



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE ARTES Y LETRAS
PEDAGOGÍA EN CASTELLANO Y COMUNICACIÓN

Análisis de la violencia simbólica en las interacciones del chat de voz en el videojuego de Valorant.

Autora: CARVACHO CISTERNAS, ABRIL ESPERANZA

Profesor guía: Espinoza Henríquez, Patricio

CHILLÁN, 2023

Agradecimientos

-A mi profesor Patricio Espinoza, por su paciencia y confianza en mi investigación, agradezco su sabiduría y colaboración que hicieron de esta tesis un evento exploratorio actual en el mundo de los videojuegos. Muchas gracias por acompañarme en este proceso académico.

-A Paola Vildósola, por tomar de mi mano, enseñarme y guiarme en todo mi proceso personal, por todas las veces en las que sentí que me desbordaba, pero, usted siempre estuvo para apoyarme, acogerme y entregarme las herramientas necesarias. Gracias a usted, me convertí en la persona que nunca creí ser hace dos años atrás.

-Para Vicente Paredes Beltrán, por enseñarme amar y demostrarme que el amor no duele, por creer en mí y en todas mis ideas desde el día uno en que comencé mi proyecto, por las veces en las que sentía que no podía avanzar y siempre encontrabas la forma de hacerme sonreír y seguir, te amo.

Índice

- I. Introducción.
- II. Marco Teórico:
 - a) *Comunicación y videojuegos.*
 - b) *Violencia simbólica.*
 - c) *First Person Shooter.*
 - d) *Las comunicades virtuales.*
 - e) *Plataformas digitales.*
- III. Formulación del problema.
- IV. Objetivos:
 - General.*
 - Específicos.*
- V. Metodología.
 - *Descripción Metodológica*
 - *Análisis*
 - *Interpretación*
- VI. Conclusiones.
- VII. Bibliografía.

I. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son una herramienta útil al momento de necesitar pasar el tiempo, ya que, algunos los utilizamos como método de entretenimiento, sin embargo, no siempre puede provocar sensaciones positivas, sino que puede provocarnos emociones contrarias como el estrés, la ansiedad y el enojo.

En la actualidad, ha ocurrido un fenómeno dentro de los videojuegos, el cual implica conexiones entre varios jugadores, los cuales, habitan en diferentes partes del mundo y se encuentran inmersos en el mundo Gamer, todos/as ellos/as han tenido o mantienen interacciones comunicacionales a nivel escrito, o también, a través de un sistema de chat de voz, el cual, fue implementado hace solo un par de años, provocando un incremento en las interacciones entre las personas a nivel global.

El siguiente trabajo busca investigar sobre las temáticas más llamativas que transcurren en el chat de voz del videojuego Valorant, de los cuales, todos están relacionados con diversos tipos de violencia, en donde, se someten los jugadores de Riot, quienes muchas veces terminan con sus cuentas baneadas o suspendidas de forma temporal o permanente.

El racismo, la xenofobia, la violencia de género y el clasismo son algunos de los factores que promueven el odio en la comunidad Gamer en general, lo cual provocó, que muchas de estas compañías de videojuegos se vieran en la obligación de buscar estrategias para castigar el mal comportamiento de los jugadores que cometían estas faltas.

II. MARCO TEÓRICO

A) COMUNICACIÓN Y VIDEOJUEGOS

Hoy en día, la comunicación se ha arraigado con mayor fuerza dentro de nuestra sociedad, lo cual ha conllevado una gran masificación en diversos aspectos, esto ha influenciado fuertemente la forma de vincularnos que tenemos como seres humanos, además, en los últimos años, se ha llevado a cabo un fenómeno ligado al avance tecnológico, el cual, se ha relacionado con la comunicación y ha generado que las redes sociales o el internet como tal, se hayan vuelto parte esencial del día a día de las personas, por lo cual, ha ocasionado que la difusión de información y comunicación se encuentre en una constante evolución, de esta forma, se ha ido simplificando y masificando el cómo nos comunicamos y relacionamos con el mundo a través de solo un par de clics, es por esto que, podemos ser capaces de sumergirnos en ese amplio campo cibernético que implica el internet y la tecnología.

“En los últimos años, si se hacía referencia a los videojuegos, era sólo para ponerlos como un ejemplo entre muchos de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación (y además de forma marginal). Pero a medida que el medio ha ido madurando, se ha convertido en un elemento clave entre los medios digitales, y finalmente empieza a reconocerse su importancia.”
(Jenkins, 2003)

Los videojuegos se han ido popularizando de forma masiva, durante sus inicios fueron creados con la principal finalidad de poder combatir el aburrimiento, además, este medio ha sido utilizado como un canalizador de entretenimiento por medio de la tecnología.

Es por esto, que según un informe de la *DFC Intelligence* (firma dedicada a la elaboración de estudios relacionados con los videojuegos), realizó una investigación, realizada durante el año 2020 llamada “*Global video game consumer segmentation*” y en base a los datos e información recopilado, elaboraron un

informe, el cual tras su análisis estos afirman que “hay casi 3,1 mil millones de consumidores en todo el mundo.” (DFC, 2020) Este es un aproximado del 40% de la población total mundial, lo cual nos confirma la premisa de que este medio se ha ido masificando con el paso de los años hasta alcanzar altas densidades de población que consumen este medio.

En relación con los videojuegos, “existen varias posturas, desde quienes alientan su consumo cómo estimulante para el desarrollo intelectual de niños y adolescentes, hasta quienes consideran que los mismos producen un fuerte aislamiento social, modifica los patrones de comportamiento y son incitadores de la violencia, naturalizándola.” (Sato, 2010)

En sus inicios, estos eran utilizados únicamente para fines ligados al entretenimiento, pero con el paso del tiempo se ha podido observar que puede ser una herramienta de mucha utilidad y además, varios expertos lo catalogan como una herramienta beneficiosa, tanto en fines pedagógicos como para el desarrollo personal e integral de los jugadores, puesto que, estos mismos “tienen un potencial educativo importante y su valor no es sólo de motivación, sino que a través del juego se puede aprender a aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales.” (Alfageme, 2002)

Marcano sostiene que “los videojuegos tienen una relación importante con el incremento de la estructuración del lenguaje y el pensamiento, por lo cual se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general” (Marcano, 2016)

Algunos de los expertos en el tema, creen que los videojuegos desarrollan habilidades, tales como el pensamiento crítico, el cual, es una habilidad que “permite realizar un proceso de toma de decisiones acertado, debido a la capacidad decisiva que ha ganado a partir del crecimiento en conocimientos y experiencias personales y profesionales” (Mackay, 2018); Existe un incremento de la creatividad, ya que es una herramienta que puede ayudarnos a formular nuevas ideas, e incluso, pueden

impulsar el aprendizaje autónomo, tal como “Minecraft, ya que se convierte en fomentador de la creatividad, permitiendo al jugador entrar en un mundo donde puede crear obras arquitectónicas de una elevada complejidad, a la vez que experimentan una aventura en la que han de sobrevivir de las hordas de enemigos y reunir comida” (Psicología y mente, 2023) ; Pueden ayudar a mejorar las habilidades sociales, “ya que a partir del uso de juegos tecnológicos y demás medios de socialización virtual que se encuentran en el mundo contemporáneo,[...] se han inevitablemente posicionado durante la mayor parte de la socialización de niños y adolescentes” (Ortiz, 2022)

Otros especialistas califican a los videojuegos como una desventaja en el aprendizaje, catalogándolos como adictivos e influyentes en el comportamiento agresivo de los jugadores.

En relación con lo adictivo que pueden llegar a ser, autores como Griffiths lo cataloga como una “adicción tecnológica”, ya que pueden llegar a tener síntomas físicos y mentales similares a otros adictos cuando intentan detener la conducta de jugar. (Griffiths, 2005)

Por otra parte, nacimiento de las tecnologías computarizadas ha significado una masificación en las interacciones sociales entre seres humanos, por lo cual, se ha observado múltiples transformaciones en el ámbito comunicacional.

Según Verónica Marín:

“Los videojuegos y los juegos de PC atraían, hasta ahora, por su dinamismo, interactividad y su posibilidad de programación, frente al dinamismo auditivo de la radio o la falta de interactividad que presentaba y presenta la televisión o el cine. Los videojuegos poseían y poseen el elemento visual y el dinamismo de la televisión, además de su interactividad.” (Marín, 2004)

Ahora bien, al momento de referirnos al mundo de los videojuegos y la comunicación, podemos decir, que cada vez son más las personas que experimentan el mundo de los videojuegos, por lo cual, “esta nueva industria abre

paso una nueva forma de discurso, el cual se relaciona con el carácter multimodal, ya que considera una serie de elementos visuales, acústicos, lingüísticos y no lingüísticos,” (Albadalejo) estos elementos se convierten en componentes que llaman la atención en primera instancia a los jugadores, ya que pueden influir al momento de elegir un videojuego para destinar sus momentos de ocio. Estos “elementos multimodales son producidos por entornos de mediación tecnológica, principalmente a través de internet, y suele desarrollarse en plataformas que permiten intercambios y que delimitan, de algún modo, las posibilidades y potencialidades comunicativas del usuario” (Vela et al., 2016)

Los componentes multimodales en los videojuegos, pueden crear un vínculo con el usuario, ya que, en muchas ocasiones, a través de estos elementos tratan de plasmar los pensamientos, sentimientos y emociones, con la finalidad de poder tocar las fibras de sus jugadores, por lo cual, a partir de lo anterior, el resultado es compartir una visión del mundo, reparando en la ficción o evidencia de hechos reales, con el propósito comunicacional de que los jugadores sean invitados a pensar o reflexionar.

Para lograr esta conexión entre el jugador y videojuego, es esencial tener en cuenta que “la comunicación en los distintos niveles de información debe ser coherente, por lo cual, ubicándonos en el hipotético caso, en el que una persona responde una pregunta cerrada diciendo “sí”, pero al mismo tiempo mueve la cabeza de izquierda a derecha, puede ser considerado como capcioso, y denota deshonestidad.” (Bertin, 2016)

En relación con lo anterior, en el mundo de los videojuegos, podemos decir que las acciones que un personaje quiere realizar deben ser coherentes con lo que desea comunicarnos y desee representar.

B) VIOLENCIA SIMBÓLICA

En la sociedad se tiende a reconocer diversos enfrentamientos a nivel conflictivos, por lo cual se pueden identificar el interés por la dominación y el poder, estas interacciones, pueden considerarse como una problemática social actual.

La violencia se puede abordar desde diversas perspectivas, sin embargo, existe un tipo de violencia que puede pasar desapercibida en muchas ocasiones, e incluso, la podemos pasar en alto sin percibirla, esta es la llamada violencia simbólica, la cual no debemos confundir con la física ni la psicológica.

Bordeau, sociólogo y filósofo francés, crea el concepto de violencia simbólica, el cual lo define como “todo poder que logra imponer significados e imponerlas como legítimas, disimulando las relaciones de fuerza en que se funda la misma y añade su propia energía, es decir, lo simbólico como tal, provocando estas relaciones de fuerza”. (Wilmar, 2009) Parte de esta violencia simbólica puede adaptarse en diferentes temáticas como “culturales y sociales, que también se abordan en la esfera del lenguaje, en el ámbito educativo, en las múltiples clasificaciones sociales, etc.” (Colderone, 2004)

Uno de los aspectos importantes sobre la violencia simbólica, es que este “invita a pensar en el concepto, el de violencia, junto a la idea de lo simbólico como un espacio en el que necesariamente los agentes sociales se encuentran en una relación de percepción y reconocimiento.” (Colderone, 2004) En relación con lo simbólico, no es parte de un componente físico, sino que es algo abstracto e intangible, además, se posiciona en nuestra sociedad como algo que nos rodea y muchas veces forma parte de la realidad, por lo cual, la violencia simbólica es algo con lo que debemos enfrentarnos y convivir. Un gran ejemplo son las campañas publicitarias relacionadas con la moda, las cuales promueven constantemente estándares de belleza poco realistas, e incluso, idealistas.

La existencia de la violencia simbólica se utiliza para dar sentido a diversos fenómenos como “la dominación personal en sociedades tradicionales o la dominación de clase en las sociedades avanzadas, las relaciones de dominación entre naciones (como en el imperialismo o el colonialismo) y la dominación masculina tanto en las sociedades primitivas como modernas.” (Fernández, 2005)

Alfradio Mendes Catani menciona que la violencia simbólica “transforma en coerción en la medida en que el dominado se adhiere a las posiciones dominantes que inculcan clasificaciones que nos resultan neutrales (alto/bajo, masculino/femenino, blanco/negro, heterosexual/homosexual, rico/pobre, Estado/individuo), las cuales terminan siendo naturalizadas. De hecho, la dominación puede ser ejercida independientemente de la consciencia y la voluntad, ya que no es suficiente ser consciente de ella para librarse de su influjo”. (Dávila, 2020)

La Violencia Simbólica, “por encima de la violencia física, constituye el principal agenciamiento de la reproducción social; en otras palabras: la violencia simbólica es el medio más fuerte para ejercer el poder, administrar el control y mantener el orden social”. (Peña, 2009)

Ahora bien, “los sistemas simbólicos son productos sociales que producen el mundo, que no reflejan las relaciones sociales, sino que ayudan a constituir las, es necesario admitir que se puede, en ciertos límites, transformar el mundo transformando su representación”. (Fernández, 2005) En otras palabras existe una imposición de valores, significados y creencias de grupos sociales, los cuales quieren mantener y poseer una cierta jerarquía, la cual beneficia a unos pocos y provoca una desigualdad social.

Finalmente, “la teoría de la violencia simbólica presenta, a nuestro entender, una propuesta superadora de las limitaciones de las diferentes teorías sociológicas clásicas, así como de la especulación filosófica propiamente dicha” (Dukuen & Kriger, 2010)

En los videojuegos se pueden identificar fácilmente rasgos de violencia simbólica, los cuales se identifican a partir de diversos aspectos. Por ejemplo, su contenido, sus etapas, el transcurso de su historia o el espacio en que se desarrollan los acontecimientos, son algunos de los determinantes que pueden causar la violencia, sin embargo, a medida que buscamos un tipo de violencia simbólica, se requerirán observaciones más exhaustivas, como por ejemplo, las interacciones o comportamientos que mantienen los jugadores al momento de encontrarse en el juego, pues bien, estas acciones pueden medirse a través de estudios cualitativos o cuantitativos.

