

MÁSTER UNIVERSITARIO EN METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES: INNOVACIONES Y APLICACIONES

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

LA PERFORMATIVIDAD DE GÉNERO EN LOS VIDEOJUEGOS DE *ROLEPLAY*: SER MUJER EN GTA RP

AUTORA: AIDA GALLEGO MÁRQUEZ

TUTOR: HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO

CURSO ACADÉMICO 2022/2023

MADRID, 2023



ANEXO I: DECLARACIÓN DE NO PLAGIO

D./Dña. Aida Gallego Márquez con NIF 51190200C,
estudiante de Máster en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la
Universidad Complutense de Madrid en el curso 2022 - 2023, como autor/a del trabajo
de fin de máster titulado La performatividad de género en los videojuegos de roleplay:
Ser mujer en GTA RP.

y presentado para la obtención del título correspondiente, cuyo/s tutor/ es/son:

Héctor Puente Bienvenido

DECLARO QUE:

El trabajo de fin de máster que presento está elaborado por mí y es original. No copio, ni utilizo ideas, formulaciones, citas integrales e ilustraciones de cualquier obra, artículo, memoria, o documento (en versión impresa o electrónica), sin mencionar de forma clara y estricta su origen, tanto en el cuerpo del texto como en la bibliografía. Así mismo declaro que los datos son veraces y que no he hecho uso de información no autorizada de cualquier fuente escrita de otra persona o de cualquier otra fuente.

De igual manera, soy plenamente consciente de que el hecho de no respetar estos extremos es objeto de sanciones universitarias y/o de otro orden.

En Madrid, a 16 de Junio de 2023

Fdo.: **Aida Gallego Márquez**

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'A' followed by a horizontal line extending to the right.

Esta DECLARACIÓN debe ser insertada en primera página de todos los trabajos fin de máster conducentes a la obtención del Título.



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecer a mi tutor Héctor Puente por el apoyo, la confianza, y el esfuerzo constante. Por no dejarme sola en ningún momento y por hacerme sentir que esto era algo importante y compartido. Por convertir las tutorías en un lugar seguro, en el que poder compartir no solo avances, sino también ilusiones y entusiasmo.

En segundo lugar, a los tres apoyos fundamentales en mi vida: a Yeray, a Irene y a mi madre, por preocuparse constantemente por mi salud mental, impulsarme, escuchar mis derivas sociológicas y mis alucinaciones metodológicas aun sabiendo que era una conversación conmigo misma en muchas ocasiones, por ofrecerme espacios de apoyo y entendimiento, y no dejar de confiar en mí incluso cuando ni yo misma confiaba, por ser el respiro que he necesitado cuando me ha faltado el aire, ese colchón en el que puedo caer y volver a levantarme. Gracias por ser ese lugar en el que poder llorar, reír y estar en silencio. No quiero olvidarme de mencionar a quienes han estado conmigo en el día a día, escuchando mis frustraciones y ayudándome a despejarme, agradecer a mis bronces con entusiasmo, Ale, Dani, Mario... por vivir conmigo este viaje, ser mi cotidianeidad, ese espacio en el que poder olvidar y reír.

En tercer lugar, a mis compañeras Nerea, Sergio y Jacinto y a la madre (de dragones) del equipo, que me han ayudado a avanzar y a sentir que lo que hago es interesante, importante, y que merece la pena. Por ayudarme metodológica y sociológicamente, por ser el mejor apoyo y grupo académico que se podía encontrar, por traer humanidad y empatía donde parecía que no cabía. Por confiar en mí y darme oportunidad de demostrarme todo de lo que dudaba.

En cuarto lugar, al resto de familia y amigos, en especial a mi padre, mi hermano, a Cubero, y a mi terapeuta, que me ha acompañado en el proceso, que han tenido la paciencia, el interés y la confianza en mí que necesitaba.

Por último, agradecer al grupo de *roleplay*, en especial a Iker, que tuvieron la paciencia de enseñarme y de ayudarme con todo lo que necesitaba para esta investigación, que me ayudaron a comprender el juego y me dieron un motivo para quedarme.

Gracias a todas por tener un papel fundamental en mi proceso formativo y en mi crecimiento personal, pero, sobre todo, gracias por ser quienes combatían el síndrome de la impostora cuando la voz en mi interior gritaba que no iba a poder, que no era nadie, siempre habéis estado ahí para darme la energía y las ganas que en muchas ocasiones han faltado.

