?

46: Chico 2 (V1TAL1FC): Ahh, es que, a veces [ININTELIGIBLE]

47: Chico 1 (4lphaMach0): Tío, a mí me gustaría quedar contigo y reventarte toda la boca. Pero no tendrás los cojones. Esa es la putada. La putada es esa, y espero que a tu madre le entre un puto cáncer en las tetas. Hijo de puta, cheto de mierda.

49: Chico 2 (V1TAL1FC): Pero ¿quién tiene chetos?

50: Chico 1 (4lphaMach0): Cago en dios, te lo digo, eh. Espero que le entre cáncer, y si le entra acuérdate de mí, hijo de puta. Maricón.

51: Chico 1 (4lphaMach0): Venga, que te den por culo.

(SeReHu23, 8 de Mayo, 2022, 0:08)

52: Chico 1 (Jett): Nigga, nigga, negro, maricón, maricón, maricón. Chamber aprende a jugar malo de mierda. Vete a jugar al terabyte, tío.

(L3xis Yeah, 11 de Febrero, 2021, 0:38)

- 53: Chico 1 (Omen): Sage, me voy a cagar en toda tu puta madre.
- 54: Chico 2 (Jett): Ehh, te relajas eh.
- 55: Chico 1 (Omen): Ehh, que no me relajo. Y en la madre de quien me estoy cagando es la de la Sage, por gilipollas.
- 56: Chico 2 (Jett): Bueno, pues muteado.
- 57: Chico 3 (Reyna): Si el que está jugando mal eres tú, campeón.
- 58: Chico 1 (Omen): Sí, malo, crack. 'Illo, si estoy jugando yo en dobles, a qué tiene que venir ella a dobles.
- 59: Chico 3 (Reyna): Porque si vienen ellos dobles, el muro no lo pueden romper.
- 60: Chico 4 (Sage): Escúchame, campeón. Tú tranquilo, que está hecho el clip y esto lo reporto a esto para que te baneen la cuenta, ¿vale, campeón? Ala, venga, tira.
- 61: Chico 1 (Omen): Felicidades.
- 62: Chico 4 (Sage): No, felicidades a ti, que te has quedado sin cuenta.

(SrSorix, 2 de Julio, 2021, 1:09)

- 63: Chico 1 (Jett): Buena bigotudo, ven aquí a ver si tienes... [ININTELIGIBLE]
- 64: Chico 2 (Kayo): [CON ACENTO PORTUGUÉS O FRANCÉS] Mira, estás muteado, no sé por qué me estás hablando, para mí no [ININTELIGIBLE]
- 65: Chico 1 (Jett): Sí, sí, ¿y por qué respondes? [ENTRE RISAS, REFIRIÉNDOSE A QUE CÓMO ES CAPAZ DE RESPONDERLE SI LE TIENE MUTEADO]
- 66: Chico 1 (Jett): Su fucking premade Sova, me cago en todos tus muertos, hijo de la gran puta.
- 67: Chico 3 (Raze): [REFIRIÉNDOSE AL SITIO QUE LE TOCA CUBRIR] Me ha quitado el sitio, puto portugués de mierda. Fuera de aquí, asqueroso. Hueles mal.
- 68: Chico 2 (Kayo): [CON ROTACISMO EN LA R, REFIRIÉNDOSE A RAZE] Reportado.
- 69: Chico 1 (Jett) y Chico 3 (Raze): [LO IMITAN ENTRE RISAS]
- 70: Chico 3 (Raze): Sácate la polla de la boca.

71: Chico 1 (Jett): [JETT GASTA LA ULTI, APARENTEMENTE POR CULPA DEL SOVA] Me cago en tu puta madre, que me has hecho tirar la ulti, puto manco de mierda, hijo de la gran puta. Malísimo que eres. Portugués de mierda.

Glosario

K. Introducción al Glosario

El presente glosario busca facilitar la comprensión de las transcripciones a aquellas personas no familiarizadas con la jerga utilizada en el videojuego Valorant. Antes de comenzar con el vocabulario, cabe destacar una característica común de la jerga de los videojuegos como es la adaptación al idioma de origen de los y las jugadoras, de la terminología creada en lengua inglesa.