Un ejemplo de violencia simbólica en los videojuegos es que frecuentemente se relaciona con el sexismo, pues bien, hay varios elementos que conforman violencia y se oculta en los personajes. Entonces, a medida que visualizamos los personajes femeninos, debemos tener en cuenta que, “si observamos el físico, el tono dominante suele ser el de los cuerpos surrealistas, con pechos voluptuosos y cinturas de avispa imposibles, las convierte en objetos más sexualizados que en personas reales” (Vega, 2019), un ejemplo de esto es en el videojuego Tomb Raider, en donde el personaje de Lara Croft ha sido cosificada y sexualizada a través de su vestimenta y aspecto. Otro ejemplo de violencia simbólica es la repetición de ciertos patrones conductuales estereotipados que encasillan al género femenino, por ejemplo, la dama en apuros que necesita ayuda de personajes masculinos, como Ashley Graham de Resident Evil 4, la cual inmersa en su desesperación, está en constante búsqueda de protección del personaje principal Leon Kennedy.

C) FIRST PERSON SHOOTER (FPS)

Desde su creación hasta la actualidad, los videojuegos han formado parte de la sociedad a nivel global, pues si bien sus antecedentes datan de los años 50s, “ha sido complicado señalar cual fue el primer videojuego, principalmente debido a las múltiples definiciones que de este se han ido estableciendo” (Belli, 2008) ,sin embargo, podemos decir que el ascenso de los videojuegos llegó con la máquina recreativa *Pong*, muy similar al *Tennis for Two* pero utilizada en lugares públicos: bares, salones recreativos, aeropuertos, etc. El sistema fue diseñado por *Al Alcorn* para Nolan Bushnell en la recién fundada Atari. (Belli, 2008)

Los juegos FPS son un género popular donde el jugador ve a través de los ojos del avatar (la primera persona) y se enzarza en combate generalmente con armas variadas (el tirador). Estos autores distinguen tres fases comunes a la mayoría de los juegos FPS: configuración, reproducción y transición. (Ibañez, 2015)

Los FPS han sido de gran ayuda para el desarrollo de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten al individuo experimentar ciertas sensaciones y otras experiencias al momento de conectarse y jugar, por lo cual, podemos decir, que su composición es a partir de un sistema didáctico, el cual puede ser utilizado para el aprendizaje y el desarrollo de diversas aptitudes como el “trabajo en equipo, capacidad de resolución de problemas y generar diferentes perspectivas sobre un problema concreto”. (Del Moral et al., 2016)

El nacimiento de los *First Person Shooter* (FPS) se inicia durante la época de los años 90s, desde ese entonces, se encontraban en pleno desarrollo los videojuegos de computadoras (PC). Los FPS poseen varias características, entre ellas, se menciona que son estratégicos y rápidos de jugar, debido a que se debe reaccionar en un corto período de tiempo, la mayoría son fáciles de jugar, ya que no requiere un mayor análisis y pueden llegar a ser muy intuitivos, también, su jugabilidad puede

ser individual o multijugador, de esta forma se permite una experiencia colectiva y colaborativa. Inicialmente los FPS, “se popularizaron gracias al éxito de *Wolfenstein 3D*, videojuego desarrollado por Id Software. Más tarde se publicó *Doom*, de la misma empresa, y *Duke Nukem 3D*, de *3DRealms*.” (Duch, 2001) La palabra *Shooter* significa “pistoleros”, pues bien, esta es la temática en la cual se desarrollan los videojuegos.

Los FPS transcurren en primera persona y según la perspectiva de Tavinor:

“Son videojuegos relacionados con la representación de un mundo ficcional desde el punto de vista en primera persona del personaje jugable. A menudo, el objetivo de esos juegos es matar a tantos habitantes del mundo ficcional como sea posible, aunque pueden contener elementos significativos de rol, aventura o narrativos” (Tavinor, 2015)

Las temáticas de los FPS pueden llegar a ser variadas, pues bien, “las últimas dos épocas hasta el día de hoy, llega una gran cantidad de videojuegos de disparos en primera persona ambientados en conflictos reales como ficticios” (Areces, 2022), en otras palabras, el mundo de los *first person shooter* hoy en día ha sido el más desarrollado y jugado por los *gamers*, algunos de los más conocidos e inspirados en eventos históricos reales han sido, *Battlefield 1*, *Tannenberg* e *Isonzo* (inspirados en la Primera Guerra Mundial); *Call of Duty WWII*, *Return to Castle Wolfenstein*, *UNITED 1944* y *Medal of Honor: Allied Assault* (inspirados en la segunda guerra mundial), mientras que otros FPS son ambientados y basados en la ficción (*Counter Strike*, *Overwatch* y *Valorant*). Es importante mencionar que “el tema de la violencia en los videojuegos ha estado presente en la literatura científica desde que fueron lanzados al mercado, siendo uno de los principales tópicos de investigación y debate” (Estallo, 2015). Algunos videojuegos como *Doom* son catalogados por los expertos como contenido sangriento que podría influenciar en las personas que lo consumen ya que contienen asesinatos y muestran explícitamente las mutilaciones de los personajes. Finalmente, “aunque mucha gente prefiere los juegos de estrategia y de plataformas, sin duda los juegos FPS tienen una gran cuota de

mercado y son una puerta de entrada al sector gaming.” (Equipo de Expertos en Empresa de la Universidad Internacional de Valencia., 2018)

D) LAS COMUNIDADES VIRTUALES

Son diversas agrupaciones colectivas creadas en línea, las cuales nacen y se enfocan en un tema en específico, pues bien, “es un sitio de Internet donde un conjunto de personas comparte los mismos intereses y necesidades. En él se da una interacción y comunicación entre los miembros, y la vinculación de los miembros con su comunidad virtual.” (Ferri, 2008)

Los videojuegos son comunidades virtuales con herramientas propias y muy concretas; más la comunicación y la comunidad relacionada con ellos no se limitan al juego en sí, sino que se extiende de manera horizontal a través de otras comunidades virtuales, creando una enorme red social multiplataforma, con blogs, vídeoblogs, medios de comunicación propios, emisoras y canales de televisión, etiquetas en redes sociales y enormes depósitos de fotografías, imágenes y textos en bases de datos online. (López, 2017)

Generalmente en las comunidades virtuales, existe una masificación en relación con el mundo Gamer, “ya que se necesita de una plataforma comunicacional dentro del equipo para realizar objetivos, por lo cual, deben de estar en constante conexión” (Ruíz, 2019)

Existen sociedades virtuales que se enfocan en los videojuegos, estas son llamadas, “*Comunidades Gamer*”, las cuales generalmente están conformadas por personas amantes de los juegos y que se unen de forma presencial o virtual a compartir, comentar experiencias y jugar videojuegos en conjunto.

La *comunidad Gamer* mantiene diversas temáticas en común, como costumbres, valores e identidades culturales, las cuales “se pueden considerar como una comunidad muy extensa debido a que ha tenido aportaciones de diversas formas y

fuentes, así como desarrolladores de contenido y campañas de atracción hacia la sociedad.” (Rojas, 2021)

La comunidad gamer en América Latina con el paso de los años ha sido de gran impacto, pues bien, “la industria del videojuego en Latinoamérica terminó el 2021 con cerca de 290 millones de jugadores y una gran proyección. Según un reciente estudio conducido por Google, la región tendrá una audiencia gamer de más de 325 millones de personas hacia 2024. Esto implica un aumento del 20% en menos de 5 años.” (Rodrigues & Emmerson, 2022)

E) PLATAFORMAS DIGITALES

Las plataformas digitales o virtuales : “son modelos de negocios habilitado por la tecnología que crea valor al facilitar intercambios entre dos o más grupos interdependientes.” (Cepal, 2021) Son diversos servicios, los cuales tienen por objetivo inicial facilitar aspectos de la vida cotidiana de los seres humanos, ya que, estos medios han permitido y simplificado las tareas y actividades que tienen una mayor exigencia al ser más complejas, por lo cual, estas plataformas nos permiten poder utilizarlas cómodamente, puesto que, actúan de forma simultánea. Las plataformas digitales se han convertido en un medio de difusión y de comunicación que ha demostrado ser muy eficaz y útil, debido a que, hoy en día es indispensable para el ser humano, porque, nos permite estar en contacto a nivel global.

“El propósito inicial de las plataformas digitales era para mantener una comunicación entre los universitarios, sin embargo, con los avances de la tecnología se ha convertido en una herramienta de suma importancia para dar conocimiento de las bondades de los productos o servicios, logrando de esta manera despertar el interés de los clientes con finalidad que los bienes y servicios sean comprados”. (Lourdes, 2022)

Otros de sus objetivos, es que se han encargado de disminuir recursos y tiempo para realizar tareas. Existen diversos tipos de plataformas digitales, como, por

ejemplo, las plataformas educativas (Moodle, Adecca, Google Classroom), plataformas sociales (Instagram, Facebook, Twitter), plataformas de videojuegos (Steam), etc.

“Se puede determinar que las plataformas digitales se han convertido en una ventaja para realizar negocios en líneas permitiendo ofrecer los bienes y servicios a los posibles clientes además recomienda que para emprender es fundamental plasmarse los emprendimientos mediante las plataformas.” (Lourdes, 2022)

Las plataformas digitales han revolucionado el mundo de la comunicación digital, “ya que, se han convertido en una de las vías de acceso a bienes y servicios habituales para los ciudadanos y muy especialmente para los jóvenes” (Ferrer, 2018), también, debido a la gran masificación de internet, lo cual, provocó una gran apertura y oportunidad para el mundo de los videojuegos, dado que, se han creado diversas plataformas enfocadas al *gaming*, ejemplo de estas pueden ser *Steam*, *Battlenet* y *Epicstore*, estos medios son utilizados como centros de servicios para la compra de videojuegos, pero también, además de estas han nacido otras plataformas digitales como *Twitch*, que fue originada en sus inicios como un medio de difusión exclusivamente para videojuegos, pero terminó siendo la más utilizada en lo que respecta al mundo del “streaming” (transmisiones en vivo), entonces, se puede definir, como una plataforma que “permiten a los usuarios el consumo ilimitado de contenido audiovisual en cualquier momento y lugar, dentro del catálogo que ofrezca dicha compañía” (Diez de Paz, 2021). A pesar de que Twitch sea el más popular en lo que respecta al mundo de los videojuegos, no está lejos de lo que consume el público mainstream, ya que, funciona de forma similar a como son las otras plataformas del streaming como Netflix, HBO, Disney+, Amazon Prime Video, etc.

Con el paso del tiempo, las personas que se dedican al Stream han masificado el contenido relacionado con los videojuegos, puesto que “la consolidación de plataformas virtuales como Twitch y YouTube redimensionaron el tamaño de las comunidades, la diversidad de prácticas y la producción creativa y económica de

las mismas” (Luna, 2021). Estos servicios de Streaming se dedican generalmente a la producción de contenido musical, arte, comida, videojuegos o solamente de charlas u críticas, gracias a este abanico de posibilidades en lo que a gustos y catálogo respecta han logrado acaparar y abarcar la mirada de millones de espectadores. A partir del momento en que se ha viralizado y popularizado el uso o consumo de las plataformas digitales, los jugadores también se han dado el lugar para compartir sus gustos por los videojuegos, por lo tanto, se ha abierto una nueva entrada, que sirvió para expandir los horizontes del mundo gamer a través de los “desarrolladores de contenido, llamados influencers y streamers, los cuales generan una atracción enorme en las comunidades Gamer mostrando al público torneos en vivo de ciertos juegos, speedruns (terminar juegos en tiempo record), gameplays (demostración de jugabilidad de un videojuego en específico), etc” (Rojas, 2021). Las personas involucradas en el mundo de los videojuegos y que además se han vuelto virales a través del Stream, han sacado partido del mundo Gamer y no solamente en la cantidad de los seguidores que promueven su fama, sino que, han logrado monetizar la creación de sus contenidos. Según la plataforma TwitchTracker, los mejores streamers que basan sus contenidos en videojuegos hasta el momento han sido “IlloJuan, Ibai y Auronplay” en lo que va del mes de octubre. (Twitch Tracker, 2023)

Los videojuegos han tenido tanto alcance a nivel comunicacional y además a nivel de la entretención que no solamente se ha tomado como una herramienta para el ocio, sino que a nivel competitivo se han ido masificando hasta convertirse en deportes electrónicos o Esports, los cuales, se establecen como un “área de las actividades deportivas en las que los practicantes desarrollan y entrenan capacidades mentales y físicas en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente bajo el uso de videojuegos competitivos” (Bascón, 2020). “Los deportes electrónicos nacieron de un progresivo interés por parte de los gamers en enfrentarse y observar las competiciones entre los mejores jugadores del mundo” (Casells, 2021). La competencia en los videojuegos como un nuevo deporte han tenido un gran alcance, pues bien, en el año 2018 el torneo de League Of Legends se coronó como uno de los esports con mayor repercusión debido a los

altos número de espectadores que observaban de forma simultánea la transmisión, debido al alto flujo de visualizaciones, el evento se posicionó como el *esports* más visto en la historia de los deportes electrónicos, con un total de más de “5.147.701 de *viewers* durante el 2022”. (Esports Charts, 2009)

Ahora bien, según Scholz:

“Existieron tres masivos eventos que revolucionaron el mundo de los deportes electrónicos: el lanzamiento de League of Legends en 2009, el lanzamiento de *Starcraft II* en 2010 y el lanzamiento de Twitch.tv en 2011. Estos tres lanzamientos se tradujeron, por primera vez, un ecosistema de modelos de negocio sostenibles” (Casells, 2021)

III. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La violencia simbólica en los videojuegos ha ido en crecimiento y se ha vuelto un problema debido a que diversos grupos sociales pueden ser menoscabados y violentados por su estilo de vida, cultura, etnia e inclusive su género u orientación sexual.

