



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Dinámicas de género y sociabilidad digital en videojuegos competitivos: una etnografía en *Valorant*

TRABAJO FIN DE GRADO
ANTROPOLOGÍA SOCIAL Y CULTURAL

AUTOR/A: JUAN MONDRAGÓN DE LA SIERRA

TUTOR/A: MARIO MARTÍN PÁEZ

Palencia, 23 de febrero de 2026



Resumen:

El presente trabajo constituye un análisis etnográfico en el campo de los videojuegos multijugador en línea como espacios sociales digitalmente mediados, desde una perspectiva antropológica centrada en las dinámicas de género. Para ello, partiremos del reconocimiento de los videojuegos como artefactos culturales y entornos de socialización. La investigación se aproxima al estudio de las interacciones sociales que se producen en el videojuego competitivo Valorant, así como de los discursos, prácticas y experiencias vinculadas a la problemática de género. Así, veremos cómo la masculinidad actúa por defecto, cómo la voz corporiza y marca identidades, y cómo estas dinámicas producen y reproducen jerarquías.

Palabras clave: Videojuegos multijugador competitivos, género, violencia digital, etnografía digital, relaciones de poder.

Abstract:

This work constitutes an ethnographic analysis in the field of online multiplayer video games as digitally mediated social spaces, from an anthropological perspective focused on gender dynamics. To this end, we will start from the recognition of video games as cultural artefacts and environments for socialisation. The research approaches the study of social interactions that occur in the competitive video game Valorant, as well as the discourses, practices, and experiences linked to gender issues. We will see how masculinity acts by default, how voice embodies and marks identities, and how these dynamics produce and reproduce hierarchies.

Keywords: Competitive multiplayer video games, gender, digital violence, digital ethnography, power relations.

ÍNDICE

• Introducción	4
• Justificación	5
• Objetivos de la investigación	7
• Metodología	8
○ Estrategia metodológica: etnografía digital	8
○ Delimitaciones y producción de datos	8
○ Consideraciones éticas	11
• Marco teórico	12
○ Introducción al videojuego	12
○ Género y videojuegos	14
• Análisis de resultados	17
○ ¿Cómo funciona Valorant?	17
○ Valorant como mundo social	17
▪ Actores y actantes	18
▪ La estructura competitiva	21
▪ El ambiente como entramado afectivo	22
○ Producción performativa del género en la interacción	23
▪ La masculinidad como posición por defecto	23
▪ La feminidad como alteridad visible	24
○ La voz como frontera pública/privado y tecnología de corporeización	25
○ Violencia digital: normalización y regulación informal	26
▪ Medidas preventivas y actitud de las jugadoras	27
○ Redes sociales: amplificación y doble exposición	28
○ Síntesis e interpretación general	31
• Conclusiones	31
• Bibliografía	34

INTRODUCCIÓN

Comencé a jugar Valorant desde su lanzamiento en 2020, en pleno contexto de confinamiento global. En aquel momento, las partidas formaban parte de mi rutina diaria y constituían sobre todo mi forma de entretenimiento y contacto social en un periodo marcado por el aislamiento físico. Sin embargo, fue posteriormente, ya durante mi formación en antropología cuando esa experiencia acumulada empezó a adquirir un significado distinto. Los conceptos teóricos y debates académicos durante las clases comenzaron a resonar con situaciones que yo mismo había vivido dentro del juego. Fue entonces cuando surgió la posibilidad de convertir ese entorno, que durante años había habitado como jugador, en un campo legítimo de investigación antropológica. Durante estos cuatro años de carrera he podido trabajar el ámbito de los videojuegos desde ópticas muy diversas (educación, etnomusicología, desarrollo). Así comenzó a gestarse la idea de este trabajo, en el que mi experiencia personal y mi formación académica se entrelazaron progresivamente. Este estudio parte, por tanto, de una doble posición: la de jugador y la de investigador. Nos aproximamos al videojuego como un entorno social complejo. Si algo me han enseñado estos años jugando es que una partida nunca es solo una partida; es una conversación, una negociación, una jerarquía, una tensión, una alianza, un conflicto y, en muchos casos, un espejo. Y fue precisamente esto lo que dio origen a esta investigación.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo de fin de grado se plantea como una aproximación antropológica exploratoria, acorde con las limitaciones temporales y de extensión propias de este tipo de investigaciones. Pretende analizar de manera situada prácticas, discursos y experiencias relacionadas con el género en entornos de videojuegos multijugador-competitivos, entendidos como espacios sociales híbridos con fronteras negociadas entre lo público y lo privado. Para ello, se adoptará una perspectiva cualitativa en la que se pondrá énfasis en la observación participante y en el análisis de las interacciones sociales que se producen durante el juego y a través de su comunidad en las redes sociales (Instagram, TikTok), entendidas como experiencias encarnadas y socialmente situadas.

El estudio de los videojuegos desde la antropología nos permite ampliar el campo de investigación hacia escenarios digitales en los que hoy se desarrollan prácticas cotidianas de gran impacto social. Estos entornos digitales funcionan como espacios sociales complejos en los que se reproducen normas propias de los contextos socioculturales en los que se encuentran situados. “De esta forma, los individuos crean, forman parte, o únicamente visitan las comunidades virtuales en función de sus necesidades y deseos. [...] Las tecnologías digitales, junto con el acceso a internet, permiten a sus usuarios que las normas rígidas de la ‘sociedad sólida’ se diluyan en contextos referenciales flexibles y reversibles” (Rodríguez García, 2020, p. 94), entendiendo entonces a los videojuegos como espacios sociales en los que se generan formas específicas de sociabilidad digital. En estos espacios, las interacciones entre las personas que juegan se articulan a través de tecnologías de comunicación mediadas, permitiendo la interacción interpersonal. La etnografía digital se presenta, por tanto, como un enfoque especialmente adecuado para analizar este entorno, proporcionándonos herramientas para atender a las prácticas sociales en contextos virtuales inherentes a la vida social offline.

Investigaciones previas han señalado que los videojuegos se encuentran históricamente atravesados por dinámicas de masculinización; la cultura del videojuego se ha construido tradicionalmente como un espacio masculino, tanto en términos de representación como de participación, lo que ha contribuido a la exclusión simbólica y material de las mujeres en estos entornos. Estas dinámicas reflejan cómo la identidad gamer se configura como un marcador social que establece jerarquías internas y legitima determinadas formas de participación frente a otras (Rubio Méndez, 2017). En este sentido, aunque el juego se

desarrolla en contextos domésticos y aparentemente íntimos, las interacciones que lo constituyen se producen en entornos públicos, competitivos y altamente regulados, “infraestructuras [que] pueden ser importantes espacios de ordenación social y política: posicionan a algunas personas como ‘normales’ y marginan a otras” (Hine, 2015, p. 48 traducción propia). Esta ambigüedad resulta especialmente relevante para el análisis de las dinámicas de género. “Los sitios de campo rara vez están contenidos completamente en el espacio online u offline, sino que se construyen a través de conexiones que cruzan constantemente esa frontera” (Hine, 2015, p. 88 traducción propia). Elementos como el uso del chat de voz o del chat escrito transforman experiencias inicialmente privadas en situaciones públicas, donde la identidad de género puede hacerse explícita. Desde esta perspectiva, el videojuego funciona como un escenario en el que se ponen en juego normas sociales y relaciones de poder vinculadas al género.

Por tanto, este trabajo busca determinar cómo se reproducen las dinámicas de género en las interacciones sociales que tienen lugar dentro de los videojuegos multijugador competitivos. La selección del videojuego Valorant como caso de estudio responde a criterios técnicos y metodológicos que facilitan el análisis etnográfico. Se trata de un videojuego multijugador competitivo que integra de forma estructural sistemas de comunicación por chat de voz y chat escrito, elementos fundamentales para el estudio de las interacciones sociales, sumados a una comunidad amplia y activa.

La relevancia de este trabajo reside en su contribución a la antropología digital, poniendo en diálogo debates sobre sociabilidad, experiencia y género. Asimismo, el estudio busca aportar una mirada crítica sobre cómo las desigualdades de género se manifiestan y se negocian en espacios públicos y privados de ocio digital, teniendo en cuenta la importancia de considerar los videojuegos como un ámbito social y políticamente significativo.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

El objetivo de nuestro trabajo es analizar cómo se construyen, reproducen y negocian las dinámicas de género en el contexto del videojuego competitivo Valorant.