Un ejemplo estaría en la derivación verbal mediante el uso de los sufijos -ar, -er, -ir, como en el caso de ban → **banear** (del inglés, prohibir); mute → **mutear** (del inglés, silenciar).

Además, cada nuevo verbo, cuenta con sus posibles derivaciones, mediante flexiones y conjugaciones: des-mute-ado, ban-ead-a-s.

A lo largo de las transcripciones, es posible encontrar tanto casos de alternancia de código entre español e inglés, como casos en los que ambos idiomas se fusionan en la creación de nuevos verbos, expresiones y/o palabras.

Por lo que este glosario puede servir, además, como punto de partida para un futuro análisis del lenguaje utilizado por los y las hablantes del español en Valorant, en el que tener en cuenta los casos mencionados en el párrafo anterior.

Glosario

Asset: un asset es cada uno de los elementos que componen el juego (animaciones, modelados en 2D o 3D, Inteligencia Artificial, sonidos, etc).

Banear / estar baneado/a: banear es el acto de penalizar a una persona que ha tenido un mal comportamiento, si estás baneado/a, es porque te han puesto una penalización que puede ser una restricción por partidas o lo que se denomina *permaban*, es decir, una penalización permanente por la que ya no podrás volver a jugar desde esa cuenta. Se

considera el ban por IP debido al hecho de que muchas personas se crean otras cuentas cuando les han baneado permanentemente la primera.

Bots de dificultad dinámica: personaje preprogramado cuya dificultad varía en función de las habilidades de los y las usuarias a quienes se enfrente.

Usar chetos / ser un cheto: ambos términos provienen del inglés *cheat*; es decir, hacer trampas. Es posible hacer trampas en videojuegos mediante programas de terceros que, por ejemplo, toman el control del personaje o detectan donde están los enemigos.

Deathmatch: es un modo de juego que consiste en un combate a muerte donde los y las jugadoras se matan y resucitan constantemente; estas partidas suelen servir como entrenamiento para mejorar la puntería.

Editor de mapa o editor de niveles: software que se utiliza para crear y diseñar los diferentes niveles de un videojuego.

First-person shooter: juego de disparos en primera persona.

Fiestas LAN o LAN Party: reunión en la que diferentes usuarios y usuarias llevan sus ordenadores a un lugar y juegan allí de forma presencial con los ordenadores conectados a la red del sitio.

Healers: Personaje cuyas habilidades tienen que ver con mantener al equipo vivo, ya sea mediante curaciones o reviviendo a los y las aliadas.

MMO: acrónimo de Multi Massive Online, es decir, videojuego multijugador masivo en línea.

Mini mapa: mapa pequeño que suele aparecer en una esquina de la pantalla en algunos videojuegos; en el caso de Valorant, por ejemplo, sirve para revelar información sobre los equipos aliado y enemigo y para que el equipo aliado envíe alertas visuales sobre lo que ocurre en partida.

Mutear / estar muteado: los términos provienen del inglés, significa que dejas de escuchar a las demás personas o que has silenciado tu micrófono para que no te escuchen.

Rankeds o partidas clasificatorias: partidas en las que la subida o bajada de puntos tiene un impacto directo en el rango de tu cuenta.

Reportar / estar reportado / insta-reportado: significa que vas a utilizar el sistema de penalización del videojuego para que penalicen a otra persona por una mala conducta.

Roster: lista de los y las jugadoras que componen un equipo.

Single player: videojuego en el que sólo juega una persona.

Sistema de clanes: elemento de un videojuego que permite a varias personas tener un grupo juntas para jugar en equipo de forma regular.

Skins: diseños especiales de personajes o armas, en el caso de Valorant, que suelen costar dinero real o se pueden desbloquear en ciertos eventos.

Smurf: proviene del nombre Pitufo, se trata de cuenta secundaria que algunos y algunas usuarias utilizan para no estropear las estadísticas de la cuenta original y probar personajes nuevos y que otras personas utilizan para jugar con gente de un nivel más bajo y sentirse mejor consigo mismas porque les ganan fácilmente.