IV. OBJETIVOS:

GENERAL:

Analizar las conductas verbales de los jugadores en el chat de voz de Valorant desde una perspectiva sociocomunicativa.

ESPECÍFICOS:

- a) Identificar los tipos de interacciones comunicativas existentes en el videojuego Valorant
- b) Caracterizar las interacciones comunicativas existentes en el videojuego Valorant.
- c) Describir las interacciones comunicativas existentes en el videojuego Valorant.

V. METODOLOGÍA

La presente investigación se basa en un paradigma interpretativo que consiste en: “una forma de entender el conocimiento científico y la realidad. Se trata de un modelo de investigación que se basa en la comprensión profunda de la realidad y de las causas que la han llevado a ser así, en lugar de quedarse simplemente en lo general y en las explicaciones casuales” (Rodríguez, 1999, p.24).

El enfoque o tipo de investigación es cualitativa-descriptiva cuyo objetivo es “llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables”. (Meyer, 2006. p.14)

Esta investigación se inscribe en el enfoque cualitativo-descriptivo, ya que el investigador no actúa solamente como un observador, sino que investiga sobre una hipótesis, recolectando datos y luego organizándolos y sacando conclusiones a lo largo de la misma, para llegar a cumplir los objetivos propuestos al comienzo de la investigación.

El tipo de diseño que se utilizará en esta investigación será el estudio de caso. Según Muñiz “los estudios de caso tienen como característica básica que abordan de forma intensiva una unidad, ésta puede referirse a una persona, una familia, un grupo, una organización o una institución (...) Puede ser algo simple o complejo,

pero siempre una unidad; aunque en algunos estudios se incluyen varias unidades, cada una de ellas se aborda de forma individual.” (Muñiz, M. 2006. Pág. 1)

En esta investigación en particular, se estudiará el fenómeno de la violencia simbólica en las interacciones del chat de voz en el videojuego de Valorant.

La técnica de recolección de la información que, según Méndez (1999), corresponde a los medios empleados para recolectar la información, entendiendo que la información es “la materia prima por la cual puede llegarse a explorar, describir y explicar hechos o fenómenos que definen un problema de investigación”. (Méndez, C. 1999. Pág. 248), consiste en la técnica de recolección documental, en función de la naturaleza específica de la investigación, esto es, relación entre identidad de género y educomunicación.

En cuanto al análisis de la información, se utilizará el análisis de contenido, el cual se explica, según Gómez, de la siguiente manera: “El análisis de contenido trata de descubrir los significados de un documento, éste puede ser textual, la transcripción de una entrevista, una historia de vida, un libro o material audiovisual, etc. El propósito es poner de manifiesto los significados, tanto los manifiestos como los latentes, ya para eso clasificar y codificar los diferentes elementos en categorías que representen más claramente el sentido.

El proceso de análisis de contenido se divide en cuatro etapas:

a) Análisis previo: Se trata de familiarizarse con el contenido y los temas que trata, poco a poco la lectura se hace más precisa, aparecen los primeros temas, algunas hipótesis de trabajo, etc.

b) Preparación del material: Los documentos se desglosan en unidades de significación que son clasificadas en categorías. Esta idea se puede subdividir en tres:

a) Constitución del corpus: consiste en concretar el conjunto de textos, documentos que van a ser analizados.

b) Transcripción: La cual puede contener a su vez anotaciones, opiniones, contextualizaciones del autor de las observaciones o entrevistas.

c) Elección del procedimiento de tratamiento: el procedimiento tradicional, el uso de una aplicación informática, etc. El procedimiento consiste en el desglose del contenido, la agrupación en temas y la identificación de categorías y subcategorías.

d) Selección de unidades de análisis: pueden ser las categorías anteriores elaboradas a partir de conceptos ideas y temas.

e) Explotación de los resultados: después de la descomposición el material se reorganiza, se trata de reconstruir el sentido del texto una vez realizado el análisis de contenido.” (Gómez, M. 2005. Pág. 10-11)

1.Descripción Metodológica

A) Racismo y xenofobia

Racismo

El racismo es una “forma de pensar, sentir y actuar que se basa en una característica específica de la diferencia humana a la que se ha llamado “racial”” (Gall, 2021). Esto es debido a que históricamente se ha creado una jerarquía de razas en la cual algunos grupos ejercían poder sobre otros, además, existía una disputa biológica entre razas, por lo cual existía una división y violencia entre diversas etnias.

Otra forma de definir el racismo es que es “la creencia de que ciertos seres humanos son mejores que otros; es la idea de que la apariencia física está unida a la cultura, a las cualidades morales y las capacidades intelectuales.” (Hass, 2019) Es decir que se han creado diferencias sociales, a partir de estereotipos, prejuicios y estigmas en el cual las personas racistas creen que poseen cierto poder sobre otras personas, ya sea por su color de piel, diferencias sociales, cultura, etc.

Para Foucault el racismo parte desde el “siglo XIX como una apropiación conservadora estatal del discurso de «guerra de razas», es decir, de la resignificación de este discurso por parte del estado en discurso de «pureza racial», «pureza de sangre», justo en el momento cuando el discurso de «lucha de razas» se radicaliza y se transforma en discurso de lucha de clases” (Grosfoguel, 2012).

En síntesis, Federico Pita aborda el racismo como “una ideología que consiste en afirmar la superioridad racial blanca y la inferioridad racial negra. No existen múltiples racismos; el racismo es un único fenómeno. Sin embargo, se pueden

distinguir tres niveles de análisis del racismo: estructural, institucional e interpersonal.” (Pita, 2021)

Xenofobia

En palabras simples, la xenofobia es un rechazo que se ejerce hacia el extranjero que emigra hacia un nuevo país, la violencia es frecuente y en la mayoría de las ocasiones puede llegar a estar relacionada con la raza de la persona, convirtiéndose en racismo.

La palabra Xenofobia proviene del griego. “Xenos significa “extranjero”, el cual, además, en la antigüedad se hacía referencia a quienes estaban fuera de la comunidad. Por su parte, phobos (fobia) significa “miedo”, e incluso “pavor” o “terror”. Por lo tanto, xenofobia es el “miedo, pavor o terror al extranjero.” (Rodriguez, 2020)

La xenofobia además puede establecerse como un “conjunto de actitudes, prejuicios y comportamientos que nos llevan a rechazar, excluir y, a menudo, denigrar a personas por ser percibidas como extranjeras o ajenas a la comunidad.” (OIM) En general, muchos comentarios generados hacia las personas extranjeras tienen el propósito de provocar un malestar o un rechazo.

Estas actitudes son perjudiciales para las personas extranjeras, ya que, pueden verse afectados de forma física y psicológica. Las consecuencias son variadas, ya que “pueden encontrarse en un estado de sospecha y hostilidad permanente, pueden llegar a ser rechazadas por la sociedad, se les puede negar las oportunidades de desarrollo y pueden ser víctimas de crimen de odio”. (Leita, 2022)

Video 1

1. Yoru: Chile es un país de mierda entiende.
2. Raze: Yapo carreame peruano culiao, no te veo carreamo.
1. Raze: Carreame a mi po peruano culiao.

1. Yoru: No pero no sabes vocalizar no entiendo nada de lo que dice un chileno nunca.

3. Sage: Oye pero una pregunta, entonces por qué a los chilenos lo ponen con monos.

3. Sage: Mira los chilenos * ininteligible* porque no saben vocalizar.

3. Sage: Tenías que ser chileno hijo de puta * grita*

2. Raze: Cómo revivis al peruano culiao si va último hueón.

2. Raze: Peruano culiao * ininteligible*

1. Yoru: Chileno de mierda.

2. Raze: Malos culiaos peruanos de mierda hueón váyanse a la chucha.

Video 4

1. Killjoy: Cállate peruano de mierda, peruano de mierda cállate.

Video 6

1. Reyna: * Ininteligible* negro de mierda hijo de puta negro vende papas feo feo

2. Reyna: Y vos harías el favor de suicidarte siendo un negro de mierda, le haces un favor al mundo pedazo de negro chupa verga.

Video 7

1.Jett: Comprá * ininteligible*, sos un peruano sos un peruano.

2.Chamber: ¿Y qué tiene de malo ser peruano?

1.Jett: Qué son negritos.

3.Deadlock: Igual que te tengo que tener miedo por estar grabando peruano color lenteja.

1.Jett: No hay miedo brother, pero mira te digo peruano negro de mierda ojalá te mueras, mira te estoy diciendo todo esto no te doy un problema, mandá un ticket a Riot, no es mi cuenta main brother.

3.Deadlock: Te podés callar peruano horrible calláte un rato.

3.Deadlock: Sos un peruano muy lento.

Video 8

1.Cypher: Narigón culiao * ininteligible*

1.Cypher: * Adoptando un acento argentino* Ya yo te voy a hablar bien ¿ya?

1.Cypher: * Tono argentino* ¿Y por qué te está descontando la Jett en cada momento? Guacho.

3.Viper: Oye Raze ¿ Por qué hablai así?, tení el hocico chueco o teni un colmillo culiao * Ininteligible* hocico.

1.Cypher: Narigón culiao basura.

1.Cypher: * Adopta acento argentino burlón* de estar con tu señora, dale.

1.Cypher: ¿Oye vo sacaste las facciones de los ingleses de Islas malvinas o no?

1.Cypher: Narigón culiao perkin hueón.

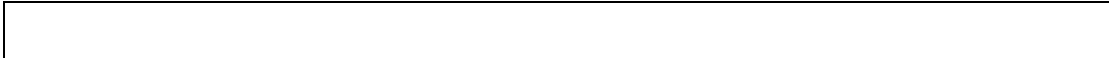
1.Cypher: Entiendo hueón, sí sé que puede ser duro llegar a vivir en Argentina.

1.Raze: malo culiao, narigón culiao

2.Killjoy: peruanos conchetumare hijo de la perra te paso por el pico oh

3.Chamber: peruanos conchetumare

2.Killjoy: peruano y la conchetumare hijo e la perra malnacido culiao hijo de la paloma conchetumare basura culia te paso por el pico voy primero embarao y la conchetumare te meo peruano y la puta culia que te parió



Análisis

Video 1:

El jugador número 1 a través del lenguaje vulgar de carácter xenófobo le comenta al jugador de nacionalidad chilena (número 2) que su país es inservible. El jugador número 2 le responde que debía ser el mejor de la partida, además, utiliza la nacionalidad peruana como un insulto.

El jugador número 1 realiza comentarios racistas en relación con la pronunciación del dialecto chileno, jactándose de que no se entiende cuando un chileno habla.

Seguidamente el jugador 3 compara a los chilenos con monos debido a su capacidad de habla, además, comenta sobre la poca capacidad de comunicación de los chilenos.

Tiempo después jugador 3 le grita al número 2, realizando un comentario racista sobre su nacionalidad, y también, realiza un comentario denigrante sobre su madre.

Más tarde, el jugador número 2 se queja, ya que, el compañero que fue revivido iba último. Repite dos veces seguidas la nacionalidad del jugador a modo de comentario racista.

Por último, al mismo tiempo el jugador 1 y 2 toman la nacionalidad del contrincante como un insulto, siendo el jugador 2 el que termina realizando un comentario vulgar para terminar la comunicación entre todos.

Video 4

El usuario número 1 utiliza la nacionalidad peruana para insultar y callar a su compañero.

Video 6

El jugador número 1 usa la palabra negro y peruano para insultar a su compañero de equipo, esto tiene como objetivo, hacer callar a su compañero, ya que, en reiteradas ocasiones, la víctima manifiesta su molestia debido a que ha recibido muchos insultos con anterioridad, además, utiliza la ofensa del vendedor de papas en comparación con la cultura gastronómica de la papa peruana. Posteriormente utiliza la palabra feo para ofender a su compañero de equipo.

Para finalizar, el usuario número 1 le comenta al mismo jugador, el cual previamente ha insultado, el deseo de muerte a través del suicidio. Esto ocurrió, seguido de comentarios racistas como negro e insultos despectivos para intimidar a la víctima.

Video 7

El jugador número 1, realiza un comentario racista hacia su compañero peruano con el objetivo de insultar su inteligencia, posteriormente el jugador 2 le pregunta si es malo ser peruano, a lo que el primer jugador, le comenta que es por qué son de raza negra.

Al momento de que el jugador número 2 intenta defenderse con que reportará las cuentas por racismo, y que, además, insiste en que está grabando, el usuario número 3 se jacta de que no tiene miedo e insulta a la víctima, comparando su color de piel con la lenteja.

El usuario número 1, le desea la muerte al usuario número 2, posteriormente le comenta que la cuenta no es suya y que puede reportarlo.

Finalmente, el jugador 3 realiza comentarios racistas en relación con la nacionalidad de su compañero, con la finalidad de mantener silencio durante la partida, posteriormente, realiza el mismo comentario, con el objetivo de manifestar la lentitud de la víctima.

Video 8

El jugador número 1 realiza comentarios estereotipados sobre la fisonomía de los argentinos, utilizando el porte de su nariz como insulto, después, en tono burlón

comienza a imitar el acento argentino. Momentos más tarde, el jugador número 2 le pregunta sobre su gesticulación al hablar, mientras que el usuario número 1 vuelve a utilizar el acento argentino en tono burlón para responder. Momentos más tarde, el usuario número 3 se burla del acento argentino realizando nuevos comentarios sobre la fisonomía de su compañero. El usuario número 1 vuelve a realizar comentarios discriminatorios relacionados con la nariz de su compañero argentino, agregando el insulto de basura y optando por un acento argentino imitando lo que el jugador número 2 comenta.

El usuario número 1 le pregunta al jugador 2 si tiene un parecido a las personas de las Malvinas (ya que los argentinos poseen esas tierras y mantienen una variedad cultural con los ingleses), posteriormente, vuelve a insultar la nariz de su compañero. Para finalizar el usuario 1 comenta sobre la dureza de vivir en Argentina con el objetivo de burlarse.

Video 11

El usuario 1 insulta a otro jugador y le comenta que juega mal, posteriormente, comenta que es narigón (relaciona su nacionalidad con estereotipos físicos sobre los argentinos).