A partir de este objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Describir las prácticas, discursos y formas de interacción vinculadas al género que emergen durante el desarrollo de las partidas.
- Analizar el papel del chat de voz y del chat escrito como dispositivos sociotécnicos.
- Examinar las formas de violencia digital que se producen en el entorno de Valorant
- Identificar las estrategias de gestión de la identidad desarrolladas por las jugadoras.
- Examinar la prolongación y resignificación de estas dinámicas en redes sociales

METODOLOGÍA

ESTRATEGIA METODOLÓGICA: ETNOGRAFÍA DIGITAL

La etnografía digital permite a la antropología un acercamiento al campo de investigación de manera comparable a la etnografía clásica, en tanto que comparte con ella una serie de dilemas metodológicos fundamentales; *autoridad etnográfica, definición del campo, presencia del investigador e implicaciones éticas del trabajo de campo*. En este sentido, “la etnografía virtual obliga a reconsiderar la posición del etnógrafo y las bases tradicionales de su autoridad” (Hine, 2011, p. 23). Desde esta perspectiva, la etnografía digital posibilita el estudio de los espacios virtuales que forman parte de la cotidianeidad de millones de personas que “[...] participan, [...] entienden e interpretan” (Pink, Horst, Postill et al., 2019). Esto nos sirve de premisa para el desarrollo de los siguientes elementos de nuestra metodología.

“Al fin y al cabo la etnografía no (sólo) es descripción, sino comprensión. No es (sólo) relato, sino diálogo. Y no es (sólo) presencia, sino conocimiento profundo. El etnógrafo lleva a cabo un proceso singular cuando trabaja en el terreno virtual con el fin de descubrir y elicitar valores y prácticas culturales profundas que son propias de los individuos o grupos sociales que habitan el campo.” (Domínguez Figaredo, 2007, p.53)

DELIMITACIONES Y PRODUCCIÓN DE DATOS

Situamos nuestro campo de investigación en el entorno del videojuego Valorant (Riot Games, 2020), clasificado como un *shooter multijugador competitivo* atendiendo a diferentes taxonomías, como las propuestas por Pérez Latorre (2011) o González (2014). En este sentido, se trata de un *shooter* porque la experiencia de juego se articula en torno al uso de armas de fuego y la eliminación del oponente; es *multijugador* al basarse en partidas en línea entre equipos de jugadoras y jugadores; y es *competitivo* debido a su estructura reglada, orientada a la victoria y al enfrentamiento entre bandos. Es uno de los shooters más jugados en la actualidad con números que superan el millón de personas diarias (Tracker Network, s. f.). Cada región del mundo cuenta con una infraestructura propia de servidores que permite organizar las partidas según criterios geográficos y técnicos. Estos servidores determinan la localización física desde la que se gestionan las

conexiones. Nuestro objeto de estudio se encuentra precisamente aquí, en concreto, la población del servidor del juego alojado en Madrid.



Ilustración 1: Sistema de servidores en el videojuego Valorant, (elaboración propia)

Esta selección se realiza en base a tres criterios prácticos; el idioma (principalmente el español), la cercanía cultural y la calidad de la conexión.

Otro criterio a tener en cuenta en nuestra acotación del objeto de estudio es la modalidad de las partidas en las que hemos realizado nuestro trabajo de campo. Cuando entramos al juego, podemos observar las diferentes modalidades de partidas a las que se puede acceder; *Competitivo*, *No competitivo*, *Delmacht*, *Team delmacht*, junto con más modos de juego que van rotando cada dos semanas, como *Fiebre de la spike* o *Modo rápido* entre otros. Estas modalidades se desarrollan en base a unos elementos de jugabilidad fijos y variables. Por ejemplo, podemos jugar a una partida donde el objetivo sea acabar con la mayor cantidad de enemigos en un tiempo determinado y otra donde el objetivo sea desactivar un artefacto explosivo. Ambas comparten elementos fijos (armas de fuego, personajes, mapas, etc) pero la finalidad no es la misma. Principalmente los modos de juego más extendidos son el modo de juego *no competitivo* o *casual* y *competitivo*. Además, la modalidad de juego *competitivo* añade un elemento extra a tener en cuenta; un sistema de clasificación de rangos. Siendo, *Hierro* (principiante), *Bronce*, *Plata*, *Oro*,

(nivel medio, donde se encuentran el grueso de las jugadoras y jugadores), *Platino*, *Diamante* y *Ascendente* (nivel Avanzado), *Inmortal* y *Radiant* (nivel alto-profesional).

Nuestro campo, por lo tanto, se configura en el videojuego Valorant, durante el desarrollo de las partidas no competitivas y competitivas de nivel medio ubicadas en el servidor de Madrid. Específicamente en dos niveles de interacción complementarios. Por un lado, el propio espacio de juego, un entorno virtual donde se producen interacciones sincrónicas a través del chat de voz y del chat escrito durante las partidas. Y por otro lado en el análisis *webnográfico* del contenido publicado por los usuarios de las redes sociales (Instagram y TikTok) proporcionándonos información adicional del anterior. “Lo interesante de emplear esta metodología es poder lograr analizar los usos de Internet, las prácticas sociales que se producen en este espacio y cómo éstas son interpretadas por los usuarios” (Vázquez, 2008, p.6).

Para ello recurrimos a la observación participante, mediante la participación directa en las partidas anteriormente mencionadas. Esto nos permite acceder así a los diferentes eventos a tiempo real que ocurren en el campo. Esta participación es complementada con la elaboración de notas de campo, el registro de capturas del chat escrito, transcripciones del chat de voz y nuestra propia experiencia en el juego, contando con más de mil horas de juego previas a la realización de este trabajo, aproximadamente 1.600 partidas. Este último punto es una ventaja que nos permite una mayor comprensión del juego, sin embargo, también requiere alejarse de ciertas ideas preconcebidas a través de una óptica externa lo menos sesgada posible.

El trabajo de observación participante se realizó durante dos semanas en el mes de enero de 2026. Con un total de 70 partidas (lo equivalente a 52 horas exclusivamente de juego). Atendiendo al total de las partidas, participaron 700 jugadores en total (10 por partida), aunque el análisis se centró especialmente en aquellos casos en los que se producían interacciones directas.

Nuestro trabajo cuenta además con un análisis de los comentarios y contenidos audiovisuales presentes en las redes sociales de Instagram y TikTok. La selección de estos contenidos audiovisuales se realizó en ambas plataformas a través de una búsqueda general “Valorant”, “competitivo Valorant” y una búsqueda específica “mujeres en Valorant”, “violencia de género en Valorant”. Los contenidos resultantes de las búsquedas nos proporcionaron un total de 21 archivos, 15 en la plataforma TikTok y 6 en Instagram.

Todos ellos con sus respectivos comentarios. Fechado, el video más reciente en enero de 2026 y el de mayor antigüedad en noviembre de 2021.

El análisis de los datos se realizó mediante un proceso de codificación abierta, uno de “los procedimientos esenciales para lograr pasar del análisis a la conceptualización, y de la conceptualización a la generación de teoría” (Acuña, 2015, p.78). A partir de las notas de campo, transcripciones y registros audiovisuales, se establecieron categorías emergentes (deslegitimación, sexualización, infantilización, cuestionamiento de competencia, regulación informal, entre otras) que permitieron organizar nuestro material empírico. Finalmente, todos estos elementos se conectan a través de la búsqueda bibliográfica y un análisis discursivo “intentar hacer que lo obvio se convierta en problemático” (Crush, como se citó en Escobar, 1999, p. 52). Identificando los patrones recurrentes, categorías emergentes, marcos interpretativos y otros elementos presentes tanto en las interacciones dentro del juego como en los contenidos publicados en redes sociales.

CONSIDERACIONES ÉTICAS

Todos los nombres de usuario y referencias que puedan ser identificables serán modificados o anonimizados para garantizar la confidencialidad. Del mismo modo, se evitará la reproducción literal de fragmentos “que de alguna manera pudiera ponerlos en peligro o significar cualquier inconveniente.” (Restrepo, 2018, p. 130). Nuestra investigación asume que el carácter aparentemente público de los espacios digitales no elimina la necesidad de un posicionamiento ético cuidadoso, contando con el consentimiento expreso de todas las interlocutoras e interlocutores durante la realización de las entrevistas y una posición de anonimato durante las charlas informales. Respecto al material resultante de capturas de vídeo, pantalla y las diferentes fuentes de información sensible, son almacenadas en un disco duro únicamente accesible de manera local.

MARCO TEÓRICO

Los estudios sobre los aspectos lúdicos de las sociedades han sido un campo de análisis ampliamente trabajado desde los inicios de múltiples disciplinas, como la sociología, la psicología o la antropología. Sin embargo, el estudio del videojuego, debido a su carácter reciente, es un campo en proceso de ampliación. En este sentido buscamos proporcionar un marco teórico operativo tanto para el campo de los estudios sobre videojuegos como para nuestro propio trabajo.