Con todo mi corazón, gracias.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Justificación y pertinencia	4
I. La importancia de los videojuegos	4
II. GTA en la industria de los videojuegos	5
III. Mujeres en un mundo de hombres.....	6
IV. La feminidad en GTA.	10
Objetivos y contexto.	13
I. Objetivos.	13
II. Estado de la cuestión y contexto.....	14
Marco teórico.....	17
I. Antecedentes.....	17
II. Affordances generizadas.....	18
III. Performar el género femenino.....	20
IV. Continuum <i>online</i> – <i>offline</i> : La violencia y el terror sexual.....	23
Metodología.....	25
I. Marco metodológico	25
II. Integrada, encarnada y cotidiana.	28
V. Innovación metodológica: el mapeado de registro interactivo	35
VI. Preguntar para conocer. Escuchar para comprender.....	37
Cuestiones epistemológicas y éticas: El espacio entre el personaje y la realidad	42
I. Epistemología.....	42
II. Cuestiones éticas	44
ANÁLISIS Y RESULTADOS: La performatividad de género en GTA RP.....	47
I. Una introducción al mundo del <i>roleplay</i>	47
II. Las <i>affordances</i> generizadas de GTA RP	49
III. Mujer como ser percibido: La experiencia en GTA RP.....	55
IV. El continuum <i>online</i> – <i>offline</i> : Terror sexual digital.	67
La trastienda: Apoyos, sentires y pensares. Encuerpando a una mujer en GTA RP	71
Conclusiones y transferencia	73
I. Conclusiones.....	73
II. Transferencia.....	74

III. Futuras líneas de investigación.....	76
BIBLIOGRAFÍA.....	77
Webgrafía.....	86
Anexos.....	88
I. Glosario terminológico de jerga en <i>roleplay</i>	88
II. FiveM.....	89
III. Material audiovisual.....	90
IV. Diario de campo.....	91
V. Contactación dinámica grupal.....	92
VI. Transcripción de las dinámicas grupales.....	96
a. Dinámica grupal: Veteranas.....	96
b. Dinámica grupal: Principiantes.....	127
VII. Análisis temático.....	160
a. Propuesta de codificación inicial:.....	160
b. Codificación validada:.....	162
VIII. Transferencia de sugerencias.....	164
IX. Imágenes mapeado de registro interactivo.....	165
X. Repositorio imágenes y figuras.....	166
a. Imágenes.....	166
b. Figuras.....	170

INTRODUCCIÓN

Desde que soy videojugadora el género ha atravesado mi experiencia en el mundo videolúdico. Cuando empecé a cuestionarme por qué era tratada de manera diferente, rápidamente encontré una pauta o regularidad que me hizo sentir que no era la única. El fenómeno del *gamergate* define con precisión cómo se nos percibe a las mujeres en este espacio. Una desarrolladora de videojuegos, Zoë Quinn, fue difamada por su expareja en un blog en 2014, lo que desencadenó un efecto dominó de acoso y hostigamiento a mujeres que eran visibles en el ámbito más comercial de la industria de los videojuegos. La siguiente gran víctima fue Anita Sarkeesian, activista feminista en el mundo de los videojuegos, quien fue amenazada de muerte en múltiples ocasiones, sufriendo *doxxing*¹, lo que obligó a la activista a cancelar charlas, cambiar de vivienda y de número de teléfono, entre otros. Las consecuencias de la bilis digital (Jane, 2014) la condujeron a retirarse de la mirada pública por un largo tiempo. Estas expresiones de violencia fueron organizadas vía Twitter y Reddit, donde la comunidad *gamer* organizaba actos de acoso planificado hacia estas mujeres (Massanari, 2017). A pesar de que este fenómeno supuso un antes y un después en lo que a la identidad *gamer* respecta (Tones, 2014), la misoginia y la expulsión de las mujeres de ciertos espacios videolúdicos continua hoy en día en un proceso de creciente incelificación (Bratich y Banet-Weiser, 2019).

Es por ello por lo que la presente investigación se encuentra dentro del ámbito de estudio de los videojuegos con perspectiva de género. La problemática concreta se sitúa en los impactos y entramados sociales derivados de encuerpar a una mujer en GTA *roleplay* (o GTA RP, nombre que recibe por parte de la propia comunidad).

GTA RP se origina a partir del videojuego GTA V (saga GTA desarrollada por la empresa Rockstar), un afamado videojuego de acción – aventura y de mundo abierto, donde existe una narrativa predeterminada pero la jugadora elige cómo y cuándo juega las diferentes misiones y retos. Lanzado en 2013, sigue siendo uno de los juegos más vendidos a nivel mundial (Tassi, 2022). Ampliamente conocido por el protagonismo que toma la violencia, así como la sátira social sobre Estados Unidos en los que se basa su historia, que incluye contenido misógino, racista, homófobo y tránsfobo, la versión *roleplay* de este juego nació desde y para la comunidad de GTA; de este modo, las jugadoras tomaron el código original del juego y lo adaptaron favoreciendo una experiencia videolúdica mucho más emergente, libre y menos reglada, dotando de mayor agencia a la comunidad de jugadores. Así, a través de funcionalidades como la personalización del avatar o las múltiples posibilidades de interacción ofrecidas

¹ Tipo de violencia digital que consiste en revelar información privada de una persona en concreto, como su lugar de residencia, número de teléfono, lugar de trabajo...

en el mapa de *Los Santos*, aspiraron a recrear una inmersión tal que llegara a ser experimentada como una segunda vida, una cotidianeidad alternativa. Podemos definir el *roleplay* como “*un estilo de juego que consiste en asumir otra identidad. Interpretar a un personaje que nos hemos inventado dentro de un contexto ficcional en el que participan muchos otros jugadores con sus respectivos personaje*”. “*El roleplay es algo más calmado, una experiencia profunda y sofisticada que se cocina a fuego lento. Requiere de una serie de reglas que todo el mundo debe aceptar para que la ficción que se está interpretando se sostenga*” (León, 2021, p. 1). Es importante tener en cuenta que el *roleplay* no nace en GTA, se llevó a este juego por las posibilidades que tenía, ya que cuenta con un extenso mapa y una gran variedad de modificaciones que hacen del juego el caldo de cultivo perfecto para desarrollar historias, redes de interacción y tramas más que interesantes.