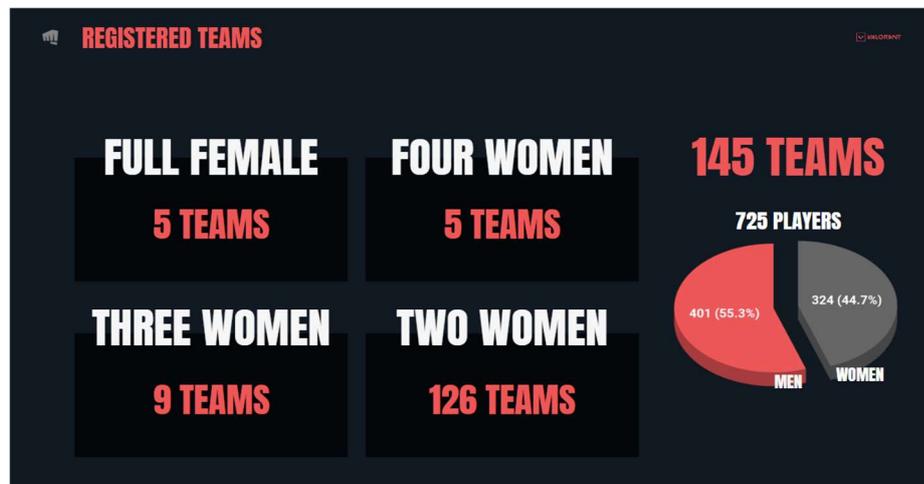
Streamer / streaming: un/una *streamer* es una persona que hace vídeos en directo en plataformas como Twitch, YouTube o Facebook Direct, esos directos se denominan *streamings*.

CUESTIONARIO SOBRE OUR PARTY, VALORANT.

1. ¿Cuáles fueron las motivaciones a la hora de organizar el Our Party?

La motivación principal fue tener una iniciativa local que siguiera los valores y la misión de Game Changers, nuestra competición full femenina. Todas nuestras competiciones son mixtas, pero a pesar de eso no tenemos presencia femenina cuando hablamos de competiciones de VALORANT de alto nivel. Queríamos elevar a todas esas jugadoras que querían competir y a la vez generar espacios seguros para que lo hagan. En definitiva, darles herramientas. *Fun fact:* Queríamos que el formato fuera mixto y no full femenino porque queríamos que la competición fuera percibida como una competición donde podías apuntarte con tu grupo de amigos, sin limitar a nadie. Lógicamente, los equipos full femeninos fueron más que bienvenidos.

2. ¿Sería posible conocer el número de participantes totales y el número o porcentaje de mujeres que participaron en el mismo? ¿Y el número de equipos formados íntegramente por mujeres?



3. ¿Os encontrasteis alguna dificultad en el proceso de organización del torneo? ¿Algún encontronazo o queja por la norma de que todos los equipos debían de tener un mínimo de dos mujeres como integrantes?

Realmente no, la organización del torneo fue muy sencilla y cuando contactamos a las creadoras de contenido para ser embajadoras de este fueron todo facilidades. El único encontronazo o “dificultad” por decirlo de alguna manera fue que teníamos que verificar que las mujeres que participaban en el torneo fueran, de hecho, mujeres.

Además, teniendo esto en cuenta nos surgieron otras dudas y empezamos a preguntarnos cómo teníamos que considerar a las personas no binarias o transgénero dentro del torneo. Al ser un tema delicado, queríamos tener en

consideración todo. Al final, para ser totalmente imparciales y neutrales, nos regimos por lo que decía el documento de identidad de cada participante. No sabemos si era la mejor opción, pero sí la más lógica.

Por otro lado, durante estas “verificaciones” quise estar presente en todo momento, ya que eran por videollamada y podían ser un poco intrusivas, ya que pedíamos que pusieran la webcam y enseñaran el DNI. Como mujer, me parecía que era un procedimiento que tenía que hacer otra mujer, no un hombre.

De hecho, hubo muchas mujeres que me pidieron hacer la verificación a solas, sin mi compañero David Camacho (GGTECH), y muchas me lo agradecieron.

4. ¿Cuál crees que fue la sensación general de las participantes?