Para ello, el capítulo se estructura en cuatro apartados interrelacionados. En primer lugar, se sitúan los videojuegos desde una perspectiva sociohistórica, con el objetivo de contextualizarlos como una forma específica y situada del juego. En segundo lugar, se los enmarca dentro del estudio de los mundos sociales como espacios de interacción, sociabilidad y producción de sentido. Finalmente, se incorporan los aportes de los estudios feministas y de género, que permiten atender a las relaciones de poder, desigualdad y jerarquización que atraviesan dichos espacios.

INTRODUCCIÓN AL VIDEOJUEGO:

El juego es entendido desde la antropología como una forma cultural situada, atravesada por “la interrelación de factores biológicos, sociohistóricos, inconscientes y simbólicos” (Mantilla, 1991, p. 101). Esta complejidad impide reducirlo a una explicación lineal o meramente funcional, y obliga a situarlo dentro del análisis sociohistórico, tanto en términos del contexto socioeconómico como en términos de los procesos de socialización concreta (Mantilla, 1991). El juego, por tanto, “es objeto de interpretación social y su práctica varía en diversas sociedades y tiempos” (Mantilla, 1991, p. 103).

Partiendo de esta premisa, resulta necesario situar el videojuego como una forma histórica específica del juego, vinculada a unas condiciones técnicas, económicas y culturales determinadas. En este sentido, la pregunta de cuándo y cómo el juego comienza a ser conceptualizado como videojuego responde a un proceso de reconfiguración situado, vinculado a la incorporación de tecnologías digitales y a cambios en las formas de organizar y experimentar las prácticas de ocio en las sociedades contemporáneas. El

videojuego puede entenderse como una modalidad específica del juego, aunque inserto en nuevas lógicas económicas y tecnológicas.

Como comentábamos, el videojuego se encuentra estrechamente vinculado al desarrollo de las tecnologías digitales que introducen una mediación técnica específica en la experiencia lúdica “productos culturales propios de una sociedad compleja que concibe lo virtual como parte de ella” (Castillo-Torres et al. 2019, p. 32) insertos “en un orden sometido a reglas” (Huizinga, 2007). Esta tecnificación de las reglas reorganiza las normas lúdicas presentes “en las instituciones y relaciones sociales donde el comportamiento de los sujetos es regulado y reglamentado por normas objetivas y con frecuencia preexistentes a los individuos” (Mantilla, 1991, p. 102). Los videojuegos también deben situarse en el marco de una reorganización más amplia de las prácticas de ocio en las sociedades contemporáneas. En este contexto, los videojuegos se han integrado en los circuitos de consumo cultural vinculados a la expansión de mercados globales y a la industrialización del entretenimiento. No obstante, aunque estos procesos se desarrollan a escala global, las formas de producción, circulación y apropiación del videojuego no son homogéneas a escala mundial, entre otras, “los dos grandes mercados dentro del mundo de los videojuegos son occidente y el sureste asiático” (García Martín, 2019, p. 21). La idea de *glocalización* de Robertson (2003) nos puede ayudar a entender mejor este último punto. “El concepto de globalización ha asumido la simultaneidad y la interpenetración de lo que convencionalmente se ha denominado lo global y lo local” (Robertson, 2003, p. 8). La expansión global del videojuego se articula a través de procesos de adaptación, resignificación y apropiación localmente situadas. Así, aunque el videojuego circule en circuitos económicos transnacionales y forme parte de una industria globalizada, sus formas de consumo, producción simbólica e identificación se configuran en marcos sociohistóricos específicos. “La forma de la globalización tiene específicamente que ver con el modo como se estructura, en el más amplio sentido, la compresión del mundo” (Robertson, 2003, p. 21). En nuestro caso nos centraremos en el consumo occidental inscrito en instituciones sociales concretas y regulado por normas que “con frecuencia [son] preexistentes a los individuos” (Mantilla, 1991).

Los videojuegos sufren un proceso similar internamente. Podemos enmarcar a los videojuegos dentro del estudio de los *mundos sociales* como espacios donde se construyen relaciones. Estos “mundos” permiten analizar las formas de sociabilidad

digital, entendida como una interacción mediada por tecnologías en ámbitos “relativamente cerrados, pero nunca herméticos” (Pink, Horst, Postill et al., 2019). Estos entornos son difíciles de delimitar sin caer en ambigüedades. En este sentido, “El concepto de sociabilidad [...] permite reconocer que las relaciones sociales entre las personas son múltiples, pueden ser fluidas y cambian a diferentes velocidades. Por lo tanto, también permite conceptualizar cómo están cambiando de modo similar las formas en que las personas se relacionan o ‘conectan’ unas con otras mediante y con las tecnologías digitales.” (Pink, Horst, Postill et al., 2019, p. 133).

GÉNERO Y VIDEOJUEGOS:

Desde este marco, los productos culturales contemporáneos inscritos en los anteriormente mencionados *mundos sociales* pueden ser analizados como espacios de producción y reproducción de género, formas activas de construcción de significado que contribuyen a naturalizar determinadas relaciones de poder (Moore, 1991).

La cuestión de género definida como “el conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma la sexualidad biológica en productos de la actividad humana” (Rubin, 2015), siendo “[...] una representación, y dicha representación una construcción” (De Lauretis, 1991) históricamente situada y legitimada por “la repetición estilizada de [normas, roles y estereotipos] [...] a lo largo del tiempo” (Butler, 2007) complementa a “las críticas feministas de la división entre lo público y lo privado [que] constituyen uno de los principales desafíos y aportes a la teorización de las políticas.” (Lombardo & Meier, 2016, p. 783, traducción propia). Desde la teoría feminista, podemos entender esta dicotomía como una construcción política que ha operado históricamente para excluir determinadas experiencias especialmente las vinculadas a las mujeres del ámbito de lo socialmente relevante, “al reforzar una división entre las esferas pública y privada y asignar el dominio público a los hombres, mientras se restringe a las mujeres al ámbito privado” (Lombardo & Meier, 2016, p. 786, traducción propia). En este sentido, el planteamiento feminista de que “lo personal es político” “es decir, el sistema de opresión de género, que es político, se manifiesta en las relaciones interpersonales.” (Heberle, 2016, p. 762, traducción propia) permite cuestionar la neutralidad de los espacios considerados públicos y visibilizar cómo las desigualdades de género se producen y reproducen también en ámbitos aparentemente privados y lúdicos.

“En contraste con las afirmaciones liberales que sostienen que la esfera privada queda fuera del alcance del Estado, los órganos reproductivos de las mujeres son “publicitados” y reclamados como objetivos legítimos de regulación e interés público.” (Hawkesworth, 2016, p. 409, traducción propia)

El análisis de videojuegos desde esta perspectiva exige partir de una concepción no dicotómica ni estática de ambos ámbitos. Tal como ocurre en la mayoría de los espacios digitales, que “[...] dificultan delimitar las fronteras entre ambos, especialmente si tenemos en cuenta que jugar a videojuegos es una actividad que tiene lugar principalmente en el espacio doméstico, a solas y en el tiempo de ocio” (Rubio Méndez, 2017, p. 40).

En este sentido, Rubio Méndez (2017) propone un marco analítico que nos resultará sumamente útil. En su trabajo propone una división de los espacios públicos dentro del marco de los videojuegos, haciendo una división entre el “ámbito no profesional” y el “ámbito profesional” basada en la *teoría del Actor-Red*. “Cualquier elemento con el poder de ‘actuar’ sobre otros” (Echeverría y González, 2009, p. 708) incluyendo a “actores humanos y no humanos definiendo una red de relaciones heterogénea.” (Rubio Méndez, 2017, p. 42).

Este planteamiento toma sinergia con los estudios de las experiencias “En un entorno de dispositivos que se multiplica y de consolas de juegos portátiles que se actualizan con frecuencia” (Richardson, 2011, como se cita en Pink, Horst, Postill et al., 2019, p. 41). Creemos, por tanto, que es pertinente prestarles atención desde esta óptica a los elementos presentes en las interacciones de los individuos o *actantes*.

Hay dos conceptos que nos permiten añadir un grado más de profundidad en esta ecuación. En primer lugar, el *ambiente* (Pink, 2019); un entramado dinámico producido a través de la experiencia situada y de la interacción cotidiana en la que se entrelazan personas, objetos, tecnologías, prácticas y afectos. Y, en segundo lugar, la *co-presencia* (Milne, 2012); la experiencia de estar juntos física o mediáticamente en un mismo marco temporal de interacción. Ambos términos nos ayudan a entender “la importancia de atender a las experiencias encarnadas y sensoriales que otras personas y los etnógrafos tengan de los nuevos medios y de su participación en ellos” (Pink, Horst, Postill et al., 2019).