El *roleplay*, por lo tanto, trata de desarrollar una historia y un personaje dentro del universo GTA, lo que nos hace cuestionarnos cómo se (re)presenta a las mujeres y performa la feminidad en un videojuego que, en su arquitectura de diseño, tiene numerosos aspectos que pueden ser considerados misóginos. Por ello, se plantean unas dimensiones concretas que abordará el presente estudio:

- Las improntas sociales de los avatares femeninos
- Cómo las *affordances* favorecen o dificultan la experiencia de juego de las mujeres
- El concepto de terror sexual trasladado a lo digital
- Cómo y quiénes habitan los espacios/territorios, qué simbolismo tienen para las jugadoras y cómo se cocrean las prácticas sociales en el espacio.
- Cómo las jugadoras se relacionan en y con el juego.
- Las actitudes asociadas a la feminidad.

Se plantean las siguientes preguntas de investigación: ¿Qué significa encuerpar a la mujer en GTA *roleplay* y cómo se (re)significa a las mujeres en el juego? ¿Qué implicaciones sociales tiene encuerparla? ¿Cómo se percibe y qué se espera de la feminidad? ¿Cómo se construyen los imaginarios sociales alrededor de la feminidad? ¿Existe un continuum *online* – *offline* en la construcción de la feminidad? ¿cómo es este continuum y qué implica?

A nivel estructural, el presente trabajo de investigación se organiza en las siguientes secciones (1) Justificación y pertinencia, donde expondremos la relevancia de este estudio y el marco social en el que se embarca; (2) Objetivos de investigación y estado de la cuestión, donde trataremos los objetivos del presente trabajo, teniendo en cuenta las dimensiones y preguntas de investigación mencionadas anteriormente (ontología), así como los estudios cercanos al presente tema, observando así desde dónde se ha tratado, de qué forma, y qué aporta este estudio a la comunidad científico-investigativa; (3) el

marco teórico en el que se embarca el presente trabajo, en el que trataremos los conceptos fundamentales en los que se basan el análisis y los resultados; (4) La metodología en la que explicaremos todas las técnicas y herramientas utilizadas a lo largo de la investigación; (5) Las cuestiones epistemológicas, es decir, desde dónde y cómo miramos, y éticas, en la que plantearemos los diversos dilemas que nos hemos encontrado y cómo los hemos afrontado y resuelto; (6) Análisis y resultados, en los que trataremos los datos recogidos y los expondremos en forma de resultados, dando así respuesta a los objetivos y preguntas planteadas, que incluye un apartado de trastienda en el que se trata la cuestión más emocional de la etnografía y se explican detalles que se pueden perder en el análisis; (7) Y, por último, se exponen las conclusiones y discusión, que recogen los principales hallazgos de la misma, junto a cómo se va a hacer transferencia de estas y a las futuras líneas de investigación que se han abierto gracias al desarrollo de la presente.

Es relevante mencionar que a lo largo del presente escrito se utilizará el femenino genérico, ya que el principal objeto de investigación son las mujeres, y, por lo tanto, se comprende el sentido de utilizar este pronombre de forma genérica. También señalar que existe un [Glosario terminológico de jerga en roleplay](#) en los Anexos para facilitar la comprensión y lectura del presente trabajo.

Por último, nos gustaría mencionar que la investigación ha sido un viaje, se ha vivido y valorado el proceso como un largo recorrido que, con sus obstáculos y recompensas, ha sido una gran experiencia personal y profesional. Se espera, con todo el corazón, que las lectoras experimenten este viaje de la misma forma, con el mismo entusiasmo y la montaña emocional que supuso, o al menos, se acerquen a dicha sensación. Esperamos, sobre todo, que sea un disfrute y que se transmita la pasión con la que se ha abordado la investigación desde el cuerpo y lo afectivo.

JUSTIFICACIÓN Y PERTINENCIA

I. La importancia de los videojuegos

Cada año aumenta más el número de consumidoras de videojuegos. Se trata de un sector que, aunque lleva en desarrollo mucho tiempo, parece ir a más año a año. Podemos observar cómo este sector facturaba en 2011 en España 980 millones de euros (AEVI, 2011), mientras que en 2021 asciende a 1.795 millones (AEVI, 2021), lo que se traduce en un aumento del 183% en lo generado en el ámbito de videojuegos² en la última década. Es una actividad a la que los españoles dedicaban en 2021, de media, 8'1 horas semanales (AEVI, 2021), lo que nos muestra que los videojuegos son parte de la cotidianidad de muchas personas y un mercado en alza.