El jugador 2 insulta a otro jugador con insultos relacionados con la nacionalidad peruana, además, incita a la violencia hablando despectivamente sobre su madre y reconoce la poca importancia de su persona.

El jugador 3 vuelve insultar a su compañero peruano.

El jugador 2 repite el mismo insulto, vuelve a hablar despectivamente de la madre de su compañero de grupo, además, menciona que es un hijo de la paloma (estereotipo utilizado que hace una alusión falsa a la gastronomía peruana), también, utiliza insultos para rebajar a su compañero de equipo, como, por ejemplo, que es una basura porque su puntaje en la partida es inferior y se jacta de que va primero.

B) Violencia de género

Los paradigmas de la violencia de género desde que se definió el concepto han sido vagos, sin embargo, hoy en día, se ha intentado abordar ampliamente su significado. La ONU, (Organización de Naciones Unidas) define la violencia de género como “todo acto dañino dirigidos contra una persona o un grupo de personas en razón de su género. Tiene su origen en la desigualdad de género, el abuso de poder y la existencia de normas dañinas”. (ONU, 2023)

Las manifestaciones de la violencia de género se pueden observar a partir de diferentes perspectivas, como por ejemplo en la familia, trabajo, escuela e incluso, se puede observar en la niñez, además, es importante mencionar que la violencia en contra las personas LGBT también puede formar parte de la violencia de género ya que “es impulsada por el deseo de castigar a aquellos que se considera que desobedecen normas de género.” (Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (UNESCO), 2015) Puede generarse tanto en hombres como mujeres, sin embargo, se observa en su mayoría en “mujeres quienes escogen la identidad de género femenina. Las estadísticas dicen que en Chile 1 de cada 3 mujeres señala haber vivido algún tipo de violencia.” (Figueroa, 2020)

Chávez menciona que “la causa de este problema social radica en una cultura de machismo, es decir, de violencia del hombre contra la mujer, sin perjuicio de que dentro de la misma sociedad se den también otras realidades como los casos de violencia simultánea y los de violencia de la mujer hacia el hombre; partiendo de las diferencias que se configuran entre mujeres y hombres en cuanto a la atención, concentración, y comprensión de los contenidos.” (Chávez, 2020)

Las consecuencias que deja la violencia de género no son menores tanto para la víctima como la sociedad, ya que “incluyen repercusiones para el desarrollo económico, político, social y cultural de las sociedades, así mismo la exclusión y fragmentación de los derechos, la reducción de la participación política y la minimización de las mujeres como sujeto político.” (Gómez, 2020) En relación con la víctima, conlleva grandes consecuencias, ya que puede provocar problemas relacionados con la salud mental, física, y en algunos casos, de carácter sexual.

Video 2

1.Sage: Oye orgullo gay.

1.Sage: Qué pasa orgullo gay.

1.Sage: Habla oye mariconazo.

Video 3

1.Reyna: *Con voz burlona* la sova es mujer.

1.Reyna: Típico de mujer no sirven pa na.

2.Jett: Es la Sova.

* Ininteligible*

2.Jett: No, no sé *se ríe*

1.Reyna: Sii po, por eso es mujer.

1.Reyna: Por eso te estaba diciendo* ininteligible*

Muere sova

2.Jett: No amigo la Loza.

1.Reyna: Dale que haber lavado la Loza no sea en vano.

1.Reyna: Bueno Sova a lavar la Loza no más.

1.Reyna: Dale Sova.

1.Reyna: Parece que estar en la cocina te da AIM.

* Se ríen entre ellos*

Video 8 2:19

1.Fénix: Pene tiene pene.

2.Raze: ¿ Puedes hablar para ver si eres trans?

X: Ah Qué asco tienes lo de los gays.

X: Es trans eres trans sí sí.

X: Eh mira chicos tiene lo de los gays.

Bloquean a la aludida para que no pueda moverse

X: Si no nos dice si eres trans o no * ininteligible*

X: * Ininteligible.

X: Tienes pene.

X: Está en larga y viene, yo la tengo larga también.

X: Joder puta lavadora empiezas hacer algo ¿O qué?

X: Oh sage putita ah.

X: ¿ Pero quieres defusar subnormal?

X: Irene creo que no... Eh ¿ eres trans? no eres trans no.

X: Si fueras trans no serías tan imbécil.

X: Irene ¿Cómo te has muerto la primera ronda?

X: Buena Irene joder me pones mucho tío.

X: Irene No pasa nada sí *ininteligible* tranquilos tío me quiero mojar.

X: Pekea helicóptero azul.

X: * Inteligible* amorfo tiene que ser trans tío.

X: Dame esa puta Classic imbécil.

X: Irene siiii.

* Ininteligible*

X: Irene no te voy a mentir pero me hecho una paja con tu nombre tío

X: Irene dínoslo porfa si eres trans.

X: Hija de puta.

X: Irene eres puta, tío

X: Irene tío ¿por qué juegas un videojuego si eres una tía?

X: * Ininteligible* Irene tiene cara pene * ininteligible*

X: Tiene cara pene la tiene como un nene * canta*

X: ¿Irene eres trans? Hija de la gran puta *ininteligible* hija de puta.

Video 11

1.Raze: ¿Por qué machista hueon?

1.Raze: Nunca dije que era malo el feminismo.

2.KillJoy: *Ininteligible* pelotudo

3.Brimstone: No soy mujer violada perdón

2.KillJoy: Chetumare pasen mogolicos pa

1.Raze: Te queris disfrazar de bolsa de basura de paja *Ininteligible*

3.Sage: 105 el *Ininteligible*

3.Sage: Machista y pelo...

Análisis

Video 2

El jugador número 1 intenta incitar a su compañero mencionando que es gay, posteriormente utiliza un insulto denigrante relacionado con la comunidad LGBTQ+

Video 3

El usuario 1 con tono burlón menciona que su compañero de equipo es mujer, luego, menciona que las mujeres no sirven para nada haciendo alusión al rendimiento de la jugadora durante la partida. El jugador 2 menciona que su compañera (la cual utiliza un personaje masculino en el equipo) no usa un personaje masculino como tal, y le da atribuciones femeninas (la Sova).

Los usuarios comienzan a reírse de su compañera y comparten distintos comentarios despectivos hacia ella, momentos después, el personaje de la aludida muere en el video juego y el jugador número 2 realiza un comentario desde el sarcasmo, pero, con el objetivo de comparar a su compañera con la loza (haciendo énfasis en el estereotipo machista en donde la mujer debe hacerse cargo del aseo del hogar).

El jugador 1 realiza comentarios despectivos hacia la jugadora, en donde disfraza el sarcasmo con el machismo (intenta alentarla con comentarios pasivos agresivos), posteriormente le comenta que vaya a lavar la loza.

Finalmente, la jugadora aludida realiza buenos puntajes en el video juego, sin embargo, el jugador 1 menciona que gracias a estar en la cocina ella tiene buena puntería.

Video 8

El jugador 1 hace alusión (en base a la bandera trans que posee la jugadora en la portada de la tarjeta) a que es una persona transexual y que posee cualidades biológicas masculinas. El jugador 2 le pregunta si puede hablar para saber si es una persona transexual.

Otro jugador realiza comentarios discriminatorios en base a la comunidad LGBTIQ+, mencionando que es asqueroso. Uno de los jugadores en reiteradas ocasiones menciona que si es trans, mientras que otros, bloquean el paso de la víctima para que no pueda jugar, y así, que ella pueda hablar en el chat de voz e identificar si es trans.

Otro usuario afirma que biológicamente es hombre, momentos después comienza a molestar a la usuaria realizando comentarios sexuales.

Al momento de que la víctima realiza una mala maniobra dentro del videojuego, un usuario se molesta y comienza a compararla con una lavadora (esto es un insulto hacia la comunidad trans, ya que, tiene como objetivo denigrar a las personas que se identifican con otro género u orientación sexual). Al rato nuevamente le preguntan a la aludida si es trans, además, uno de ellos menciona que quizás no lo es, ya que, de ser así, jugaría mejor.

Los usuarios realizan comentarios sexuales, también llaman a la víctima helicóptero azul (nuevamente aludiendo a las personas trans) y mencionando que es amorfo (haciendo referencia al cambio físico de las personas trans al momento de someterse a cirugías como el cambio de sexo).

La partida finaliza, con comentarios homofóbicos, sexuales y denigrantes hacia la aludida, su orientación sexual y de género.

Video 11

Una de las usuarias de la partida comenta al jugador número 1 que es un machista, a lo que él pregunta la razón de ser llamado machista.

El jugador número 2 lo insulta comentando que es un inútil, a lo que el usuario 1 responde que no es una mujer violada (machismo). El usuario 2 dice que su compañero es un inservible, a lo que él le pregunta si quiere disfrazarse de bolsa de basura (comentario machista, ya que, hace referencia a los feminicidios).

C) *Clasismo*

El clasismo es una “tendencia o actitud de quien defiende las diferencias de clase y la discriminación por ese motivo” (Real Academia Española, 2023), en otras palabras, es una forma de discriminación o prejuicio a partir de las diferencias de clases sociales, generalmente, ocurre cuando un individuo ejerce poder sobre una clase social más baja (la cual esta misma es catalogada como inferior).

Durante la época de la conquista española, se impuso un sistema de castas, el cual, era una especie de clasismo que estaba estrechamente ligado con la raza, esto es, debido a que en sus inicios “se impuso una clasificación racial/étnica de la población como patrón de poder que opera en planos, ámbitos y dimensiones, materiales y subjetivas, de la existencia humana para justificar el sistema de dominación.” (Quijano, 2019)

El clasismo se manifiesta a través de “estereotipos, prejuicios y trato diferenciado hacia aquellos que pertenecen a clases sociales consideradas inferiores. Esto conduce a la exclusión, marginalización y negación de oportunidades y derechos a aquellos que no están en los estratos sociales privilegiados” (Rosado, 2023).

Otro factor que han asimilado distintos autores es que el racismo puede estar enlazado con las clases sociales, puesto que, “las razas son construcciones sociales que identifican o marcan a grupos humanos respecto a otros grupos, en dependencia de relaciones que sostienen entre sí.” (Martínez, 2019) Por lo cual, al momento de diferenciar y clasificar las clases sociales a partir del tono de piel o aspectos físicos, estamos envueltos en una situación clasista.

Por otro lado, Roger Bastide considera el clasismo como un “prejuicio de clase a través de actitudes de la cual las clases dominantes evitan y rechazan a las clases dominadas sistemáticamente (ya sea en la vida cotidiana o en la vida sin intermediación directa) lo cual tiene como finalidad de rehuirla de la clase explotadora.” (Cerde, 2004)

Video 5

1.Jett: Eri terrible malo hermano, ojalá se muera toda tu raza conchetumare, flaite de mierda hueón.

2.Raze: * Ininteligible* me importa un pico, gil conchetumare.

1.Jett: Flaite culiao hueón edúcate mierda.

2.Raze: Edúcate vo sapo conchetumare.

Video 6

1.Brimstone: Anda a robar celulares flaite de mierda hueón.

2.Chamber: Vo eri flaite ahueonao, y tu vieja es una reculia qué se metió con un hueón con plata para que nacierai vo, feo conchetumare.

Video 10

1.Brimstone: Oye, pero yapo deja de hablar como flaite'

2.Jett: * en tono burlón* ¿Qué mouse teni Manolo? ¿Qué mouse teni Manolo?

1.Brimstone: Se dice tienes no teni, flaite de mierda

2.Jett: Jajaja

2.Jett: ¿Qué Mouse tienes?

1.Brimstone: ¿O no te enseñaron nada tus viejos?

2.Jett:¿Pero qué Mouse tienes bro?

1.Brimstone: no pero parece que estos hueones no tienen pilares, no tienen fundamentos, no tienen nada, se nota po, sí son unos flaites culiaos.

3.Sova: Responde la pregunta y dejate de llorar po hueon

1.Brimstone: Ahh yapo flaites culiao sin futuro, ¿Qué haci en tu vida, a parte de jugar este juego?

3.Sova: Oye pero cuando salgai de la u ¿A quién le vai a dar las gracias a la nana o a tus papás?

1.Brimstone: ¿Oye están celosos de que tengo más que ustedes o que huea?

1.Brimstone: si Sova a ver que estai estudiando ¿Un técnico? Me cago.

3.Sova: Ah pa que deci mi carrera, mentira nomás.

1.Brimstone: Dale a ver tira la carrera, a ver que estudiai.

1.Brimstone: ¿Qué onda ustedes no tienen nana? ¿A sí son pobres? ¿Sus viejas se tienen que partir las manos haciendo hueas? ¿ Tienen que ir a la pega? ¿ Qué onda?

3.Sova: Sii, Sí bro

1.Brimstone: Ah qué paja hueon pobres culiaos hueon, ¿No tienen 3 casas? Casa en la playa ¿No?

3.Sova: No hueon

1.Brimstone: ah buta flaites de mierda

2.Jett: ¿Cómo eso?

2.Jett: ¿Qué se siente?

1.Brimstone: Oye ¿Les doy pega o no? ¿Quieren pega?¿O son unos flojos de mierda?

1.Brimstone: Que sin pega no tenis futuro po hueon. Seriai un pobre de mierda

1.Brimstone: O ladrón, narcotraficante, tus viejos po, tu mamá debe se puta

1.Brimstone: Eh yo creo qué no, a ver ¿Qué, qué estudiai?

* ininteligible

1.Brimstone: ¿Cuál es tu ingreso?

2.Jett: Tengo una empresa y gano 3 millones mensuales.

1.Brimstone: ¿3 millones mensuales?¿ Y por qué tan poco?¿ De qué trabajai?¿Trabajai limpiándole el water a tu viejo?

1.Brimstone: Eh ¿Where have you going?
1.Brimstone: ¿ You Don't Know How to speak english?¿Or not?
1.Brimstone: ¿Can you speak english? ¿Or you not understand?
1.Brimstone: ¿Viste son tontos?¿Viste? No saben hablar nada hueon
2.Jett: ¿Sabes hablar otro idioma?
1.Brimstone: *Habla en francés*
2.Jett: Pero en francés te entiendo.
1.Brimstone: Ah seguro vai a estender francés, que vai a saber francés flaite culiao.
2.Jett: A ver habla en francés a ver.