El estudio de la violencia digital se nos presenta en este punto como nexo argumentativo. Como comentábamos, los videojuegos son productos culturales insertos en los sistemas sociales más amplios que “producen y reproducen determinados valores e ideas propios de la sociedad moderna” (Martínez Verdú, 2023) “una de las formas de ocio, comunicación y socialización de importantes capas de la población, en especial entre la juventud” (Martínez Verdú, 2023). En este sentido, la violencia digital puede entenderse como la transposición al ámbito virtual de todas estas dinámicas de dominación presentes en la vida social y por ende también al ámbito del videojuego atravesando “barreras sociales, generacionales y de género” (Calderón & Gómez, 2023). Sin embargo, esta expansión no elimina las desigualdades estructurales, sino que “en gran medida los videojuegos siguen estando asociados con los hombres y la masculinidad” (Calderón & Gómez, 2023). Esta asociación simbólica contribuye a la consolidación de una cultura gamer masculinizada que funciona como mecanismo de exclusión para quienes no encajan en este ideal normativo. La clasificación que se hace en el trabajo de Calderón & Gómez (2023) nos puede ser de utilidad para situarnos dentro de las diferentes líneas de investigación contemporáneas que estudian estas dinámicas. En primer lugar, el estudio de los estereotipos sexistas presentes en narrativas, personajes y mecánicas de juego. En segundo lugar, el análisis de la estructura de la industria. En tercer lugar, el análisis de las diferencias en hábitos y modalidades de juego. Y, finalmente, una cuarta línea que se centra en las experiencias de acoso en entornos videolúdicos. Todas ellas responden a “las situaciones de acoso e intimidación [...] generalizadas entre los jugadores online” (Calderón & Gómez, 2023) donde existe una “denigración de la identidad de las mujeres como videojugadoras” (Calderón & Gómez, 2023).

La violencia digital, por tanto, se manifiesta también como mecanismo de disciplinamiento: insultos, cuestionamientos de competencia, silenciamiento estratégico, ridiculización, atribución de la derrota a la presencia femenina. Estas prácticas contribuyen a delimitar quién puede ocupar legítimamente el espacio del videojuego. De este modo, el análisis que desarrollaremos a continuación se centrará en gran medida en observar cómo estas dinámicas se articulan en situaciones concretas de juego con el fin de comprender cómo el género opera como principio organizador de la sociabilidad digital.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

¿CÓMO FUNCIONA VALORANT?

Como explicábamos en el apartado metodológico, existen varios modos de juego. Ahora bien, ¿en qué consisten estas partidas?

Las partidas se desarrollan en base al enfrentamiento de dos equipos por rondas (de un minuto y cuarenta segundos de duración), equipados con armas de fuego y donde se alternan roles de ataque y defensa; el objetivo principal es que el equipo atacante coloque un artefacto explosivo llamado *Spike* y la defienda durante 45 segundos hasta su explosión, mientras que el equipo defensor debe impedir su colocación o desactivarla, ganando la partida el primero que alcance las 13 rondas ganadas. Antes de cada partida en el *lobby* (pantalla de carga previa a la partida), cada equipo se organiza y elige los *agentes* (personajes jugables) donde por lo general cada jugadora y jugador se ciñe a un rol específico, *duelista*, *centinela*, *controlador* e *iniciador* (tipología de los personajes). También existe un tiempo extra entre rondas llamado *fase de compra*, para adquirir armas y habilidades en la que se gestionan los créditos obtenidos según el rendimiento de las anteriores rondas.

VALORANT COMO MUNDO SOCIAL

Podemos entender a Valorant como un mundo social estructurado. Al acceder a una partida ingresamos en un entorno técnico y un espacio relacional donde operan reglas explícitas e implícitas que las jugadoras y jugadores asumen como dadas. Estas normas organizan tanto la dimensión mecánica del juego como las expectativas sociales que rigen la interacción. En este sentido, al comenzar cada partida se pone en funcionamiento un sistema de engranajes compuesto por elementos estables e inmutables: la selección de agente, la fase de compra, la estructura por rondas, la alternancia entre ataque y defensa, el uso de armas y habilidades, el sistema económico interno o la condición de victoria. Estos componentes conforman la base normativa del mundo social del juego y delimitan el marco de acción posible. Sin estos elementos no hay partida, no hay interacción

significativa ni espacio compartido. Sin embargo, junto a esta estructura fija emergen dimensiones flexibles y variables que reconfiguran la experiencia en cada encuentro. El uso (o no uso) del chat de voz, la disposición a coordinarse, el tono comunicativo, la presencia de conversaciones paralelas o la aparición de conflictos interpersonales, introducen una capa social que configura cada partida. El mismo mapa, los mismos *agentes* y las mismas reglas pueden producir dinámicas radicalmente distintas según cómo se articulen las interacciones entre quienes participan.

En un caso etnográfico concreto jugamos una partida competitiva durante aproximadamente cuarenta y cinco minutos en la que ningún jugador o jugadora (ni del propio equipo ni del equipo contrario) utilizó ningún canal de comunicación. La coordinación fue mínima y cada participante actuó de manera individual según su propio criterio. Aunque formalmente la partida transcurrió con normalidad (se compraron armas, se ejecutaron estrategias aisladas, se disputaron rondas), la experiencia nos resultó notablemente frustrante. La ausencia de comunicación nos generó una sensación de desconexión: El mundo social seguía funcionando en su dimensión técnica, pero su dimensión relacional estaba prácticamente suspendida. En contraste, en la partida inmediatamente posterior se produjo la situación opuesta. Al comenzar, uno de los jugadores comentó por el chat de voz que estaba cocinando mientras jugaba y que debía controlar los tiempos de cocción. Este comentario, aparentemente anecdótico, ajeno al objetivo competitivo, activó una línea de conversación paralela que se extendió durante toda la partida. Tras cada ronda, el equipo preguntaba cómo avanzaba la receta. Lo interesante de esta situación no es su carácter anecdótico, que también, sino lo que revela sobre la configuración del mundo social. La partida seguía regida por las normas formales del juego (comprar, disparar, plantar la Spike), pero simultáneamente se había producido una reconfiguración del ambiente. La conversación culinaria generó cohesión y podríamos decir que también produjo una forma de co-presencia en la que el espacio doméstico del jugador (la cocina) irrumpía simbólicamente en el espacio virtual compartido. El mundo del juego y el mundo cotidiano se entrelazaban.

Actores y actantes

Pero no únicamente configuran la partida las jugadoras y jugadores, también interviene una red heterogénea de elementos técnicos, normativos y materiales que poseen

capacidad de acción. En este sentido, la agencia se encuentra distribuida entre actores humanos y actantes no humanos que participan activamente en la producción del mundo social de Valorant:

El algoritmo de emparejamiento de las partidas

Organiza técnicamente a los equipos según el rango competitivo, el MMR (Matchmaking Rating, un sistema de rango paralelo no visible) o colas de baja prioridad (empareja a aquellas jugadoras y jugadores que han sido penalizados recientemente bien por una conducta tóxica, abandono de partidas o inactividad). Por así decirlo, estos elementos determinarán qué tipo de interacciones serán posibles en las partidas.

La interfaz de comunicación

Especialmente el chat de voz y chat de texto. Su activación es inmediata y elimina cualquier transición gradual hacia la interacción permitiendo una comunicación sincrónica entre las jugadoras y jugadores.

El sistema de penalización y reporte

Establece la expectativa de regulación institucional dentro del juego, las jugadoras y jugadores saben que pueden denunciar comportamientos considerados inapropiados. Está dividido en tres categorías;

- **Conductas disruptivas o sabotaje de partida**, que incluyen abandonar la partida (AFK), entorpecer deliberadamente al equipo, revelar la posición de compañeros o sabotear la estrategia colectiva.
- **Comportamientos abusivos o tóxicos**, que abarcan insultos, acoso verbal, amenazas, lenguaje ofensivo o discriminatorio a través del chat de voz o escrito.
- **Trampas y manipulación del sistema**, que incluyen el uso de software externo como cheats (programas informáticos que permiten hacer trampas) o explotación de errores del sistema.