Creo que el *feedback* general de la competición fue muy buena, tanto en redes sociales como después hablando con los finalistas durante la final en Gamergy.

Además, creo que al ser mixto la sensación general de los participantes era que estaban compitiendo con sus amigos, con su grupo de amigos con los que juegan todas las noches.

Siempre recordaré con mucho cariño los clasificatorios, fueron un sábado y un domingo, y recuerdo entrar en Twitter y en Twitch y toda la comunidad estaba pendiente de Our Party, ya sea compitiendo, animando a sus amigas, haciendo directo o comentando en Twitter los clips más populares. Fue un momento de comunidad, que creo que todos los participantes recordarán con cariño.

5. ¿Cómo ha sido tu experiencia a la hora de interactuar con otras y otros usuarios dentro del Valorant?

He tenido experiencias malas y buenas, me he encontrado gente de todo tipo. tengo que decir que, por norma general, las malas experiencias las he tenido en *rankeds*, cosa que creo que tiene sentido, ya que la gente suele estar más nerviosa y no saben cómo gestionar que VALORANT es un juego competitivo en equipo.

6. ¿Alguna vez has tenido miedo a hablar por el chat de voz durante las partidas o has evitado hacerlo para no tener situaciones desagradables?

Sí, de hecho, hace relativamente poco que juego a VALORANT, yo siempre había sido jugadora de LOL y por lo tanto no estaba acostumbrada a usar el chat de voz. Aún es algo que me cuesta mucho, lo de interactuar por voz, pero si estoy en premade con uno o dos amigos/amigas, sí que me atrevo más. Es triste pero sí. Aunque tengo que decir que nunca he tenido una mala experiencia por haber hablado por el chat de voz.

7. En el TFM trato el tema del acoso en los chats de voz y texto y de cómo ese tipo de acoso no es más que una reproducción digital de algo que ya existe en la vida real. ¿Crees que Riot (como empresa, a través de sus videojuegos,

eventos, iniciativas) puede hacer algo más por ayudar a poner fin a esta situación?

Es complicado, cómo bien dices, lo que vemos en los videojuegos es una viva reproducción de lo que ya existe en la vida real. Riot Games no es una escuela y en nuestros juegos no podemos educar a la gente que no es educada fuera de ellos.

Creo que tenemos que seguir lanzando iniciativas como Our Party y Game Changers e intentar moderar aún más todos nuestros canales. Además, creo que deberíamos implementar un sistema que premie a la gente con buen comportamiento, como el que ya tenemos en el LOL.

8. ¿Qué opinas de las herramientas actuales para penalizar los malos comportamientos en el videojuego? ¿Crees que son efectivos o crees que existen otras alternativas más viables?

En VALORANT trabajamos constantemente para mejorar nuestro sistema de reportes. De hecho, te dejo un artículo dónde explicamos muy bien en qué estamos trabajando:

<https://playvalorant.com/es-mx/news/dev/actualizacion-del-sistema-de-deteccion-de-conductas-y-penalizaciones-de-valorant/>

Personalmente, considero que deberíamos banear por IP en casos de toxicidad extrema, ya que actualmente hay gente que se crea cuentas secundarias y siguen con la misma actitud en el juego. Pero hay muchos más factores a tener en cuenta y no es tan fácil, aunque entiendo que de puertas para fuera lo puede parecer.

Por otro lado, el sistema de reportes funciona muy bien, siempre que hablo con la comunidad los animo a que usen el sistema, que reporten in-game y que no dejen pasar situaciones que no son adecuadas. Que dediquen 2 minutos a reportar comportamientos inadecuados porque realmente funciona y desde Player Support se revisan todos los reportes.

9. ¿Crees que habrá más iniciativas del estilo del Our Party en el futuro que ayuden a fomentar la participación de las mujeres y a mitigar el acoso hacia estas?

Sin lugar a dudas, sí. Tenemos la suerte que es un tema que no solo nos preocupa a nivel local, sino que es un tema recurrente y que se comenta a nivel global.

De hecho, para 2022 Game Changers tendrá una sección Academy, dónde las jugadoras se podrán preparar para competir en la Game Changers principal.