Análisis

Video 5

El jugador número 1 se queja de la jugabilidad de su compañero, posteriormente, le desea la muerte, menciona que es flaite (comentario despectivo para referirse a una persona socialmente inadaptada, vulgar, y en ocasiones, de escasos recursos) por su forma de hablar y, también, realiza comentarios ofensivos. El jugador número 2 le responde de forma agresiva que no tiene importancia, mientras, el jugador 1 vuelve a comentar que es un flaite y que se eduque (esto es debido a su forma de hablar y expresarse).

Video 6

El jugador número 1 le dice a su compañero que comience a robar celulares, debido a que es un flaite. Estos términos claramente representan el clasismo, ya que solamente con la voz y el comportamiento de los jugadores dentro del videojuego, erróneamente se atribuyen cualidades relacionadas con la clase social sobre otras personas.

El jugador 2, responde que él es un flaite, un idiota y también utiliza recursos vulgares para burlarse de su madre. Esto tiene como objetivo incomodar al jugador 1 y hostigarlo.

Video 10

El jugador número 1 comenta a su compañero de equipo que deje de expresarse como un flaite.

El jugador 2 imitando la voz de su compañero, le pregunta qué tipo de mouse tiene (se realiza una discusión, con el objetivo de una búsqueda de superioridades al tener mejor equipamiento).

El jugador 1 intenta corregir las palabras dichas por su compañero, esto, acompañado con palabras vulgares, y el uso de la palabra flaite, tiempo más tarde, el jugador menciona que no tienen valores ni fundamentos ya que son unos flaites (Esto tiene por objetivo demostrar superioridad de clases sociales).

Luego, el jugador vuelve a comentar que él es un flaite sin futuro (clacismo directo), posteriormente, le pregunta si realiza alguna actividad o quehacer en su vida.

El jugador 3 le pregunta al jugador 1 si va a estar agradecido con sus padres o su niñera al momento de terminar su carrera universitaria (comentario en tono de burla, el cual demuestra estereotipos de las personas de clase alta).

El jugador número 1 le pregunta a sus compañeros si están celosos de que él posea más dinero que ellos, además, los cuestiona, ya que tiene el presentimiento de que los integrantes de su equipo estudiaron una carrera técnica (evidencia de clacismo, ya que, insinúa que sus colegas son de clase social baja y que por esta razón no pueden ingresar a la universidad). Al rato, pregunta si tienen niñera, ya que previamente el jugador 1, interpreta que son pobres, posteriormente, llama a sus madres empleadas domésticas y que ellos deben trabajar para conseguir lo que quieren (denigra a otras personas para sentirse superior a través de un discurso de odio).

En otra ocasión, el jugador número 1 comenta directamente que son unos pobres, también pregunta si ellos tienen tres casas, a lo cual, un integrante de su equipo le responde que no, seguidamente el agresor, insulta al equipo tratándolos de flaites nuevamente.

Nuevamente el jugador número 1 les pregunta si quieren trabajo, ya que él está dispuesto a contratarlos (demuestra altanería, ya que piensa que es superior al resto de los demás porque es de clase alta).

El jugador 1 comenta que sin trabajo las personas no tienen futuro, ya que de ser así serían pobres, ladrones y narcotraficantes, luego, comenta que los padres del aludido pueden estar en esa situación o que su madre practica el trabajo sexual (El jugador demuestra soberbia con comentarios clasistas de carácter despreciativos, a pesar de que no conoce a sus compañeros de equipo, mantiene una actitud orgullosa y engreída). Luego, pregunta nuevamente qué estudia y cuál es su ingreso, a lo que el jugador responde de forma sarcástica que tiene una empresa y gana 3 millones mensuales, el jugador 1 menciona que ese dinero es poco y le pregunta si trabaja limpiando baños (se demuestra muy poca humildad por parte de la persona clasista, el jugador demuestra arrogancia, solamente él quiere tomar el manejo y la superioridad de la situación).

En la última conversación, de forma ególatra el jugador 1 comienza a hablar en inglés, luego, al momento de no obtener comentarios de sus compañeros, él los trata de tontos y comienza a hablar en francés. La conversación finaliza cuando el jugador 2 comenta que él también sabe entender francés, sin embargo, el jugador 1 responde que no sabe porque es un flaute.

D) Violencia verbal:

Es un tipo de violencia agresiva, en la cual a través de la comunicación verbal se denigra, degrada, intimida, socava y menosprecia a otra persona utilizando palabras que se convierten en insultos, teniendo como objetivo dominar la situación.

“No se da espacio al diálogo o a la negociación, pues sólo se impone un pensamiento u opinión sobre otro, menospreciando, humillando y descalificando las actuaciones, reflexiones, gustos o apariencia de uno sobre otro.” (Ayala)

Algunos autores manifiestan que la “violencia verbal se da a partir cuando se manifiesta a través de gritos, burlas, comentarios sarcásticos y de ridiculizar, desprecios, insultos, amenazas, humillaciones, poner motes.” (Moreno, 2017)

Las consecuencias para la víctima que recibe violencia verbal pueden llegar a ser variadas, sin embargo, “el riesgo en este tipo de maltrato, es que la víctima acabe por interiorizar las críticas que recibe y deforme su autopercepción, de forma que asuma y acepte la violencia física como forma de castigo, por creer que no llega a ser como el agresor dicta que debe ser.” (Ayala)

Una de las soluciones que pueden ayudar a manejar la violencia verbal según el filósofo Xavier Antich es que: “Cuando las palabras se pudren más vale optar por el silencio”, tal vez esta retirada nos haga volver a recuperar el lenguaje desde una vertiente poética y, por tanto, pacífica.” (Cebrián)

A modo de conclusión, es importante recordar que todos los parámetros mencionados pueden convertirse en violencia verbal, ya que, generalmente, los otros tipos de violencia también pueden establecerse en diversos contextos sin la necesidad de comunicarse verbalmente, sin embargo, todos pueden desencadenarse en abuso verbal.

Video 1

1.Sage: ¿Te puedes callar animal de mierda?

2.Raze: Malaya culia que se va.

3.Yoru: Ojalá mueras el día de hoy *ininteligible*

1.Sage: Tu mamá se va a morir pronto.

3.Yoru: Ojalá que después salgas a comprar y te atropelle un tren.

Video 2

1.Sage: Mata pe culero, carrea.

1.Sage: Entra cabro conchetumare entra.

1.Sage: A carrear conchetumare.

1.Sage: Peruano pe conchatumare qué chucha va a pasar.

1.Sage: Te sacó la conchetumare.

Ininteligible

1.Sage: Puta yo te veo y te sacó la conchatumare hijo de puta.

1.Sage: Te saco la conchetumare.

1.Sage: No no me puedo callar porque tu vieja me la está chupando bien rico Y me vas a hacer bulla.

1.Sage: Tu vieja me la chupa bien rico la pichula conchatumare, hijo de la gran puta.

1.Sage: Chupa pingas.

1.Sage Chupa pingas de mierda hijo de la gran puta.

1.Sage: Carrera te mierda, carrea.

1.Sage: Sí eres tan Pro carrea hijo de la gran puta.

1.Sage: ¿Eres valiente para teclear no? Conchetumare.

1.Sage: Nos encontramos te saco la mierda.

1.Sage: Teclero de mierda Chibolo huevón.

1.Sage: Chupa pingas de mierda.

1.Sage: ¿Qué es lo único que sabes escribir mongolito?

1.Sage: Habla pe chupa pinga.

1.Sage: S h h es lo único que sabes escribir chupa pingas de mierda.

1.Sage: Hijo de la gran puta.

1.Sage: Así 11 años que tu vieja me lo está chupando.

1.Sage: Y tu viejo no dice nada *inteligible*

1.Sage: Chupa pinga tu vieja te enseña a chupar la pinga.

1.Sage: Hija de la gran puta *ininteligible*

1.Sage: Chupa pingas.

1.Sage: Así agarras la pichula.

1.Sage: Hoy el güey Okay así te gusta agarrar la pichula no reconchetumare.

1.Sage: Chupa pingas de mierda.

1.Sage: Habla pe dónde vives conchatumare voy y te saco la conchetumare y te tiro. pal suelo *ininteligible*

1.Sage: Te crees bravo no muy guapo mongol de mierda.

1.Sage: Recontra chupa pingas.

1.Sage: Puta que buen oh me siento mal oh me dijiste payaso puta mare, me voy a suicidar.

1.Sage: Mientras tu vieja me chupa la pinga, tu viejo me agarra el culo y así igualito ah los dos * ininteligible*

1.Sage: Hijo de la gran puta.

1.Sage: Cómo te mantiene tu vieja huevona seguro es perra.

2.Neon: Shh.

1.Sage: Calla chupa pingas de mierda.

1.Sage: Hijo de la gran puta.

1.Sage: Anda desactiva oh chupa pingas.

1.Sage: Entra oe cabro de mierda.

1.Sage: Porque chucha te demoras tanto en entrar retrasado.

1.Sage: A la hora que llegas oh mongolito de mierda.

1.Sage: Chupa pingas.

1.Sage: Payaso payaso es lo único que sabes decir * ininteligible*

1.Sage: Habla pe conchetumare.

1.Sage: * Ininteligible* para sacarte la conchetumare.

1.Sage: Habla.

1.Sage: Entra pe oh cabro de mierda.

1.Sage: Entrada oh marica conchetumare si hay uno nomás.

2.Neon: Shh.

1.Sage: Desactiva reconcha de tu madre.

1.Sage: Huevón chupa pingas.

1.Sage: Habla pe chuchetumare a dónde nos encontramos para sacarte la conchetumare antes de que se termine la partida dónde chucha te encuentro hijo de la gran puta.

1.Sage: Habla pe conchetumare habla.

1.Sage: O arrugas cabro de mierda.

1.Sage: Por la conchetumare * ininteligible* ¿no huevón?

2.Sage Chupa pingas hijo de la gran puta.

2.Neon: * Ininteligible*

1.Sage: Habla pe conchetumare hijo de la gran puta habla.

1.Sage: Habla pe mierda.

2.Neon: Callate man.

1.Sage: Chetumare hijo de la gran puta.

1.Sage: Chupa pinga.

2.Neon: Eres un payaso.

1.Sage: Payaso Es lo único que sabe decir mongol rechuchetumare hijo de la gran puta, es lo único que sabes decir.

1.Sage: Cara de culo de mierda chupa pingas.

1.Sage: Avanza mierda qué chucha caminas así maricon de mierda si es uno nomás

1.Sage: Tremendo cabro de mierda.

1.Sage: Uno viene buena gente acá conchetumare y vienes acá a callar rechuchetumare.

1.Sage: Qué chucha te crees huevón.

2.Neon: *Shh*

1.Sage: En 4 te saco la conchetumare pal el suelo mongolito hijo de la gran....

2.Neon: *Shh*

1.Sage: Habla pe habla pe mongol dónde chucha nos encontramos y te sacó la mierda te revuelco conchetumare habla.

1.Sage: Maricon hijo de la gran puta.

2.Neon: ¿Ves así de fácil?

1.Sage: Así de fácil me la chupa tu vieja conchatumare.

1.Sage: Te saco la mierda huevón.

1.Sage: Te crees Bravo detrás de la * ininteligible* no conchetumare.

1.Sage: Habla pe huevón dónde nos encontramos te saco la conchetumare hijo de la gran puta, habla.

2.Neon: Que triste por ti * ininteligible*

2.Neon: Qué triste.

1.Sage: ¿Qué dijiste?

2.Neon: Qué triste tu vida.

2.Neon: Qué triste tu vida.

1.Sage: Tu vida más triste huevón porque tu vieja me la chupa bien rico.

1.Sage: ¿Ves qué te gusta hablar no? Hijo de la gran puta.

1.Sage: Habla pe concha de tu madre habla.

1.Sage: Chupa pinga de mierda.

1.Sage: Tienes el culo más abierto que el de tu vieja huevón.

1.Sage: Habla pe oh chupa pingas.

1.Sage: Habla oye mariconazo.

1.Sage: Rechuchetumare habla.

1.Sage: Mira pe el retrasado.

1.Sage: Desactiva conchetumare hijo de la gran puta.

2.Neon: Bueno, qué triste tu vida man.

1.Sage: Chupa pingas.

2.Neon: Espero no encontrarte nunca.

* Ininteligible*

1.Sage: NEON CHUPAPINGAS *grita*

Video 4

1.Omen: Puta cómo si tú estás bonito mostro de mierda.

Video 5

1.Jett: Raze ¿te recomiendo una wea? ¡Juega normal conchetumare! *grita*

2.Raze: Cállate bastardo conchetumare hijo de la perra.

1.Jett: Hermano, sos malísimo huevón.

2.Raze: Ya soy pedazo de perkin conchetumare, puro perkin callao callao callao, callao * ininteligible*

1.Jett: Porque jugai ra... * se acerca el micrófono* ¿Por qué jugai ranked? ¿Por qué jugai ranked conchetumare?.

2.Raze: Rata culia, rata culia.

1.Jett: Pero di otra wea po huevón se ingenioso, no sé creativo po huevón.

2.Raze: * Ininteligible* cállate, perkin conchetumare, te paso por el pico gusano culiao.

1.Jett: Eri terrible malo hermano, ojalá se muera toda tu raza conchetumare, flaite de mierda hueón.

2.Raze: * Ininteligible* me importa un pico, gil conchetumare.

Video 6

1.Brimstone: ¿Sabis qué Chamber? Chúpame la Tula, Chúpame la tula perro conchetumare.

2.Chamber: Oye feo conchetumare, feo culiao. * grita*

2.Chamber: *Grita* feo conchetumare, malo, malo, malo, y tu vieja es una maraca culia.

1.Brimstone: Dale, bacán.

2.Chamber: Dale saludos a la perra culia.

1.Brimstone: Dale hueón, dale, dale, dale.

2.Chamber: Tonto culiao malo.

Video 7

1.Reyna: Está llorando la zorrita de tu mamá por dejarla embarazadita, gila del orto.

Video 8

1.Chamber: ¿Cómo que tiene que ver? ¿No sabes jugar este juego conchetumare?