En teoría este sistema regula ciertos comportamientos, sin embargo, en la práctica durante el trabajo de campo y según testimonios de diferentes jugadoras, hemos observado que esta estructura genera ambivalencias. Aunque produce una

sensación de posible protección, las sanciones no siempre son visibles ni inmediatas. Encontrándonos con una situación real donde un jugador increpa a una jugadora llamándola “zorra” a través del chat de voz y esta le contesta por el chat de texto “*subnormal*”. La jugadora es inmediatamente sancionada (el juego bloquea cualquier tipo de comunicación de la jugadora dentro de la partida) mientras que el jugador la sigue increpando durante toda la partida sin recibir ningún tipo de penalización. Una tiene una penalización y la otra no. De hecho, el propio sistema identifica palabras o frases que banea de manera automática a quien las mencione (términos racistas, términos de acoso sexual y homofobia, amenazas de violencia y palabras discriminatorias). Y sí, hay términos recogidos en relación al género y la violencia machista. Sin embargo, hay muchos tipos de violencia que se alejan de las formas de interpretación o manifestación más directas.

Los mapas de juego

Delimitan el espacio donde se desarrolla la acción y organizan las posibilidades de interacción. Cada mapa presenta una configuración específica de zonas y puntos donde colocar la *Spike*. Estas características condicionan las decisiones tácticas e influyen en la distribución de roles dentro del equipo.

Los personajes y sus habilidades

Los personajes del juego, los *agentes*, están divididos en función de las habilidades y roles que desempeñan durante las partidas; *Duelistas*: están orientados al enfrentamiento directo y a la búsqueda de eliminaciones. *Iniciadores*: facilitan la entrada del equipo en zonas controladas por el adversario mediante habilidades que revelan información o fuerzan desplazamientos. *Controladores*: gestionan el espacio a través de herramientas que bloquean líneas de visión o delimitan áreas del mapa. Y, *Centinelas*: se especializan en la defensa y el aseguramiento de posiciones. La elección de un rol específico determina la función táctica dentro de la partida, pero también producen ciertas expectativas asociadas a las características de estos agentes. Es muy habitual que cuando estas expectativas no se cumplen, surjan tensiones y reproches. Sin embargo, cuando hay una jugadora en la partida estos elementos se intensifican, lo que puede dar lugar a dos situaciones hipotéticas: Una en la que la jugadora sea relevada a jugar

un rol más pasivo (*centinela o controlador*) a través de agentes con habilidades relacionadas con la curación o protección. Y otra en la que la jugadora seleccione un *agente* más agresivo (duelista o iniciador) donde se cuestionará y se pondrá en duda constantemente sus aptitudes dentro del juego.

La estructura competitiva

Uno de los elementos más influyentes durante el transcurso de las partidas es el sistema de rangos (hierro, bronce, plata, oro, platino, diamante, ascendente, inmortal y radiante). En términos técnicos, este sistema funciona como un mecanismo de clasificación que organiza a las personas jugadoras según su rendimiento competitivo, asignando una posición dentro de una jerarquía escalonada. Sin embargo, podemos decir que también crea una diferenciación simbólica y estructura relaciones de poder dentro del mundo social del juego.

El rango opera, en primer lugar, como fuente de autoridad discursiva. Durante el trabajo de campo hemos observado que las indicaciones estratégicas provenientes de jugadores con rangos más altos (en la mayoría de los casos) suelen ser aceptadas con menor cuestionamiento. La legitimidad de sus decisiones se coloca en la posición jerárquica previamente reconocida. El rango actúa como credencial visible que anticipa competencia. En partidas donde confluyen diferentes niveles, quienes poseen un rango superior tienden a asumir (de manera explícita o implícita) el rol de liderazgo: seleccionan un rol más agresivo (*duelista*). Esta asunción no siempre es formalmente negociada; emerge como consecuencia naturalizada de la jerarquía competitiva.

En segundo lugar, el rango es un recurso para deslegitimar errores ajenos. Cuando un jugador de rango bajo comete un fallo, este puede interpretarse como confirmación de su posición inferior en la escala competitiva. Se reciben expresiones como “*se nota que eres bronce*”, “*por eso estás en este rango*”. En consecuencia, el sistema de rangos también justifica el uso de insultos o críticas. La presión competitiva y la visibilidad del rango hace que las derrotas se atribuyan a la supuesta incompetencia de quienes ocupan posiciones inferiores. El rango funciona como marcador que en cierto modo legitima la agresividad discursiva bajo una especie de lógica meritocrática, es decir, si el juego clasifica

objetivamente las habilidades, entonces la desigualdad se percibe como natural y las críticas como justificadas.

Ahora bien, si la figura del rango superior es una jugadora estos elementos podrían desvirtuarse o revertirse. Su autoridad se cuestiona, las expresiones “se nota que eres bronce” o “*por eso estás en este rango*” se transforman en “*quién te ha boosteado*” (ascender artificialmente el rango de otra persona jugando en su cuenta o acompañándola estratégicamente) y “*seguro que te han subido la cuenta*” que sugieren que su posición no es resultado de su habilidad, sino de la intervención de un tercero (un varón con mayor nivel). Cualquier tipo de fallo por parte de la jugadora puede ser visto como justificación de estas acusaciones. Por lo general, las jugadoras están sometidas a una presión mayor a la de un jugador en igualdad de condiciones.

El ambiente como entramado afectivo

A raíz del ejemplo anterior, dentro de las partidas se crean diferentes atmósferas afectivas y dinámicas a través de la interacción entre personas, mecánicas, mapas, etc. (interacción entre actores y actantes). El ambiente aquí es relacional: no existe previamente a la partida, sino que emerge de la experiencia de quienes la habitan.

Una partida puede comenzar con cordialidad, intercambios breves y una disposición cooperativa relativamente estable, pero transformarse con rapidez en un espacio hostil tras varias rondas perdidas. En estos casos, por lo general modifican el tono comunicativo. El tono de voz se eleva, aparecen interrupciones más frecuentes, surgen reproches explícitos, silencios prolongados (caldo de cultivo también para todo tipo de insultos, insinuaciones o violencia con relación al género).

O, por el contrario, se pueden crear espacios amistosos donde surgen risas, bromas o, como nos pasó, terminar hablando sobre recetas de cocina, donde la propia partida pasa a un segundo plano.

Estos sucesos conforman una forma de *co-presencia* (Milne, 2012) mediada. Aunque cada jugador o jugadora se encuentra físicamente en su espacio doméstico aparentemente aislados, la interacción en tiempo real genera una sensación de “estar juntos”, reconfigurando en este sentido nuestra concepción de corporalidad.

PRODUCCIÓN PERFORMATIVA DEL GÉNERO EN LA INTERACCIÓN

El género no opera exactamente como una categoría explícita en todas las interacciones de las partidas, sino más bien como una dimensión que se activa situacionalmente. La explicación es que no siempre está presente de forma visible. Es necesario que se den una serie de condiciones para que actúe de manera directa. Un *nickname* (nombre de usuario) o el uso de chat de voz pueden ser los activadores. ¿Qué ocurre cuando no se puede identificar una clara categoría de género?

En este contexto, la masculinidad funciona como norma invisible. No necesita anunciarse ni justificarse; se presupone como posición por defecto. Esta presunción no es verbalizada directamente, pero genera estructuras y expectativas previas.

Y en el caso contrario, ¿qué ocurre cuando se hace presente?

Cuando una jugadora interviene, el género se convierte entonces en objeto de atención explícita. Surgen preguntas “¿eres una tía?”, comentarios de sorpresa, bromas o evaluaciones del rendimiento. Lo que antes era un espacio aparentemente centrado en la habilidad técnica pasa a organizarse en torno a una categoría.

La masculinidad como posición por defecto

Durante numerosas partidas (especialmente aquellas en las que no se utilizó el chat de voz y la comunicación se limitó a señales tácticas o al chat escrito) la interacción transcurrió sin referencias explícitas al género. En un primer momento consideramos estos casos como espacios aparentemente neutrales. Hasta que nos dimos cuenta de que en la mayoría de las interacciones del chat de texto de estas partidas curiosamente se utilizaban pronombres masculinos (“vamos chicos”, “chavales”, “estos tíos son malísimos”). Lo que sumado a los testimonios de jugadores cuando se les planteó esta cuestión, confirmaron una presunción ampliamente compartida: Se da por hecho que la mayoría de los participantes son chicos. Esta presunción por lo general no suele formularse de manera consciente ni explícita, pero configura un horizonte de expectativas previas. La ausencia de marcadores visibles no implica ausencia de género; implica que uno de los géneros se naturaliza como norma. La masculinidad, en este sentido, opera como posición por defecto. No necesita anunciarse, porque se encuentra ya inscrita en la imagen social históricamente construida del “jugador”.