La relevancia de los videojuegos radica, en primer lugar, en su componente de socialización. Se trata de la digitalización del juego tradicional. El juego es la etapa en la que mediante imitación se incorporan, asumen y ordenan los roles sociales, las niñas encuentran en el juego la forma en la que adherirse a una comunidad a la que se pertenece (Maldonado y Contreras, 2011). El videojuego es la continuación del juego incorporando lo digital, tratándose así de una transformación del juego que incluye un nuevo componente: las mediaciones digitales, es decir, que estas prácticas sociales se dan appificadas, a través de plataformas o conexiones online. Por lo tanto, los videojuegos formarían parte de nuestra socialización (Huizinga, 1954 y Caillois, 1967), ya que, tal y como menciona Díaz Gutiérrez (2009), los videojuegos son herramientas a través de las cuales un niño o una niña comprende el entorno cultural que lo rodea, representan la simbología de la sociedad y la estructura cultural de nuestro territorio, lo que nos empuja a tratar de comprender su contenido y su capacidad para transmitir valores. Por otro lado, Puente (2015) afirma que los videojuegos se han ganado un espacio en los procesos de socialización, ya que se está produciendo un cambio en los imaginarios y las prácticas sociales que rodean al mundo videolúdico. Hay que tener en cuenta, además, que desde que se produjo el desarrollo de los juegos online multijugador y cooperativo, este es el espacio de socialización de pares de muchas usuarias, se ha observado que muchas personas crean hábitos y relaciones personales muy ligadas al espacio *gaming*, ya que ven el videojuego como espacio social (Tomlinson, 2018).

Este espacio, además, cobra interés por la agencia que toman las participantes, ya que se podría definir como una película en la que la espectadora tiene un papel activo en el desarrollo de su experiencia. Como afirma Muriel (2018b), los videojuegos son la forma más pura de consumo, ya que implica la participación activa de los jugadores a la que le sumamos la agencia participativa de la

² Estos datos hacen referencia a lo generado entre hardware, software y periféricos, es decir, videojuegos, consolas y periféricos.

espectadora y la libertad en la toma de decisiones para expresar dicha agencia, ya que como los videojuegos están llenos de oportunidades y soluciones, la responsabilidad de sus acciones recae sobre la jugadora. El aspecto más interesante del videojuego es cómo la experiencia de juego puede ser diversa, dependiendo de las decisiones que tome la persona que lo juega, pero sin embargo existe una agencia compartida en los significados que se producen condicionados por el juego (Mäyra, 2009).

Por lo tanto, se trata de una noción de agencia más compleja, que no se puede comparar con la agencia entendida tradicionalmente, sino que necesita de una mediación digital para producirse e interpretarse, y que además termina por ser una agencia compartida por la comunidad e influida por el juego.

A esta cuestión se suma la identidad que se ha ido conformando dentro del mundo de los videojuegos. La identidad *gamer* surge en los años ochenta y noventa, el videojuego por entonces era un hábito menos común, lo que creó una comunidad de jugadores, una “subcultura”, mayoritariamente estigmatizada y subversiva (Muriel, 2018a), convirtiéndose así en un espacio de construcción de identidad y relaciones (Puente, 2014). Además, hablaríamos de la comunidad *gamer* como una comunidad de juego (Pearce, 2009), ya que se trata de una comunidad que se involucra en el proceso de aprendizaje colectivo y tienen una identidad común que se define por una actividad de interés³.

Por lo tanto, observamos que los videojuegos han sido, son, y probablemente serán una parte muy importante en la socialización de las personas, así como parte de su identidad, haciendo así que sus participantes conformen una comunidad, y produciendo un cambio en la noción de agencia.

II. GTA en la industria de los videojuegos

GTA *roleplay* es una modalidad de juego online derivada del juego *GTA V*, el último de su saga hasta el momento. Este juego es uno de los más vendidos de la industria de los videojuegos. Desde su publicación en 2013, se hace con la suma de 170 millones de copias vendidas a finales de 2022 (Martí, 2022), se sitúa en segunda posición de los juegos más vendidos de la historia según la revista *Forbes*, superado tan solo por *Minecraft*⁴ (Tassi, 2022). Estas cifras nos muestran su relevancia en el mundo *gaming* y la alta estima de las videojugadoras por la saga GTA, muy marcada por sus avances en juego de mundo abierto, y sus innovaciones en jugabilidad de personajes e historias, así

³ Definición de comunidad de juego de Pearce: “a group of individuals who engage in a process of collective learning and maintain a common identity defined by a shared domain of interest activity” (2009, p. 5)

⁴ *Minecraft* tiene el puesto de videojuego más vendido de la historia con 238 millones de copias vendidas (Tassi, 2022).

como en la estructura de sus misiones y su libertad de juego. En cuanto a ventas anuales, en 2021 continuaba siendo el segundo juego más vendido, tan solo superado por el FIFA 22 (AEVI, 2021), mostrándonos así que este videojuego sigue teniendo una gran relevancia en la comunidad *gamer* ocho años después de su publicación.