2.Cypher: ¿Abriste el site? ¿Abriste el el site o no cochino y la conchetumare?

Video 11

1.Raze: ¿Cómo que hacemos? Si tenemos que arreglar las cagas a ustedes malos culiaos, 8/18 vai malaya y la conchetumare hueón.

2.K/YO: fíjate fíjate * ininteligible*

1.Raze: Eri entero inútil Cállate un rato culiao señor

2.K/YO: Hace cuánto que no juego señor papu y vos vivís jugando * ininteligible sos malísimo

1.Raze: Ni juego *inteligible* embarao culiao yo trabajo

2.K/YO: vos jugas toda la vida

1.Raze: por eso subo insta a oro mono conchetumare malo culiao, no juguí ranked entonces basura culia, malo y la conchetumare.

1.Raze: K/YO culiao nomás

2.K/YO: ¿Qué sos Chavo del 8 pelotudo?

2.K/YO: ¿Sos gordo o no sos gordo? Ah viste que sabes que sos un gordo, sos un gordito en la vida real hijo de la gran * ininteligible*

1.Raze: gorda tengo la pichula embarao y la conchetumare

2.K/YO: si no serías *ininteligible*

1.Raze: Si no, pregúntale a tu mamá no más, pregúntale tu mamá nomás

2.K/YO: si no hubiera sido gordo no te das por aludido

3.Chamber: Buena bot

3.Chamber: * ininteligible* parece

2.K/YO: Gracias gordo, gordo de 1000 kilos

1.Raze: malo y la conchatumare te paso por el pico

Análisis

Video 1

El jugador 1 le pide al jugador 2 que se quede en silencio, pero a la vez lo compara con un animal, añadiendo un peyorativo directo hacia el sujeto, lo cual atenta contra la integridad psicológica de una persona.

El jugador 2 hace su descargo hacia el otro jugador, en donde, en primer lugar, utiliza un insulto chileno el cual es usado para desprestigiar, ya que, este se había desconectado de la partida, en otras palabras, no estaba jugando el juego.

El jugador 3 aparece y le desea la muerte a un jugador, lo cual atenta directamente contra la integridad psicológica de la persona, además, este continúa la oración, pero como tal, es completamente incomprensible.

El jugador 1 responde al comentario del jugador 3 con que la madre de esta persona morirá prontamente.

Y por su parte, el jugador 3 desea directamente la muerte de su compañero, deseando que sea atropellado por un tren

Video 2

Durante gran parte del video, el jugador 1 habla solo y comienza a insultar en reiteradas ocasiones con el propósito de que el jugador 2 respondiera, al no tener respuesta verbal del jugador, este comienza a molestarse y empieza a insultar de forma directa y en reiteradas ocasiones, realizando distintos tipos de ofensivas tanto para el jugador, como para la madre de este.

Finalmente, el jugador 2, quien era la persona que estaba recibiendo los insultos del jugador 1, responde a los comentarios realizados hacia su persona de forma educada, entonces, a través del chat de texto, pregunta si el jugador 1 tiene 11 años (intentando resolver la situación de forma pacífica).

Vuelve el jugador 1 con un enojo y comienza a decir improprios e insultos hacia el jugador 2 y a la madre de este mismo nuevamente.

El Jugador 2 responde solamente diciendo shhhhh, lo cual hace alusión a que el jugador 1 guarde silencio.

Jugador 1 continúa ofuscado con una actitud agresiva y completamente desproporcionada y distorsionada en relación con la realidad.

Jugador 2 le dice directamente que debería callarse el jugador 1.

Jugador 1 responde con más improprios.

Jugador 2 lo tilda de payaso, refiriéndose a la analogía de la comedia que efectúan los payasos.

Jugador 1 continúa insultando en varias ocasiones a su compañero de equipo.

Jugador 2 vuelve a responder en dos ocasiones más con la expresión “shhhhh” lo cual se traduce en este caso a que el jugador 1 se quede en silencio.

Finalmente, se puede resumir todo lo expresado en que el jugador 1, estuvo enojado, furioso y enervado durante todo el diálogo, insultado de forma desmedida y completamente despectiva, tanto al jugador 2 como a familiares de este, específicamente en este caso a la madre, por su parte, el jugador 2 siempre mantuvo la compostura a pesar de todas las agresiones verbales que este recibía por parte del jugador 1 en reiteradas ocasiones.

Video 4

El jugador número 1 parte su diálogo con una palabra agresiva, en donde, a continuación, recurre a un comentario despectivo hacia la apariencia física del jugador 2, realizando una comparación entre la persona y un monstruo tras completar la oración con un insulto directo.

Video 5

Jugador 1 le recomienda al personaje del jugador 2, a través de insultos y en un tono elevado, que debe jugar mejor (utilizando jergas chilenas).

El jugador 2 responde incitando al jugador 1 que guarde silencio, pero, además, agrega una serie de improperios a su mensaje.

Jugador 1 vuelve a responder, lo llama hermano (es una denominación usada con regularidad entre jóvenes y adolescentes chilenos), y luego, señala que no posee habilidades o destrezas dentro del juego, además, finaliza con una palabra del léxico chileno en donde cuyo significado depende del tono de voz y el contexto, pero en este caso se utiliza de forma negativa.

El jugador 2 insulta directamente al jugador 1 utilizando insultos propios del COA chileno, esto, con el propósito comunicacional de que el mismo jugador guarde silencio reiteradamente. La conversación continúa, sin embargo, no se puede comprender que dice en su totalidad.

El jugador 1 pregunta por qué el jugador 2 juega en el ámbito competitivo del videojuego de forma reiterada, pero en la ocasión que pregunta este agrega un insulto directo.

Jugador 2 compara al jugador 1 con un ratón a lo cual agrega un peyorativo, este mismo mensaje lo repite.

Jugador 1 pide que el otro jugador lo insulte, pero de forma más habilidosa, en donde use su creatividad. La conversación finaliza con una palabra de la jerga chilena.

Jugador 2 inicia de forma poco y clara, pero se logra entender que incita al jugador 1 a callarse, seguido ante una serie de diversos insultos.

Jugador 1 le dice que carece de habilidades o destrezas para el juego, además desea que se muera toda su familia completa y lo insulta directamente, por otra parte, se refiere a él como flaute lo cual acompaña con otra serie de impropiedades.

El jugador 2 inicia de forma en que el mensaje es inentendible, pero se puede comprender la siguiente parte en donde este menciona que no le interesa lo que dice el jugador uno, pero utilizando jerga chilena, a lo cual finaliza con dos insultos directos hacia el jugador.

Video 6

Jugador 1 pregunta a jugador 2 si sabe jugar, a lo cual continúa utilizando frases de carácter sexual, a lo cual, puede clasificarse como acoso sexual, esta última frase la reitera nuevamente, y luego, lo compara con un perro agregando un insulto directo.

El jugador 2 responde mencionado que el jugador 1 carece de belleza en conjunto a un insulto, reitera comentarios relacionado con su aspecto físico y agrega otro comentario peyorativo.

Nuevamente el jugador 2 se refiere de forma reiterada y discriminatoria al aspecto físico del jugador 1, pero esta vez menciona en reiteradas ocasiones que carece de habilidades dentro del juego, además, denigra utilizando insultos hacia la madre del jugador, mencionando que su profesión es ser prostituta, pero de forma peyorativa. Jugador 2 dice que le mande saludos a la madre del jugador 1 a la cual dentro de la misma oración vuelve a insultar.

Jugador 1 utiliza una palabra de la jerga chilena para dirigirse al jugador 2 y reitera la palabra dale.

El jugador 2 menciona una seguidilla de insultos dirigidos hacia el jugador 1, en donde, la primera cuestiona su coeficiente intelectual, la segunda, es un insulto directo y la tercera, es que carece de habilidades para el videojuego.

Video 7

Jugador 1 se refiere a la madre de otro jugador de forma negativa en donde este insinúa que dejó a la madre de esa persona embarazada y culmina con insultos en donde degrada la inteligencia de la madre.

Video 8

Jugador 1, le pregunta a su compañero si sabe jugar el juego, la oración finaliza con un insulto chileno.

Jugador 2 pregunta si despejó los enemigos del lugar donde se encuentra, reitera la pregunta, pero antes de terminarla este agrega dos insultos directos hacia el jugador.

Video 11

El jugador 1 le pregunta a sus compañeros por las opciones dentro del juego, ya que, tienen que solucionar los problemas que ocasionaron otros jugadores del equipo, a lo cual, el comentario finaliza con múltiples insultos.

El jugador 2 menciona al jugador 1 que se concentre de forma reiterada, al rato de la conversación, el mensaje final no se logra codificar y entender.

El jugador 1 menciona que el jugador 2 no produce beneficio alguno para su propio equipo, le incita a callarse y lo insulta a la vez.

El jugador 2 comenta que hace tiempo no juega, pero señala que el otro jugador se pasa todo el tiempo jugando, una parte del mensaje no se entiende, pero al final indica que este carece de habilidades dentro del juego.

El jugador 1 niega rotundamente tal acusación, y este a su vez responde con una serie de comentarios peyorativos hacia el otro jugador, finalmente, comenta que el mismo jugador trabaja y, por lo tanto, no juega seguido.

El jugador 2 insiste en su acusación hacia el primer jugador.

El jugador 1 comenta que puede subir rápidamente su posición en el ámbito competitivo del juego y recurre a insultarlo en reiteradas ocasiones, le recomienda que no juegue partidas competitivas porque carece de las habilidades necesarias para el juego.

El jugador 1 vuelve a hablar única y simplemente para insultar al jugador 2.

El jugador 2 en tono de pregunta compara al jugador 1 con el chavo del 8 (esta comparación la utiliza para tratar de incompetente a su compañero) y termina insultándolo con una palabra de la jerga argentina.

El jugador 2 vuelve a referirse al primer jugador con una pregunta cerrada sobre su estado físico, la cual, se relaciona con el sobrepeso, luego, afirma directamente que el otro jugador se encuentra con sobrepeso, después, nuevamente, lo vuelve a afirmar y finaliza con lo que puede ser un insulto directo, pero no se logra descifrar concretamente el final de la oración que estaba efectuando en ese momento.

El jugador 1 menciona que su propio aparato reproductor es quien tiene sobre peso y procede insultar a su compañero.

El mensaje del jugador 2 no se logra comprender en su totalidad por falta de información.

El jugador 1 vuelve a reafirmar el comentario sobre su propio aparato reproductor, además, insinúa que el jugador 2 le pregunte a su madre para que le confirme tal información, con eso da a entender que el jugador 1 realizó acciones sexuales con la madre del otro jugador respectivamente.

Jugador 2 vuelve a referirse a que el jugador 1 tiene sobre peso e inclusive afirma que ese mismo pesa 1000 kilos.

El jugador 1 responde que no posee habilidades en el juego y lo insulta.

Generalmente este diálogo basado en insultos, comienza desde un inicio, porque uno de ellos no está satisfecho con la jugabilidad de su colega de equipo, por lo cual intenta a través de comentarios negativos e insultantes que su compañero preste

más atención y mejore sus habilidades dentro del juego, sin embargo, el jugador 2 se mete con el físico del usuario 1, a lo que el aludido responde insultando a su madre, estos recursos se utilizan para denigrar a un otro, sin embargo, los jugadores no cuestionan su propia jugabilidad dentro del equipo, piensan que no es su culpa, sino que de otros.

INTERPRETACIÓN

1. En relación con la violencia simbólica.

A partir de la premisa de Corleone, “efectivamente se observa que la violencia simbólica está presente en todas partes, en este caso, se presentaron temas sociales, culturales y de clases” (Colderone, 2004), básicamente, en todos los videos analizados se encontraron fragmentos de violencia simbólica, debido a que se representaba en gran parte de los jugadores, en donde, independiente de su nacionalidad, género y clase social, se demostraban diferentes agresiones verbales, las cuales, mayoritariamente estaban enfocadas en suposiciones y prejuicios, ya que, estos eran realizados sin conocer al sujeto al cual se agredía, debido a que, estos únicamente se comunicaban a través de chat de voz, por ende, la única certeza que podían llegar a tener, eran los modismos, jerga y acentos de su país de origen, además, se dieron a entender comportamientos dentro del videojuego que fueron interpretados desde su percepción, la suma de estos factores a su criterio funcionaban como desencadenantes, que dieron como resultado la violencia ejercida. En dicha violencia, se reflejan los tópicos ya mencionados en el análisis.

También, pudo observarse claramente que los “dominados o personas que se sienten superiores, adquieren posiciones dominantes que inculcan clasificaciones que son neutrales desde un inicio, las cuales se naturalizan hacia otra perspectiva” (Dávila, 2020). En este caso, en relación con el racismo y xenofobia, ocurre con las razas y nacionalidades, por lo cual, durante las conversaciones, se tomaron como elementos negativos, o sea, que adoptan un significado para discriminar a las

personas que pertenecen a una nacionalidad, cultura o color de piel. En los videos se encontraron palabras como peruano, chileno y negro, las cuales, se atribuyeron como elementos que tomaron un contexto peyorativo en las conversaciones. La posible razón de que se haya encontrado racismo y xenofobia durante las partidas, se debe principalmente a la variedad cultural y social entre chilenos, argentinos y peruanos, ya que, los jugadores al momento de enfrentarse con personas de distintas nacionalidades, automáticamente se convierten en entes sociales discriminatorios, transformando la situación en una discusión interminable hasta que finalice la partida, a partir de esto, se llega a la conclusión de que todos los jugadores de distintas nacionalidades ejercieron el racismo y xenofobia, ya sea, peruanos hacia chilenos, chilenos hacia argentinos y argentinos hacia peruanos, convirtiéndose en un círculo de violencia simbólica, lo cual conllevaría a una paradoja, ya que existe discriminación, sin embargo, tampoco podemos decir de que esta sea unilateral, ya que, ninguno de los países es la excepción del caso ,debido, a lo que se ha encontrado en las interpretaciones de los chat de voz de los videos en cuestión.