Ahora bien, esta normalización tiene efectos concretos en el juego. Por ejemplo, cuando un jugador emite instrucciones, su autoridad rara vez se cuestiona, los errores individuales no se vinculan al desempeño puntual. La masculinidad permanece invisible precisamente porque se confunde con la neutralidad. Esta invisibilidad no es ausencia, es hegemonía. La identidad gamer se ha construido históricamente en torno a imaginarios masculinizados (Calderón & Gómez, 2023): competitividad agresiva, dominio técnico, dedicación intensiva al juego. Estos atributos se integran en la figura del jugador “tipo”.

La feminidad como alteridad visible

Si la masculinidad opera por defecto, la feminidad emerge como alteridad visible. Cuando una voz identificada como femenina interviene en el chat de voz, el foco deja de situarse exclusivamente en la estrategia o en el desarrollo de la partida y se desplaza hacia la identidad de quien habla. Durante el trabajo de campo registramos ciertos patrones recurrentes:

- **Preguntas directas sobre la identidad** “¿eres una tía?”, “¿de verdad eres mujer?”
- **Comentarios de sorpresa o asombro**, “no hay muchas chicas en este rango”, “qué raro escuchar una tía aquí”, “ostia una tía”
- **Sexualización** “te hacía cuatro hijos”, “habla un poco más, me estás poniendo burro”, “¿me pasas tu Instagram?”
- **Dudas sobre la competencia técnica** “una tía, que alguien se salga de la partida”, “ya está aquí la bosteadada” “pillate una Sage” (personaje, centrado en las curaciones al equipo).
- **Infantilización discursiva** “tú hazme caso y ganamos”, “que maja, la pobre no da una bala”

Estos patrones no aparecen necesariamente todos a la vez ni con la misma intensidad, pero comparten un rasgo común: La jugadora deja de ser simplemente una integrante más del equipo para convertirse en “la chica”, es decir, en una categoría marcada. El mundo social del juego no elimina el género; lo reorganiza y lo reactiva en función de las condiciones de interacción.

Podemos entender este fenómeno desde la noción de *performatividad del género* (Judith Butler, 1990). El género no se limita a ser una identidad previa que las personas “poseen”, sino que se produce y reproduce a través de prácticas reiteradas, interacciones y discursos. En la masculinidad se consolida como estándar mediante su naturalización constante; la feminidad, en cambio, debe ser explicada.

LA VOZ COMO FRONTERA PÚBLICA/PRIVADO Y TECNOLOGÍA DE CORPOREIZACIÓN

Como hemos visto existe un punto central en prácticamente todas las interacciones con relación al Género. La voz, pero ¿qué otras implicaciones tiene?

El chat de voz reintroduce el cuerpo en un espacio aparentemente desmaterializado. En el plano textual, el *nickname* (nombre de usuario) y el chat escrito permiten sostener cierto grado de indeterminación, aunque las personas vinculen un *nickname* con un género o una pertenencia cultural, siempre existe un margen de ambigüedad. La comunicación escrita no transporta el cuerpo. Sin embargo, el paso al chat de voz supone una transformación cualitativa. La voz introduce marcadores corporales: timbre, tono, velocidad, entonación, acento. Estos elementos funcionan como indicios a partir de los cuales se realizan inferencias inmediatas sobre género, edad y procedencia. Esta inferencia ocurre de forma casi automática. En cuestión de segundos, el interlocutor deja de ser una entidad abstracta asociada a un avatar y pasa a convertirse en un cuerpo situado. La voz opera como un elemento corporizado: No muestra el cuerpo, pero lo hace presente en la interacción.

La comunicación auditiva también reduce la distancia simbólica entre participantes. El texto permite un cierto control del tiempo de respuesta. La voz, en cambio, transmite afecto en tiempo real. Las emociones se perciben de manera inmediata. La experiencia se vuelve más densa, más expuesta.

En las entrevistas realizadas, varias jugadoras señalaron experimentar una forma de ansiedad antes de intervenir por primera vez en una partida, incluso deciden no usar el chat de voz cuando juegan solas: “*Cuando juego sola, no suelo utilizar el chat de voz, incluso cuando juego con amigos y soy la única chica no suelo hablar mucho*”. Este momento inicial se percibe como un umbral. Hasta entonces, la identidad permanece en

una zona de ambigüedad protegida; al hablar, se activa la dimensión de género y con ella la incertidumbre sobre las posibles reacciones. La decisión de utilizar el micrófono transforma criterios estratégicos del juego en una evaluación del riesgo social. Hablar supone exponerse en un entorno hostil.

Por extensión, la voz también puede reconfigurar la frontera entre lo público y lo privado. El juego se desarrolla físicamente en el ámbito doméstico. Al activar el micrófono, ese espacio se proyecta hacia la partida. Conversaciones familiares, música, electrodomésticos, mascotas y más elementos pueden filtrarse en la partida, haciendo audible el entorno personal. El hogar deja de ser un espacio cerrado y se convierte en escenario compartido. Si lo único que importara fuera la puntería o la estrategia, la corporalidad debería ser irrelevante. Sin embargo, vemos que no es así. El cuerpo no se muestra, pero se escucha; no se ve, pero se interpreta.

VIOLENCIA DIGITAL: NORMALIZACIÓN Y REGULACIÓN INFORMAL

Como hemos podido ir viendo, durante el análisis nos encontramos con claros ejemplos de violencia digital en formas múltiples, graduales, normalizadas e incluso justificadas dentro de las partidas. Este tipo de violencias abarcan desde lo más explícito hasta lo más oculto o implícito, configurando y legitimando ciertos comportamientos.

En primer lugar, es posible identificar las formas de violencia más explícitas, como insultos, descalificaciones personales, comentarios sexistas o lenguaje abiertamente discriminatorio. Más complejas de analizar son las formas de violencia implícita o microviolencias. Interrupciones sistemáticas, tono condescendiente, bromas reiterativas sobre el género, cuestionamiento de decisiones, exclusión comunicativa o cosificación. El elemento central de todas ellas es la normalización. La cultura competitiva del juego tiende a asociar intensidad verbal con compromiso o implicación. El insulto se interpreta como parte del ambiente competitivo y no como conducta problemática, intensificándose cuanto mayor es la relevancia competitiva de la partida (partidas clasificatorias o partidas con marcador ajustado). Nos hemos encontrado numerosos casos etnográficos respecto al tema *“así es el competitivo”*, *“si no te gusta te vas a jugar partidas normales”*, *“deja de llorar”*, *“si no quieres que te insulten no juegues”*. En paralelo, nos hemos encontrado

con formas de regulación informal. Más allá del sistema oficial de reportes, eran los propios participantes quienes establecían límites implícitos sobre lo tolerable o no tolerable durante las partidas. Partidas en las que nos encontramos con intervenciones directas para frenar conductas *“Vamos a calmarnos que aún queda mucha partida”*, *“chill bro”*, *“silénciale y repórtalo”*, *“pero tú chaval ¿no sabes lo que es el respeto?”*. También nos hemos encontrado con el caso opuesto, un silencio colectivo que podríamos llegar a considerar como una forma de consentimiento o aceptación de lo que se estaba diciendo o casos donde directamente se sumaban a modo de linchamiento colectivo.

MEDIDAS PREVENTIVAS Y ACTITUD DE LAS JUGADORAS

A raíz de esto, durante las entrevistas realizadas hubo un punto común en todas ellas. Y es que, las interlocutoras ante estas situaciones se regían en base a acciones y estrategias preventivas. Condicionando la forma de habitar el espacio de juego desde el primer momento.

El primer elemento común con el que nos encontramos fue que las interlocutoras optaban por no utilizar el chat de voz, *“cuando juego sola prefiero no hablar mucho”* o emplear nombres de usuario neutros o ambiguos, *“en mi caso no tengo el nombre de usuario oculto porque no lo pueden relacionar con que soy tía, pero sé de muchas amigas que sí”*, *“Hubo una temporada en la que un amigo y yo usábamos el mismo nickname pero empezaron a decirme que, si me estaba boosteando, que si era mi novio, que si era mi amigo booster, así que directamente me puse otro”*. En otros casos optaban por mutear (silenciar), bloquear y reportar a otros jugadores, *“antes les contestaba, pero ya es que no me merece la pena, es peor, ahora solo les muteo”*. Aunque estas herramientas forman parte del diseño mecánico del videojuego, su uso reiterado tiene efectos ambivalentes: si bien reducen la exposición directa a la violencia, también limita a las jugadoras aislándolas dentro de un entorno competitivo donde la comunicación es clave: *“después de un rato les desmuteo para pillar info”*. También muchas optaban por jugar casi en exclusivo con amigos *“antes jugaba sola ahora solo juego cuando hay stack de 5 (lobby conformado exclusivamente por amigos dentro del juego) con colegas”*. Podemos decir que, en conjunto, todas estas acciones crean una especie de “manual de actuación” confeccionado por estrategias de ocultación, técnicas de autoprotección y búsqueda de espacios seguros,

que las jugadoras usan ante las diferentes formas de violencia machista con las que se encuentran a diario.