Este videojuego se etiqueta como PEGI 18, lo que significaría que no se recomienda el juego a menores de 18 años de edad. La etiqueta PEGI, “*Pan European Game Information*” (AEVI, 2021), es una forma de garantizar que el contenido que hay dentro del videojuego tiene una recomendación de edad mínima. El motivo por el que GTA V, así como el resto de la saga, tiene esta etiqueta, es porque es un videojuego cuyo contenido incluye violencia explícita, armas, violencia sexual... A pesar de su contenido, es un videojuego consumido por menores de 18 años, ya que, como se ha mencionado anteriormente, esta etiqueta es una recomendación a los consumidores, no implica la prohibición de venta a menores de edad.

Dentro de la industria videolúdica, *GTA V* no solo supuso un hito a nivel técnico y comercial debido a sus numerosas ventas y sofisticadas innovaciones mecánicas, sino también por el modo en el que se ha estructurado su historia mediante la jugabilidad de distintos personajes dentro del mismo hilo narrativo, por el extenso mapa por el que nos podemos mover con inmensa libertad, sus numerosas misiones tanto principales como secundarias... Es un juego que ofrece múltiples posibilidades, formas de juego, y una inmersión excepcional. En 84 horas y 13 minutos de juego, contando con la historia principal y los extras, es un juego que, a nivel de innovación y jugabilidad, ha ofrecido al mundo *gaming* un título histórico.

III. Mujeres en un mundo de hombres.

El estudio de las mujeres en el mundo de los videojuegos se remonta a principios de los 2000. Laurel, pionera en la inclusión de las mujeres en la industria de los videojuegos, trata en *Utopian Entrepreneur* (2001) desde su propia experiencia como desarrolladora y mujer cómo la falta de diversidad en la industria de los videojuegos ha llevado a una representación de las mujeres minoritaria en los juegos y cómo esto ha influido en la percepción de las mujeres en la cultura de los videojuegos en general. Desde una perspectiva más sociológica, encontramos a Taylor con *Multiple Pleasures: Women and Online Gaming. Convergence* (2003), artículo en el que analiza los juegos online con perspectiva de género, y concluye en cómo estos juegos, que podrían ser una gran experiencia para las mujeres, tienden a generar experiencias problemáticas. Desde entonces, el estudio de las mujeres en el mundo de los videojuegos es diverso y multidisciplinar, sin embargo, faltan propuestas que aporten la

experiencia de las investigadoras, trabajos que encuerpen y traten el tema desde dentro, desde el cuerpo y lo afectivo.

Tal y como afirman Héctor Puente y Amparo Lasén (2015), los videojuegos pueden operar como espacios de homosocialidad masculina⁵, y esto se refleja desde la composición de género de las empresas y la representación que estas hacen de las mujeres, hasta la experiencia de usuaria encuerpando a una mujer en los videojuegos.

Desde las empresas de desarrollo, habitualmente las mujeres tienden a estar infrarrepresentadas en los procesos de creación y producción de obras videolúdicas. En este sentido, suelen ocupar puestos de animación o relacionados con competencias artísticas, como meras espectadoras, no crean la historia ni la desarrollan, por lo que pierden el poder de representarse a sí mismas, lo que produce que las figuras más predominantes sean configuradas como un hombre adulto blanco y cis – heterosexual, los personajes que no se enmarcan en esta definición quedan relegados a personajes secundarios con los que a veces ni si quiera se puede interactuar (Fernández-Vara, 2014). Esto produce que las mujeres no encuentren referentes en las empresas que desarrollan los videojuegos que consumen, y, por lo tanto, tampoco encuentren generalmente representación en el propio juego. Tanto Rughinis et al., (2016) como Dietz (1998), hablaron sobre la representación de las mujeres en los títulos más vendidos, en la primera investigación afirmaron que existen pocos personajes femeninos en los videojuegos, y los que existen, están mayoritariamente hipersexualizados y hechos para la mirada masculina. En la segunda investigación observaron 33 títulos y hallaron que tan solo un 15% de estos presentan a mujeres como heroínas o personajes de acción, y que un 30% no tenía representación femenina. En los títulos en los que aparecían mujeres, estas se enmarcaban dentro de tres roles principales: mujer como víctima (el porcentaje más alto), mujer como villana “sexy” (figura de *femme fatale*) o mujer como acompañante (sin valor en la historia).

Otra gran representación en el mundo *gaming* son los *esports*, competiciones de videojuegos que las consumidoras toman como referencia en los videojuegos competitivos online. En estas competiciones la participación femenina es casi nula (Farelo, 2019). Suelen recrearse las competiciones mundiales o regionales

⁵ “La homosocialidad expresa una tensión entre el deseo de establecer relaciones entre hombres y la mantención del orden heterosexual como marco dominante” (Andrade, 2001, p. 116). Por lo que entendemos que la homosocialidad masculina, en este caso, haría referencia a espacios “reservados exclusivamente a los jugadores varones. Son lugares en los que muchos de los hombres que participan no quieren que accedan mujeres para no romper ese espacio masculino de privacidad (rechazo y protección de lo que ellos consideran un espacio de no mujeres)” en Puente y Lasén (2015, p. 172).

en su versión “femenina”, como en el caso de Valorant⁶, en el que la competición femenina existe solo de forma paralela a la oficial, la masculina. Las competiciones femeninas tienen, generalmente, poca visibilización a nivel de publicidad y poca inversión desde los videojuegos en los que compiten, lo que se traduce en menos visualizaciones en sus retransmisiones y menor representación para las consumidoras. Estas acciones contradicen a los datos, ya que, según Kids Insight⁷ en 2016 las chicas entre 13 y 15 años mostraban más implicación e interés que los chicos de su misma edad en los videojuegos (Farelo, 2019), lo que debería traducirse en una mayor inversión en las mujeres dentro del mundo de los *esports*, y, sin embargo, a nivel deportivo, las mujeres tampoco encuentran referentes.