Otro tema que se abordó frecuentemente es que se encontraron varios estereotipos, como por ejemplo “a todos los chilenos no se les entiende nada” haciendo referencia a que los chilenos no hablan ni modulan bien y que ninguna persona de la nacionalidad chilena se les puede entender bien lo que hablan; “negro vende papas”, frase que fue dicha por un argentino hacia un peruano, debido a la gran variedad gastronómica que poseen los peruanos, esto se convierte en una discriminación, ya que, se utiliza la palabra negro como un insulto y vende papas como un trabajo indigno; “Narigón” también es un estereotipo muy común utilizado para decir que los argentinos físicamente tienen la nariz grande; “Helicóptero azul” como forma de burla hacia las personas trans, ya que pueden decidir sobre su género.

En la violencia de género ocurre de la misma forma, ya que, en algunos videos, se presenta la homofobia, ya que el ser gay y transexual se utilizó como un elemento para discriminar a personas que no lo son y, además, se adhiere un significado

negativo, debido a que, a través del tono de voz y el sentido que se le otorga a esos conceptos, e incluso, se recrimina de tal forma, que se convierte en un discurso de odio, como si fuesen menos, por tener estas preferencias e identidades. Dentro de la violencia de género, también, ocurrió frecuentemente que el ser mujer es visto de forma negativa, ya que, en general, la mayor parte de la población que juegan videojuegos suelen ser los jugadores masculinos, por lo tanto, desde su perspectiva encuentran extraño que las mujeres puedan declinarse por jugar videojuegos, e incluirse dentro del mundo, pero, desde la perspectiva de los varones, las jugadoras se inmiscuyen de forma intrusiva y meticulosamente en un mundo, donde ellos piensan que es solo para los hombres, por lo tanto, minimizan a ese sector, con roles de personajes que no sean protagonistas, sino que sirvan de apoyo para los jugadores masculinos, esto es, debido a que estos tienen preconcepciones sobre que ellas no pueden, o no suelen jugar bien, por lo cual, muchas veces es mal visto jugar con jugadoras.

En relación con los tipos de violencia simbólica, como se menciona anteriormente, se detallaron, el racismo, la xenofobia y la violencia de género, se encuentran las agresiones enfocadas en las diferencias basadas en la discriminación y segregación únicamente por factores tales como las diferencias de clases u estratos sociales, lo cual, nos conllevaría al concepto de clasismo. En este caso en particular sucede algo parecido, la persona intenta verse superior al momento de discriminar a sus compañeros por no tener los mismos recursos que él posee, tratándolos de pobres e ignorantes, lo cual, el término de pobreza, lo podemos considerar en el contexto como algo negativo.

Dentro de los tópicos mencionados que son abarcados por la violencia simbólica se encuentra una de las más reiteradas, ya que, la mayoría de los video analizados presenta el fenómeno denominado como violencia verbal, el cual, durante la transcripción se pudo observar que cada persona que se vio involucrada en los conflictos, en donde, utilizaban su jerga de forma despectiva y peyorativa a través de insultos de su país de origen, como por ejemplo, los argentinos decían “pelotudo” refiriéndose hacia las personas que carecían de destrezas y habilidades durante el

videojuego, para esta misma situación en el caso de los chilenos utilizaban la palabra “perkin” y los peruanos “huevon”. Otros términos utilizados, que se pudieron observar y que se consideraron negativos en base al contexto fue la palabra “monstruo”, la cual, fue utilizada para referirse a la apariencia física de su compañero de equipo, el cual, fue tachado como alguien deforme o feo; otra palabra utilizada fue gordo, para referirse, nuevamente al físico de su compañero de equipo, este comentario fue realizado únicamente en base a una falsa creencia, donde asume el cómo es una persona físicamente, de acuerdo a su criterio y percepción, a pesar de que esta no sea cimentada y fundamentada en base a algún hecho.

Colderone afirma que “somos seres sociales, y por lo tanto, en el ámbito de la violencia simbólica, se encuentra involucrada la percepción y reconocimiento” (Colderone, 2004), en otras palabras, existe un encuentro entre los involucrados, en donde, la persona que ejerce la violencia a través de la comunicación oral, tiene el propósito de denigrar, discriminar y disminuir a un otro, ya que, a través de esto, puede posicionarse como alguien superior, o con poder. Esto se evidencia en el video número 10 del apartado de clasismo, ya que, para el jugador 1 las personas que no ostentan de su misma situación económica o difieren de su percepción sobre las cosas, automáticamente no tienen el mismo valor para él, e inclusive, se transforma en una persona inferior, lo cual, nos atañe a la definición dado por Colderone, ya que para él mismo su realidad es más válida que para los demás, por lo cual el resto no tiene la misma relevancia, en donde claramente se observa, este tipo de personas, se posiciona a ellos mismos y a los que considera sus iguales, en un pedestal, en donde tiene la potestad de juzgar y delimitar a una persona.

Peña menciona que “la violencia simbólica es el medio más fuerte para ejercer el poder, administrar el control y mantener el orden social” (Peña, 2009). La comunicación, es una de las formas en las que se suele frecuentar en mayor medida aspectos referentes a la violencia simbólica, ya que, la palabra es lo que en muchas ocasiones, puede tener un mayor impacto entre los entes sociales, ya que, entra en juego la percepción y el valor que las personas que son agredidas le entregan a estas palabras un valor y un poder en el cual, implica más allá que un simple

significado, no entra en importancia, esto debido a que el jugador o la víctima en este caso, sería afectado por otro componente que mencionó Corleone siendo este el reconocimiento, ya que al agredir a una persona en este sentido se impide que este agente social pueda validarse como persona y como un ser viviente, ya que al ser el humano un ente social este requiere que otras personas validen y aprueben, esto debido a que el ser humano necesita tener y autenticar constantemente su sentido de pertenencia, lo cual se expresa como el ser parte de algo mayor como un grupo o una comunidad, ya que esto confirmaría tanto para si mismo como para otros su existencia como individuo, por tanto esta percepción tanto individual como grupal puede llegar a explicar como una persona se vincula y relaciona con el mundo o su entorno. Esto ocurre en varios de los videos expuestos con anterioridad, en donde jugadores a través de la violencia verbal, intentan tomar el control de la partida con insultos y vulgaridades, esto tiene como propósito que los demás, a través de la intimidación, tomen la iniciativa de jugar mejor en el equipo o tomar decisiones que sean decisivas en la partida, por otra parte se puede llegar a inferir que toman esta actitud con la finalidad de desprestigiar a las otras personas que lo rodean para reafirmar su ideología o reafirmar desde su posición su falsa creencia de superioridad hacia los demás, en donde señala que todos están equivocados y la única forma de hacer las cosas o inclusive de vivir, es por medio de lo que este cree que debe ser lo correcto.

En síntesis de todo lo presentado en este apartado previamente, se puede señalar que la finalidad que tiene el recurrir a este tipo de violencia es la dominación y el control, lo cual implicar imponer sus ideas, pensamientos, creencias y valores a las otras personas, en donde se minimiza la existencia y la percepción de los otros debido a la falsa creencia que su verdad es la realidad absoluta, en donde todos los aspectos que no consideren como adecuados desde su posición los utiliza en forma de ataque para desprestigiar a otras personas, en donde este puede utilizar el repertorio de comentarios peyorativos que considere tanto las palabras como tal como el significado adquirido que estas pueden llegar a tener en base al contexto en el que se utiliza, al tono de voz y al fin que se busque lograr empleando este método de agresión.

2. En relación con la comunicación y los videojuegos.

En relación a lo planteado por Sato, podemos decir que, en base a sus estudios, encontró dos posturas: “La primera planteaba que los videojuegos eran visto como una herramienta para potenciar el desarrollo intelectual, el cual, puede utilizarse en el ámbito educacional, sin embargo, concluye que también puede considerarse como un arma de doble filo, debido a que, puede promover y fomentar conductas nocivas para los jugadores, como por ejemplo, el modificar los patrones de comportamiento e incitar la violencia entre los jugadores.” (Sato, 2010)

En el caso de las transcripciones, se concluyó que, este videojuego en específico generó comportamientos y actitudes agresivas, las cuales tuvieron como desencadenante, las acciones de otros jugadores o los comentarios que estos realizaban durante la partida, también, fueron incitadores de la violencia, debido a que, frecuentemente hubo enfrentamientos entre ellos de carácter verbal, en donde las palabras intercambiadas entre ellos poseían tonos de hostilidad.

Marcano, plantea como hipótesis que “los videojuegos incrementan la estructuración del lenguaje, además, puede estimular el desarrollo integral de las personas en general” (Marcano, 2016). En el caso del estudio, se pudo inferir de que a pesar de que la mayoría de los jugadores evaluados y analizados tuvo enfrentamientos a nivel internacional, no obstante, a pesar de que la mayor parte de las palabras emitidas, sean mal sonantes o insultos, se puede rescatar de que este choque cultural en cierta forma, puede llegar a tener ciertos beneficios, esto es debido, a que el intercambio cultural permite conocer la jerga de otros países y compararlas con el léxico propio, ya que, estos pueden llegar a encontrar terminología que en su país utilizan pero esta puede tener otro significado, los cuales pueden variar bajo el contexto y el uso que se le otorgue.

Mackay sostiene que el uso de “los videojuegos permiten realizar el proceso de la toma de decisiones” (Mackay, 2018). En el caso del estudio, se determinó que los jugadores a la hora de tomar decisiones, las cuales, se contraponían, y podían ocasionar altercados, ya que, entraba en juego la percepción y el juicio de cada uno, en donde, cada jugador demostraba su propia opinión y relación, sobre el cómo debían ser las cosas dentro del videojuego, las cuales, de cierta forma, podrían llegar a estar justificados. En varios videos se manifestó que la violencia ejercida fue gatillada a raíz de las acciones y el mal desempeño empleado por otro jugador, por lo cual podemos inferir que Mackay no está en todo lo correcto, lo cual, descartaría o rechazaría la hipótesis planteada por este autor.

En síntesis de este apartado, podemos decir que el videojuego Valorant en sí no contrajo ni beneficios ni desventajas hacia los jugadores, tomándolo únicamente como un juego, pero al ser un videojuego en donde converge un choque cultural, ya que implica la interacción de individuos sociales, provocando que las ideas, la percepción y el juicio de cada una de las personas, puedan entrar en conflicto con otras, ya que las diferencias culturales y sociales, ya sea dentro de un mismo país o no, refleja en cierta forma algunos rasgos de la naturaleza del ser humano, en donde este, puede que este en su mayoría los represente o no, pero, a pesar del análisis realizado, se demostró que efectivamente la mayor parte de los jugadores actuaban de forma impulsada por sus emociones y por su sistema de creencias.

Para finalizar, el estudio cumple con contenido de violencia simbólica, ya que existe un altercado de insultos entre jugadores, sin embargo no siempre se representaba ya que algunos jugadores que recibían parte de este discurso de odio no respondían y realizaban caso omiso a los comentarios, también, no podemos concluir si los mismos involucrados fueron afectados o no por parte de los agresores, ya que no podemos suponer cual fue el impacto que les ocasionó en su momento y a qué nivel fueron expuestos.

VI.CONCLUSIONES

Para concluir este estudio, es evidente la relevancia que tiene la violencia simbólica en Valorant y en los videojuegos en general, debido a que, los logros alcanzados y las colaboraciones realizadas a lo largo de esta tesis, demuestran que los análisis presentados a través del estudio y lo fundamentado a partir de los autores que contribuyeron con diversos postulados, los cuales, manifestaba la existencia de la violencia simbólica en el chat de voz del videojuego, debido a que, a través de las transcripciones audiovisuales de los videos investigados, se encontraron diversas manifestaciones e interacciones violentas entre individuos, los cuales, eran jugadores que utilizaban insultos peyorativos y discriminatorios hacia sus mismos compañeros de equipo..

El estudio mantiene gran importancia debido a que el análisis de las conductas verbales en el videojuego demuestra que la violencia se puede distinguir sin excepción, en todo tipo de medio de comunicación, y, además, la violencia se ha arraigado a nuestro alrededor, convirtiéndose en una realidad que debemos enfrentar inclusive, en las plataformas digitales como los videojuegos, a pesar, de que estos fueron creados exclusivamente como un medio de entretenimiento.

En consecuencia, la solución a nuestro problema, podría ser la intensificación del reporte y expulsión de los jugadores que mantenían una conducta reprochable en relación con sus comportamientos entre jugadores, de esta forma, al aumentar las infracciones y penalizaciones, podría reducirse la violencia en el chat de voz. En Valorant, ya existe un sistema de reportes que suspende cuentas o castiga a usuarios por mal comportamiento en partidas, sin embargo, solamente funciona con precisión al momento de demostrar violencia simbólica en el chat escrito del videojuego, dejando atrás, el comportamiento irrespetuoso que involucra el chat de

voz, por lo cual, es necesario la creación de un nuevo sistema que amoneste las interacciones verbales entre pares.

En síntesis los análisis concluyen que se visualizaron ataques de violencia simbólica relacionados con el racismo y xenofobia, utilizados en su mayoría hacia personas de nacionalidad peruana, también, se descubrió violencia de género correspondiente a la comunidad LGBTIQA+ y hacia el género femenino, además, se detectó clasismo que generalmente se ocasionaba entre chilenos, por consiguiente, la violencia verbal fue el elemento más abundante en el estudio, ya que se pudo interpretar y fundamentar en los otros tipos de violencia.

Los puntos fuertes de los resultados fueron que se descubrió que puede existir la violencia simbólica en los videojuegos, además, esta se puede interpretar a través de estudios cualitativos-descriptivos, asimismo, se puede identificar los tipos de violencia que predominan y quienes son los involucrados (en relación con su nacionalidad), por consiguiente, los puntos débiles de este estudio se relacionan con que los resultados no garantizan que todos los videojuegos presentan violencia simbólica, además, no todos los videojuegos poseen chat de voz, por lo cual, no pueden ser interpretados o analizados a través de la transcripción de datos, también, no podemos señalar la razón por la cual se manifiesta este tipo de violencia.

Fue complejo llegar al resultado debido a que, en ocasiones, el sistema utilizado para la transcripción de audio a veces no captaba las conversaciones, puesto que, el audio se saturaba, hablaban al mismo tiempo, no pronunciaban bien las palabras, e incluso, los micrófonos de los jugadores en ocasiones no captaban las voces.