Como veremos en el siguiente apartado, las redes sociales desplazan estos conflictos del espacio lúdico al espacio público digital, transformando estas experiencias individuales en discursos colectivos.

REDES SOCIALES: AMPLIFICACIÓN Y DOBLE EXPOSICIÓN

El análisis webnográfico que realizamos en plataformas de Instagram y TikTok nos permitió observar que el mundo social creado en Valorant se prolongaba y reconfiguraba en estos entornos digitales externos. Las interacciones que comienzan en el juego son grabadas, editadas, comentadas y difundidas posteriormente, transformándose en contenido circulante que alcanza audiencias mucho más amplias que las y los participantes de una partida. Podemos decir que el videojuego trasciende de su dimensión lúdica más inmediata y se convierte en material narrativo y de entretenimiento, pero también en un modo de denuncia y muestra de la realidad.

Transcripción Video 1.

Jugador 1- *¿eres mujer?*

Jugador 2- *hombre claro que es mujer*

Jugador 1 y 2- *(risas)*

Jugador 1- *una payasa, hombre que eres mujer, lo sabemos todos*

Jugador 1 y 2- *(risas)*

Jugador 1- *mujer, que eres mujer, tienes el pelo tintado entero, hija de la gran puta*

Jugador 1- *¿por qué no utilizas el chat de voz?*

Jugador 1- *quiero escuchar tu voz de mujer de zorra*

Jugador 1- *putita habla*

Transcripción Video 2.

Jugador 1 - *¿eres tía no?*

Jugadora - *sí*

Jugador 1 - *pasa discord y le damos ahí con los chavales*

Jugador 2- *¿cómo?*

Jugador 1- *callad, callad que estoy con ella*

Transcripción Video 3

Jugador 1 - *el otro duelista toca reportarlo porque solo lleva una kill*

Jugadora - *tu report sería por tóxico no por tener una mala partida*

Jugador - *tu report sería por jugar siendo mujer*

Jugador 1 - *las mujeres a cocinar*

Existen denuncias colectivas. Vídeos de casos reales donde la creadora difunde un fragmento de partidas. Se evidencian numerosas situaciones de acoso, comentarios sexistas, machistas, infantilización, exclusión, en definitiva, todo tipo de violencias. Al mismo tiempo, estas plataformas operan como espacios de redes de visibilidad. Algunos de estos videos tienen un aviso visible “*Este video contiene actos de violencia machista*” acompañado de un enlace donde se da información pública sobre esta problemática. En parte de los comentarios nos encontramos con testimonios de otras jugadoras que comparten experiencias similares y mensajes de respaldo. Estas publicaciones permiten visibilizar públicamente la problemática como un patrón sistemático, generando conciencia en la comunidad sobre la dimensión estructural del problema.

Pero también estos contenidos pueden tener un efecto ambivalente. Parte del contenido refuerza imaginarios “la chica gamer” a través de la erotización, la infantilización, la búsqueda de contenido viral. De hecho, nos hemos encontrado con listas de reproducción de creadoras de contenido centradas exclusivamente en buscar intencionalmente este tipo de situaciones, si bien por un lado visibilizan patrones de género, también llega a desvirtuar esta misma finalidad, no estando claro hasta qué punto se busca precisamente denunciar estos actos o lucrarse de ellos.

Comentarios de Instagram y TikTok

- *deberían de jugar partidas normales, en competitivo estresan y no ayudan*
- *A mí me sueltas un hola, chicos así y a los 3 segundos tienes una petición de amistad y de matrimonio*
- *Tampoco te pongas a llorar xq un random te diga eso*
- *Y luego se extrañan y se quejan de que muchas personas no quieran usar el chat de voz tanto en normales como en competitivas xD*
- *te juro que voy a hacer un discord de mujeres que jueguen valorant*
- *Se me quitan las ganas de seguir jugando así*
- *hermana me da una rabia, a mí el otro día me dijeron que, si tenía internet en la cocina y que cosas más, de todas maneras, intente jugar bien*
- *me da pena como la gente te pide que no juegues en Madrid en vez de pedirle a los simios estos que dejen de ser machistas*

En cómputo, existe una hipervisibilización. Mientras que el jugador puede transitar el espacio digital con relativo anonimato, la jugadora que decide exponerse públicamente puede convertirse en objeto de atención. La figura de la “chica gamer” se convierte en categoría reconocible, susceptible de violencias en buena parte de los casos que hemos podido ver. En consecuencia, el videojuego deja de ser una experiencia exclusivamente contenida en la temporalidad de la partida para integrarse en circuitos más amplios de producción cultural. Las partidas resumidas en *clips* (contenidos audiovisuales de extensión corta o resumida), convierten la interacción en archivo y espectáculo. La violencia digital puede ser denunciada, pero también amplificada. Lo que ocurre en este entorno digital se proyecta hacia la esfera pública donde adquiere nuevas capas de significado. Las redes sociales funcionan como extensión del mundo social del juego, desplazan la frontera entre experiencia privada y debate público. La partida no termina cuando aparece el mensaje de “victoria” o “derrota”, continúa en la circulación digital.

SÍNTESIS E INTERPRETACIÓN GENERAL

En base al enfoque de nuestro trabajo, Valorant es un ecosistema sociotécnico complejo donde las mecánicas, infraestructuras digitales, normas institucionales e interacciones humanas se entrelazan para producir un mundo social dinámico. Un entorno relacional emergente cuya configuración depende de la articulación constante entre actores humanos y actantes técnicos: Se articulan sistemas aparentemente neutros que operan como dispositivos de legitimación de desigualdades, asignación de roles, reparto de funciones (feminidad tiende a ser asimilada a funciones de cuidado y apoyo). Donde la masculinidad opera como norma, la voz reintroduce el cuerpo en el espacio digital y el ambiente condiciona la experiencia, constituyendo un ecosistema social en miniatura en el que se reproducen e intensifican dinámicas estructurales del mundo offline. Comprender estas dinámicas nos ha aportado conocimiento sobre el videojuego sí, pero también sobre las transformaciones contemporáneas de la interacción social mediada digitalmente.

CONCLUSIONES

Antes de concluir este trabajo nos gustaría dedicar un pequeño espacio para hablar de otros elementos metodológicamente presentes en relación con las facilidades, complicaciones y las futuras líneas de investigación. El propio entorno digital nos facilitó enormemente el acceso al campo. La posibilidad de entablar conversaciones de forma inmediata ha sido una de nuestras principales ventajas, lo que nos permitió recoger una gran cantidad de datos de forma relativamente sencilla. El problema vino a la hora de gestionar estos datos. La abundancia de material nos exigió un ejercicio constante de delimitación analítica. Teníamos muchos registros, sí pero no siempre era evidente qué estatuto analítico otorgarles. En casos prácticos donde interlocutores mostraban disposición al intercambio reflexivo y otros cuya única intención era “troleear”, es decir, interferir deliberadamente en la conversación para provocar o desviar el tema, hacía que en muchas ocasiones esta tarea se hiciera bastante tediosa. En este punto conviene señalar ciertos elementos estructurales que, aunque a menudo pasan desapercibidos, condicionan este tipo de investigación. El trabajo de campo digital depende necesariamente de infraestructuras materiales concretas (acceso continuo a electricidad, disponibilidad de un ordenador adecuado y una conexión estable a internet). Elementos que no siempre están

a nuestra disposición. Lo que hace imposible la realización de este tipo de trabajos con los métodos que hemos utilizado en otros contextos globales. Sin embargo, esto no quita la posibilidad de ampliar las líneas de investigación. Creemos que las líneas de investigación posibles son tan extensas como elementos conforman las propias culturas. Aunque de manera más directa creemos que este trabajo en concreto podría ampliarse a una línea de investigación basada en la esfera profesional del juego. Donde existen ejemplos que ya han tenido un impacto mediático.

“Una jugadora profesional de Valorant fue rechazada por al menos un equipo debido a su género” (3DJuegos, s. f.)