Por último y más relevante, la experiencia de las mujeres videojugadoras puede ser excluyente en múltiples ocasiones. Teniendo en cuenta la participación de las mujeres en los videojuegos, uno de los motivos que hace que las mujeres sientan los videojuegos como un espacio en el que son extrañas es la propia temática de los videojuegos. Los grandes proyectos no reflejan las inquietudes que puedan tener las mujeres, ya que están hechos mayoritariamente desde, por y para hombres (Díez Gutiérrez, 2009). Las mujeres tienden a preferir juegos en los que prime la colaboración frente a la competición, juegos más pausados con importancia en la trama, en los que haya espacio para el diálogo, la ayuda y el aprendizaje en grupo (Gil-Juárez, Feliu, y Vitores, 2010), valores que desaparecen parcial o completamente de los títulos en los que hay mayor inversión. A esto se le suma que la imagen que se hace de las mujeres en estos juegos tiende a ser estereotipada, sexualizada y relegada a un papel secundario (Díez Gutiérrez, 2009), reproduciendo lo que Bourdieu llamaba la subordinación erotizada⁸ (1998). Esto nos indica cómo los videojuegos reflejan estructuras de poder ejerciendo violencia simbólica hacia las mujeres, ya que la producción mayoritaria de videojuegos basados en la violencia y en la sexualidad reafirman la virilidad (Bourdieu, 1998), expulsando así a las mujeres y reafirmando los roles de género adscritos en el espacio videolúdico.

Además, la experiencia de juego online de las mujeres tiende a ser hostil. Las experiencias de acoso, agresiones verbales, insinuaciones y amenazas sexuales son habituales. Algunas de las prácticas violentas que sufren las mujeres en este espacio pueden ser cuestionar si es una mujer la que está realmente tras la pantalla (por la cantidad de hombres que ejercen la práctica de fingir ser mujer), así como prejuzgar que las mujeres juegan con el objetivo de buscar pareja o

⁶ Valorant es un videojuego tipo *shooter* desarrollado por la empresa Riot Games, es uno de los videojuegos más relevantes en cuanto a deportes electrónicos se refiere.

⁷ Kids Insight es una empresa de investigación de mercados en Reino Unido, centrada en la infancia y la adolescencia.

⁸ En Bourdieu (1998, p. 35) “*si la relación sexual aparece como una relación social de dominación es porque se constituye a través del principio de división fundamental entre lo masculino, activo, y lo femenino, pasivo, y ese principio crea, organiza, expresa y dirige el deseo, el deseo masculino como deseo de posesión, como dominación erótica*”.

tratarlas bien con la finalidad de encontrar en ellas una pareja sexual y/o afectiva online u offline. Por lo tanto, vemos bajo estas prácticas violentas que existen prejuicios basados en que los hombres deciden cómo es aceptable que juegue una mujer online (Fortim, y De Moura, 2013). Esto nos muestra que, tal y como afirma Puente (2015), las interacciones online no son neutrales, ya que en ellas podemos observar las mismas dinámicas de poder que son visibles fuera del mundo de los videojuegos. Además, el ciberacoso es una forma de ejercer presión sobre las mujeres para encorsetar su forma de habitar el espacio online (Martínez, 2018), siendo esto un reflejo de cómo se percibe el videojuego online como un espacio público, históricamente negado para las mujeres (Bourdieu, 1998). Un aspecto muy relevante a tener en cuenta en esta cuestión es la violencia ambiental que se da en estos espacios, es decir, las mujeres saben y sienten que en muchas ocasiones se va a producir un espacio de violencia hacia ellas, lo que desencadena en que se generen estrategias de resistencia y de protección.

Estas experiencias y falta de referentes se dan por una brecha digital de género, que se vincula “*en el uso de videojuegos con una disminución de las oportunidades educativas y profesionales para las mujeres*” (Gil-Juárez, Feliu, y Vitores, 2010, p. 212). Al ser los videojuegos un espacio hostil o excluyente para las niñas, lo aprenden como un lugar de hombres en el que no son bienvenidas, sumado a la tendencia de las mujeres a introducirse al mundo de los videojuegos a través de sus parejas varones, mientras que los hombres tienden a entrar situando este espacio como un lugar lúdico y de pares (Tomilson, 2018), mostrándonos así cómo se preconice el espacio *gaming* como masculino. Todo ello produce que las mujeres tiendan a evitar estas carreras profesionales y el mundo videolúdico en sí.