Aunque no era un objetivo, inesperadamente el estudio determinó que la violencia representada en el chat de voz, en ocasiones, se manifestaba de forma unilateral, por lo cual, esto quiere decir, que los insultos y comentarios despectivos eran provocados desde una sola persona hacia otra.

El aporte de este trabajo al tema de estudio fue que se descubrieron tipos de violencia en el videojuego Valorant, por lo cual, podemos decir, que existen interacciones de carácter negativas que se pudieron analizar y estudiar, también, gracias a esta investigación, se pueden estudiar otras aristas relacionadas con la violencia simbólica u otros aspectos del videojuego.

Según los resultados del tema de estudio, puede pensarse que, a partir de los análisis que se enfocaron netamente en la violencia, puede generarse un estigma, en el cual, puede pensarse que todos los videojuegos pueden generar en los jugadores actitudes violentas hacia otras personas.

A partir de los resultados, se puede recomendar, realizar un análisis cuantitativo relacionado con la frecuencia que se da la violencia simbólica en las partidas, por lo cual, podría ser de utilidad para determinar si la violencia encontrada en esta investigación es común en el videojuego.

Para abordar el tema, se debe buscar información sobre los videojuegos y las causas en el ser humano, ya que, puede ser un antecedente clave en las manifestaciones del chat de voz u otra forma comunicacional que se quiera abordar del videojuego, sobre la violencia simbólica, podemos decir, que Pierre Bourdieu fue su mayor exponente, porque, fue quien determinó este tipo de violencia.

A partir de este marco de investigación, se fundamentaron otras perspectivas a estudiar, las cuales está relacionada en la búsqueda del por qué ocurre este tipo de violencia, cuál es el perfil de los jugadores que ejercen este tipo de violencia, si se da este mismo tipo de violencia en otros servidores de distintas nacionalidades, inclusive, el desarrollo de expresiones tácticas relacionadas con terminologías de habla inglesa que se provocó durante las partidas.

VI. Bibliografía

- Albadalejo, 2. c. (s.f.). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas - Universidad del Medellín*, 15(30), 56. doi:10.22395/anqr.v15n30a2
- Alfageme, B. S. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, 114 - 119.
- Areces, S. (2022). ANÁLISIS EN CLAVE DE GÉNERO DE LAS INTERACCIONES EN CHAT DE LOS Y LAS JUGADORAS DE VALORANT. *MÁSTER UNIVERSITARIO GÉNERO Y DIVERSIDAD*. Universidad de Oviedo, Oviedo.
- ASDRA - Asociación Síndrome de Down de la República Argentina. (2011). ASRA. Obtenido de <https://www.asdra.org.ar/derechos/por-que-la-palabra-mogolico-usada-como-insulto-es-discriminatoria/>
- Asociación de Academias de la Lengua Española. (2010). *Asociación de Academias de la Lengua Española*. Obtenido de <https://www.asale.org/damer/perkins>
- Ayala, E. (s.f.). Concienciación de la violencia verbal a través de comunidades de aprendizaje. *Tesis de grado*. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Bascón, D. (2020). LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS Y SUS COMPLICACIONES ÉTICAS. *Tesis Doctoral*. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Belli, S. . (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*(14), 159-179. doi:<https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>
- Bertin, C. (2016). *El lenguaje de los videojuegos*. Repositorio Universidad de Chile.
- Casells, C. (2021). Twitch.tv, un nuevo paradigma en la comunicación y entretenimiento en internet. *Tesis de grado*. Universitat Politècnica de Valencia, Valencia.
- Cebrián, S. (s.f.). *VIOLENCIA VERBAL EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIAS PARA REDUCIRLA*. Castellón de la Plana: Universitat Jaume.

- Cepal, 2. c. (Diciembre de 2021). *Cepal*. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/publicaciones/47540-la-era-plataformas-digitales-desarrollo-mercados-datos-un-contexto-libre>
- Cerda, U. (2004). Razas, Racismo, Clases sociales y Clasismo: Revisión Teórica y Desarrollo en Chile. *Tesis de grado*. Universidad de Chile: Facultad de Ciencias Sociales, Santiago.
- Chávez, e. a. (2020). Violencia de género en Latinoamérica: Estrategias para su prevención y erradicación. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, 26(4), 260-275.
- Colderone, M. (2004). Sobre la violencia simbólica en Pierre Bourdieu. *La Trama*, 1.
- Dávila, L. F. (2020). Violencia Simbólica: Revisión De Los Estudios Que Acuñan El Concepto En América Latina (2009-2019). *Universidad católica de Colombia*, 53. doi:<https://doi.org/10.14718/NovumJus.2020.14.2.3>
- Del Moral et al., 2. c. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), 1-15.
- DFC, I. (Agosto de 2020). *DFC Intelligence - Market Reseach Reports*. Obtenido de <https://www.researchandmarkets.com/reports/4787331/global-video-game-consumer-segmentation#product--toc>
- Diez de Paz, L. (2021). EL STREAMING COMO FORMA DE ENTRETENIMIENTO. *Tesis*. Universidad de León, León.
- Duch, J. T. (2001). Introducción a los videojuegos. *UOC*, 1-103.
- Dukuen, J., & Kriger, M. (2010). Sobre los fundamentos de una teoría de la violencia simbólica . *repositorio institucional de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación*, 14.
- Equipo de Expertos en Empresa de la Universidad Internacional de Valencia. (30 de Diciembre de 2018). *Universidad Internacional de Valencia* . Obtenido de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-son-los-juegos-fps-y-por-que-son-tan-conocidos>
- Esports Charts. (27 de Octubre de 2009). *Esports Charts*. Obtenido de <https://escharts.com/games/lol>
- Estallo, 1. L. (2015). Una aproximación a la problemática de la violencia en los videojuegos desde el punto de vista del niño. *Documento*. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata, La plata, Argentina.

- Fernández, J. M. (2005). La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica. *Portal de revistas científicas complutenses*, 8.
- Ferrer, M. (2018). Presente y futuro de las plataformas digitales. *REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD*(119), 63-74.
- Ferri, P. (2008). Manual de introducción a las Comunidades Virtuales. *UOC*, 199(64), 1-17. doi:<https://doi.org/10.7238/m.n64.0818>
- Figuroa, A. (2020). *Violencia de Género: El rol de las familias y comunidad*. Santiago: World Vision.
- Gall, O. I. (2021). *¿Qué es y cómo se manifiesta el racismo?* Ciudad de México: Consejo Nacional para prevenir la Discriminación.
- Gómez, D. P. (2020). Violencia de género: Un análisis evolutivo del concepto. *Universidad y salud*, 178-185. doi: DOI: <https://doi.org/10.22267/rus.202202.189>
- Griffiths, M. (2005). Adicción a los videojuegos: Una revisión a la literatura. *Behavioral Psychology/Psicología Conductual*, 13(3), 445 - 462. Obtenido de <https://www.behavioralpsycho.com/producto/adiccion-a-los-videojuegos-una-revision-de-la-literatura/>
- Grosfoguel, R. (2012). El concepto de «racismo» en Michel Foucault y Frantz Fanon: ¿teorizar desde la zona del ser o desde la zona del no ser? *Tabula Rasa*(16), 79-102.
- Hass, A. (2019). Discriminación, marginación y racismo en México contra los hablantes de la lengua indígena. *Revista de la Universidad Iberoamericana*, 61, 18-21.
- Ibañez, M. R. (2015). La dimensión narrativa de los videojuegos first-person shooter (FPS). *Tesis de doctorado*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Jenkins, H. 2. (2003). Introducción a la teoría del videojuego. *FORMATS: Revista de comunicació audiovisual* (4), 2. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/257329>
- Leita, P. C. (2022). *COMUNICACIÓN SIN XENOFOBIA. RECOMENDACIONES PARA MEDIOS Y REDES SOCIALES* (Vol. 247). Ciudad de México: Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación.
- López, C. (2017). Las Dinámicas de Comunicación en las Comunidades Virtuales. El caso de League of Legends. *Tesis de grado en periodismo*. Universidad de Valladolid, Valladolid.

- Lourdes, K. L. (2022). Las plataformas digitales y su impacto en las ventas de las pequeñas empresa del cantón paján. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 8(1), 204-218.
- Luna, E. (2021). CULTURA GAMER: VIDEOJUEGOS ONLINE, ESPORTS Y COMUNIDADES VIRTUALES. *Tesis de maestría*. Universidad Nacional de San Martín, Buenos Aires.
- Mackay, R. F. (2018). El pensamiento crítico aplicado a la investigación. *Revista científica de la universidad de cienfuegos*, 10(1), 336 - 342.
- Marcano, 2. c. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de Serious games. *Apertura*, 8(1), 1 - 15.
- Marín, V. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Redalyc*(23), 115 - 119. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1049931>
- Martínez, 2. c. (2019). *Estudio sobre el racismo, discriminación y brechas de desigualdad en Guatemala*. Ciudad de México: CEPAL.
- Moreno, R. (2017). Estrategias de intervención ante la violencia verbal, en estudiantes adolescentes del estado de Mérida, Venezuela. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 16(31), 43-53.
- Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (UNESCO). (2015). *La violencia homofóbica y transfóbica en el ámbito escolar: hacia centros educativos inclusivos y seguros en América Latina*. Santiago: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la Cultura.
- OIM. (s.f.). ¿Qué es la xenofobia? *Construyamos espacios libres de xenofobia*. Santiago, Chile.
- ONU. (13 de Junio de 2023). *Naciones Unidas*. Obtenido de <https://unric.org/es/la-violencia-de-genero-segun-la-onu/>
- Ortiz, A. O. (2022). Uso de Videojuegos y Habilidades Sociales en Adolescentes de Sexto, Octavo y Undécimo Grado de una institución Educativa de Bucaramanga. *Habilidades sociales*. Universidad autónoma de Bucaramanga, Bucaramanga.
- Peña, W. (2009). La violencia simbólica Como reproducción Biopolítica del poder. *Bicética*, 73.
- Pita, F. (2021). ¿De qué hablamos cuando hablamos de racismo? *CUINAP*, 5-33.
- Pontificia Universidad Católica de Chile. (2021). Hablemos sobre el COA, más allá de la cárcel. *Gendarmería de Chile*, 1-103.

- Psicología y mente. (1 de Marzo de 2023). *Psicología y mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/psicologia/videojuegos-estimulan-aprendizaje-creatividad>
- Quijano, 2. c. (2019). *Estudios sobre el racismo, discriminación y brechas de desigualdad en Guatemala*. Ciudad de México: CEPAL.
- Real Academia Española. (12 de Octubre de 2023). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/contenido/cita>
- Real Academia Española. (30 de Noviembre de 2023). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/guacho>
- Rodrigues, D., & Emmerson, K. (Mayo de 2022). *Descubre cómo está cambiando la industria gamer en Latinoamérica*. Obtenido de Google: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/es-419/insights/tendencias-de-consumo/industria-gamer-latinoamerica/>
- Rodriguez, J. M. (2020). *¿Qué es y cómo se manifiesta la xenofobia?* Ciudad de México: Consejo Nacional para prevenir la Discriminación.
- Rojas, A. T. (2021). COMUNIDAD GAMER: PROCESOS DE SUBJETIVACIÓN EN COMUNIDADES DIGITALES DE VIDEOJUEGOS EN LA ADOLESCENCIA. *Tesis de grado*. Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México.
- Rosado, M. (10 de Julio de 2023). *Fundación para la Investigación Social Avanzada*. Obtenido de <https://isdfundacion.org/2023/07/10/clasismo-en-que-consiste-la-desigualdad-de-estatus-y-de-clase/>
- Ruíz, K. Q. (2019). Comunidades Virtuales (fandoms) de Videojuegos y su Interacción: League Of Legends Ecuador. *Revista Cumbres*, 5(1), 83-98.
- Sato, P. (2010). VIOLENCIA SIMBÓLICA EN VIDEOJUEGOS. *CUADERNOS FHyCS-UNJu*(38), 169-179.
- Tavinor, 2. c. (2015). La dimensión narrativa de los videojuegos first-person shooter (FPS). *Tesis Doctoral*. Universidad Computense, Madrid.
- Twitch Tracker. (Octubre de 2023). *Twitch Tracker*. Obtenido de <https://twitchtracker.com/subscribers/spanish>
- Vega, D. (2019). Identidad de género en los videojuegos. *Campus público María Zambrano Segovia*, 39.
- Vela et al., 2. c. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos modales electrónicos. *Anagramas - Universidad de Medellín*, 56.
- Wilmar, P. c. (2009). La violencia simbólica como reproducción biopolítica del poder. *Bicética*, 65.

Anexos

Glosario:

A) Modismos:

1. Guacho: Dicho de una persona: huérfana (Real Academia Española, 2023)
2. Perkin: Persona a quien se utiliza para asignarle tareas rutinarias y menores que no se desea realizar. (Asociación de Academias de la Lengua Española, 2010)
3. Mogólicos: Tergiversación del término mongólico [...] concepto acuñado por Langdon Down para describir el síndrome de Down por las similitudes en los rasgos físicos que él encontró en las personas con síndrome de Down con los mongoles. (ASDRA - Asociación Síndrome de Down de la República Argentina, 2011)
4. Chibolo: De corta edad. (Real Academia Española, 2023)
5. Malaya: Persona sin importancia o trascendencia. (Pontificia Universidad Católica de Chile, 2021)
6. Embarao: Que es torpe o poco inteligente. (Pontificia Universidad Católica de Chile, 2021)

B) Terminología táctica/Gamer:

1. Carrear: Es cuando uno de los personajes lleva el mejor puntaje de asesinatos del equipo.
2. Revivir: Es cuando se revive un personaje en el videojuego.
3. Main: Es cuando un jugador sabe jugar con destreza un personaje del videojuego
4. AIM: Puntería.

5.Pekear: Es un ángulo en específico en el que se posiciona el agente para realizar un asesinato.

6.Classic: Es un arma que se encuentra en el videojuego Valorant

7.Report: Reportar.

8.Site: Sitio en donde se planta la spike generalmente.

9.Spike: Bomba.