“Las profesionales denuncian el acoso a las jugadoras de videojuegos en línea” (RTVE Noticias, 2022)

Finalmente, y para concluir, se nos viene a la cabeza un discurso recurrente con el que nos hemos encontrado a lo largo de la investigación y que hemos querido reservar para este cierre: *“los juegos son para jugar, no es que exista machismo en el juego, el problema es de la gente que no tiene educación”; “últimamente se generaliza todo”; “que te manden a fregar en un videojuego no tiene nada que ver con machismo, pensar que algo tiene que ver es de subnormal”; “da igual si eres tía, tío, negro o gordo, la gente te va a insultar en los videojuegos, es así, no tiene que ver ni con machismo, ni con racismo, ni con mierdas”*. Lo hemos dejado para el final no por despiste o por temor a que pueda desmontar el análisis desarrollado aquí, sino precisamente porque lo sintetiza a la perfección.

Este tipo de afirmaciones condensan el núcleo del problema. Al reducir las dinámicas observadas a una cuestión de “mala educación individual” o a una supuesta cultura universal del insulto competitivo, se invisibilizan las asimetrías estructurales que organizan quién es insultado, por qué motivos y bajo qué marcos de sentido. Decir que “a todo el mundo le insultan por igual” implica asumir una neutralidad que los propios datos empíricos cuestionan. No todos los insultos operan del mismo modo ni producen los mismos efectos. No es equivalente cuestionar una jugada concreta que interpelar a alguien por “jugar siendo mujer”. No es lo mismo un reproche estratégico que una deslegitimación basada en la pertenencia a una categoría social. Cuando el insulto apela al género “vete a fregar”, “las mujeres a la cocina”, no estamos ante una agresión indiferenciada, sino ante la activación de un repertorio cultural históricamente situado

“una dimensión constitutiva de la vida social” (Moore, 1991). Lo que estos discursos intentan presentar como anecdótico o exagerado es parte de un entramado más amplio de significados y jerarquías inscritas en los videojuegos. El hecho de que determinadas expresiones se perciban como “normales” o “parte del juego” no las despoja de su carga simbólica; al contrario, muestra hasta qué punto se encuentran naturalizadas.

Sostener que “el problema es de la gente, no del juego” introduce una falsa dicotomía entre individuos y estructuras. Los entornos digitales son ecosistemas sociotécnicos donde normas, algoritmos, culturas competitivas y prácticas interactivas se entrelazan. La violencia no emerge en un vacío, sino en un contexto que la posibilita. La apelación constante a la “educación individual” desplaza la atención de los marcos culturales que legitiman ciertas formas de agresividad y trivializan otras. Se afirma que “pensar que algo tiene que ver con machismo es exagerar”, se reproduce precisamente un mecanismo que históricamente ha relegado las experiencias de las mujeres a un plano secundario, las mujeres han sido tratadas como una categoría residual, marginal a los principales procesos sociales y económicos (Moore, 1991). Negar la dimensión estructural de estas experiencias en el ámbito digital implica prolongar esa marginalización en nuevos escenarios virtuales.

Como comentábamos, estos discursos no desmontan el análisis; lo confirman. Si algo nos ha mostrado esta investigación es que los videojuegos forman parte de la vida social y, como tal, están atravesados por las mismas relaciones de poder que organizan otros ámbitos. “[el género es] un conjunto de prácticas, representaciones, símbolos y normas sociales que se construyen a partir de la diferencia sexual” (Lamas, 1986, p. 178), “lo que se presenta como biológico es, en gran medida, una construcción cultural” (Lamas, 1986, p. 184). Que en un entorno digital se active de manera recurrente un repertorio específico de descalificaciones hacia las mujeres no es una coincidencia; es la manifestación situada de las construcciones culturales.

Cerrar con estos discursos no supone concederles la última palabra, sino reconocer que constituyen en sí mismos un material etnográfico. No están fuera del fenómeno analizado: forman parte activa de él. Y es precisamente en esa negación donde se revela con mayor claridad la necesidad de seguir investigando críticamente los espacios digitales como ámbitos donde se reproducen las relaciones de poder contemporáneas.

BIBLIOGRAFÍA:

- 3DJuegos. (s. f.). «No quieren jugar con mujeres»: Una jugadora profesional de Valorant fue rechazada de un equipo debido a su género. Recuperado el 20 de febrero de 2026, de <https://www.3djuegos.com/juegos/valorant/noticias/no-quieren-jugar-mujeres-jugadora-profesional-valorant-fue-rechazada-al-equipo-debido-a-su-genero>
- Acosta, C. A. D. (2010). Judith Butler y la teoría de la performatividad de género. *Revista de educación y pensamiento*, (17), 85-95.
- Acuña, V. M. (2015). La codificación en el método de investigación de la grounded theory o teoría fundamentada. *Innovaciones educativas*, 17(22), 77-84.
- Escobar, A. (1999). Antropología y desarrollo. *Maguaré*, (14), 3.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*. *Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Bogost, I. (2012). *Alien phenomenology, or what it's like to be a thing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Calderón Gómez, D., & Gómez Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: Un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *methaodos.revista de ciencias sociales*, 11(1)
- Castillo-Torres, D., Núñez-Pacheco, R., & López-Pérez, B. E. (2019). Aportes metodológicos de la etnografía digital latinoamericana basados en World of Warcraft. *Revista Uruguaya de Antropología y Etnografía*, 4(1), 11-23.
- de Lauretis, T. (1996). La tecnología del género. *Mora*, (2), 6-34.
- Disch, L., & Hawkesworth, M. (Eds.). (2016). *The Oxford handbook of feminist theory*. Oxford University Press.

- Domínguez Figaredo, D. (2007). Sobre la intención de la etnografía virtual. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 8(1).
- Echeverría, J., & González, M. I. (2009). La teoría del actor-red y la tesis de la tecnociencia. *ARBOR. Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 185(738), 705–720.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 37-44.
- García Martín, R. (2019). *Los videojuegos en el mundo del arte: Del juego en el arte al arte del juego* (Tesis doctoral, Universidad de Castilla-La Mancha).
- Guadarrama Sánchez, H. A. (2024). Los biomas digitales en el entorno de Discord. *Bibliotecas*, 42(1), 99–124.
- Hine, C. (2011). *Etnografía virtual*. Editorial UOC.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, embodied and everyday*. University of California Press.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Obra original publicada en 1938).
- Lamas, M. (1986). La antropología feminista y la categoría "género". *Nueva antropología*, 8(30), 173-198.
- Latorre, Ó. P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 127-146.
- Mantilla, L. (1991). El juego y el jugar ¿Un camino unilineal y sin retorno? *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 4(12), 101-123.
- Milne, E. (2012). *Letters, postcards, email: Technologies of presence*. Routledge.
- Moore, H. L. (1991). *Antropología y feminismo* (Vol. 3). Universitat de València.
- Pibernat Vila, M. (2019). *Género y adolescencia en la era digital: Antropología de la socialización audiovisual* (Tesis doctoral, Universidade da Coruña).

- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital*. Ediciones Morata.
- Restrepo, E. (2018). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Robertson, R. (2003). Glocalización: tiempo-espacio y homogeneidad-heterogeneidad. En *Cansancio del Leviatán: problemas políticos de la mundialización*. Editorial Trotta.
- Rodríguez García, S. (2019). *El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol: Estudio de multicasos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años* (Tesis doctoral, Universitat de Barcelona).
- Rubin, G. (2015). El tráfico de mujeres: notas sobre la economía política del sexo. *Género: la construcción cultural de la diferencia sexual*. (Pública-Género; 1), 35-91.
- Rubio Méndez, M. (2017). *Comunidad, género y videojuegos* (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca).
- RTVE Noticias. (2022, 2 de abril). Objetivo Igualdad: Profesionales denuncian acoso a jugadoras de videojuegos. Recuperado el 20 de febrero de 2026, de <https://www.rtve.es/noticias/20220402/objetivo-igualdad-profesionales-denuncian-acoso-jugadoras-videojuegos/2321089.shtml>
- Tracker Network. (s. f.). Valorant population statistics. <https://tracker.gg/valorant/population>
- Vázquez, J. S. (2008). Por una etnografía virtual o, ¿cómo hacemos antropología sobre y a través de internet? En *I Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales* (La Plata, Argentina). Universidad Nacional de La Plata.
- Verdú, R. M. (2023). Universitarios, violencia de género, brecha digital y videojuegos. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review/Revista Internacional de Cultura Visual*, 15(4), 1-13.
- Viveiros de Castro, E. (2002). Perspectivismo e multinaturalismo na América indígena. En *A inconstância da alma selvagem e outros ensaios de antropologia*, 345-399.