Aunque exista esta tendencia de exclusión de las mujeres y la otredad, existen espacios de resistencia, como blogs (por ejemplo “*Todas Gamers*” o “*Fat, ugly or slutty*”) en los que las mujeres pueden encontrar un apoyo en otras mujeres *gamers* con sus mismas experiencias, o también espacios no mixtos para videojugadoras como servidores de Discord⁹ en los que encontrar otras mujeres que jueguen a los mismos videojuegos, o cuentas en redes sociales centradas en esta última práctica. También ha habido desarrolladoras de videojuegos *indies*¹⁰ que han creado juegos con temática feminista como “*Sola*”, que muestra

⁹ Discord es una aplicación de mensajería y chat de voz muy utilizada en el entorno *gaming*. Esta aplicación se separa en servidores, que son grupos de personas que se unen por un tema determinado. Dentro de esto, existen servidores solo para mujeres *gamers*. Para entrar a estos servidores se hace una entrevista para verificar que seas una mujer y se te obliga a tener tu cuenta de Discord verificada (con tu número de teléfono en ella), además de que tienen un sistema de reporte, por si algún hombre entrara, para que otras chicas del servidor puedan “denunciar” a una persona.

¹⁰ Entendemos por juegos *indie* videojuegos independientes, es decir, que no son un proyecto financiado por una gran empresa desarrolladora, sino por pequeñas empresas o particulares.

en primera persona la experiencia de caminar sola por la calle siendo mujer, o “Memento”, que visibiliza los feminicidios (Jacobo, 2022).

Cuando hablamos de homosocialidad masculina, es importante tener en cuenta el rol que la identidad *gamer* ha tenido esta exclusión. Golding nos cuenta en su publicación “*The End of Gamers*” (2014) cómo la identidad *gamer* se va quebrando conforme la “otredad” entra dentro de este mundo, ya que ésta en su inicio era una identidad basada en la diferencia y la separación, y ahora se enfrentan a la visibilización de la otredad dentro de su propio espacio, los videojuegos. Las mujeres, que siempre han sido invisibles (por razones culturales, financieras y de fanatismo) aunque siempre se han encontrado dentro del mundo *gamer*, encuentran a día de hoy respaldos y propuestas más progresistas desde las empresas que desarrollan los videojuegos y establecen sus normas, decisiones influidas por las altas cifras de mujeres que son *gamers* a día de hoy, ya que constituyen un 48% de la comunidad (AEVI, 2021). Un ejemplo de las resistencias que se opusieron desde la tradicional identidad *gamer*, fue la etiqueta de *hardcore gamer* o *true gamer*, que, tal y como afirma Muriel, “*no es una identidad que está en crisis, es una identidad que nace de la crisis de identidad y, por tanto, permanece en un estado de incertidumbre cuántica*” (2018^a, p. 55), y es que el *hardcore* o *true gamer* es el que juega a “juegos de verdad”, categoría que excluye a videojuegos consumidos generalmente por mujeres u otras personas pertenecientes a la otredad, como por ejemplo títulos como *The Sims*. Si la identidad *gamer* ya traía estigma (Puente, 2015), la identidad de mujer *gamer* esta suscrita a ser una “anomalía” o un problema (Tosca, 2012).

IV. La feminidad en GTA.

La saga GTA, aparte de ser conocida por su alto contenido violento, ha sido muy criticada por su trato hacia las mujeres. Carolyn Petit, periodista en *GameSpot*, escribía un artículo/reseña muy criticada en el que define la intervención femenina en GTA V como nula y misógina, en el que hay “*poco espacio para las mujeres, excepto para retratarlas como strippers, prostitutas, esposas sufridas, novias sin sentido del humor y tontas feministas de la nueva era de las que estamos destinados a reírnos*” (2014, p. 1). No hay espacio en el juego en el que no exista un comentario despectivo hacia la mujer, desde las misiones principales y secundarias en las que ya hay pinceladas de misoginia, hasta en la publicidad que encuentras por el mapa o comentarios en la radio. La inmersión en el juego incluye una constante denigración de la mujer y de la figura de la feminidad. Es por ello, que resulta interesante observar cómo la comunidad ha traspasado estos valores en su modalidad *roleplay*, ya que estos mundos son contruidos por la propia comunidad de jugadores y jugadoras, los cuales ya reaccionaron negativamente a esta reseña anteriormente mencionada, tildando

a la autora de ignorante y tonta, con comentarios como “*las mujeres como tú con tanto sentimiento en lugar de procesamiento cerebral para escribir una reseña técnica y profesional, por eso los jugadores masculinos nunca se toman en serio a las jugadoras femeninas. No has usado tu cerebro para esto Carolyn Petit*” o “*En pocas palabras, burlarse de las mujeres no es misógino, es divertido, al igual que las burlas de todos los demás en el juego*”¹¹ (Petit, 2014, p. 1) que podemos ver en la Imagen 1. Observando la reacción general del público ante el señalamiento de los reflejos machistas del juego hace 10 años, es interesante ver cómo se articula actualmente un juego que pueden construir las jugadoras, con unas normas, dinámicas y cotidianidades concretas y establecidas por la comunidad de GTA *roleplay*.

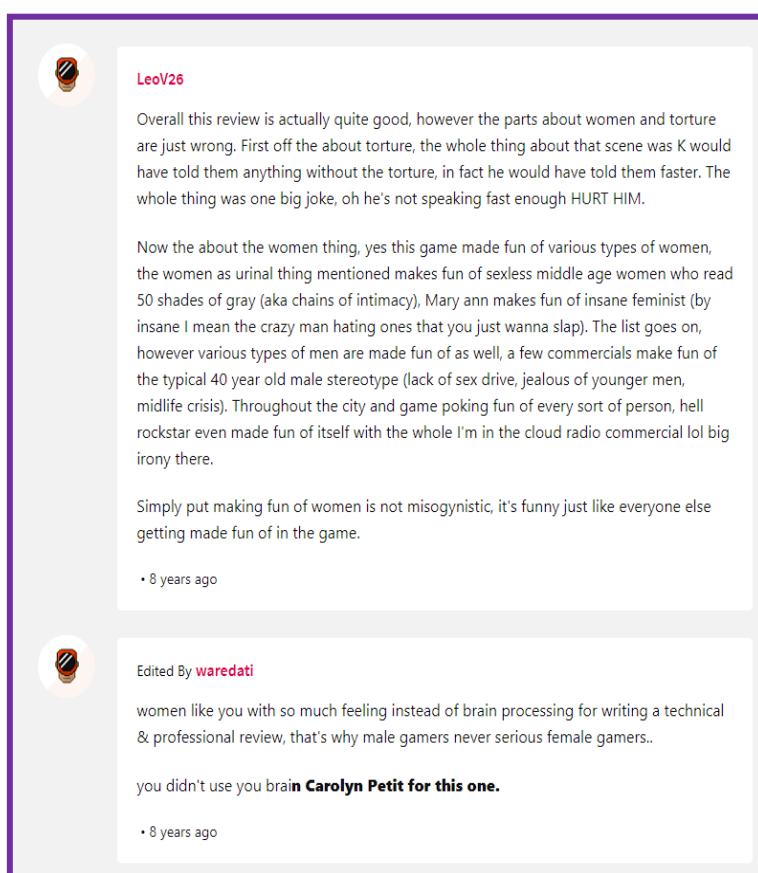


Imagen 1: Comentarios a la reseña escrita por Carolyn Petit, en 2014.

Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz (2021) en su estudio sobre agresiones a mujeres en los videojuegos, mencionan al GTA afirmando que es un juego en el que las mujeres pueden ser objeto de violencia explícita y otros actos violentos que demuestran que el maltrato a la mujer en los videojuegos se ha normalizado. A esto se suman los casos de acoso dentro de la empresa desarrolladora, Rockstar. En 2014 una de las trabajadoras de esta empresa denunciaba a un

¹¹ Ambos comentarios están traducidos del inglés. Los originales se pueden observar en la imagen 1.

alto cargo por abuso sexual, caso que fue desestimado por Rockstar por falta de pruebas. A cambio de esto, se ofrecieron charlas formativas contra el acoso (3Djuegos, 2019).

Por lo tanto, el punto de partida, el GTA V, ya se muestra como un juego hecho por y para hombres, violento y hostil hacia las mujeres.

A pesar de esto, podemos observar algunos cambios en la empresa. Está en desarrollo el siguiente juego de la saga, el GTA VI, del que han desvelado que tendrá la primera protagonista mujer y será latina. Además, quieren tener mayor cautela con el humor que se hace dentro del juego, afirmando que tendrán en cuenta a las minorías y reducirán este tipo de bromas (Arroyo, 2022).

OBJETIVOS Y CONTEXTO.

I. Objetivos.

En la presente investigación se busca, como objetivo general, analizar las representaciones sociales de la feminidad en GTA *roleplay*. Como objetivos específicos, se establecen:

- En primer lugar, analizar con perspectiva de género las *affordances* del servidor de GTA RP como agentes co-creadores/mediadores en los procesos de construcción de las representaciones sociales de la feminidad
- En segundo lugar, se busca describir las representaciones sociales que se hacen de la feminidad dentro del juego, atendiendo a los espacios que ocupan, las relaciones y las actitudes que tienen los personajes femeninos dentro del juego
- En tercer y último lugar, se quiere identificar el continuum online - offline encuerpando a una mujer en GTA RP, poniendo el foco sobre el concepto de terror sexual, observando la implicación de este continuum en el desarrollo online, es decir, buscamos identificar cómo afecta el imaginario colectivo que rodea al concepto de terror sexual en la experiencia de juego, si las mujeres actúan bajo este “paraguas” de precaución y si existe un relato de terror sexual.

En la presente investigación no se plantean hipótesis ya que, al utilizar una etnografía digital como técnica principal de recogida de datos, se trata de evitar las ideas preconcebidas sobre el campo y, además, se busca encontrar respuestas a las preguntas de investigación y evidenciar una realidad con datos empíricos, no demostrar una idea. En palabras de Hine: *“Los etnógrafos deben esperar la incertidumbre: sin la perspectiva de un relato exhaustivo de una realidad singular, nos enfrentaremos a la construcción de relatos que no son necesariamente verificables en términos estándar de objetividad”* (2015, p. 88). Sin embargo, se inicia el campo bajo algunas sospechas investigativas basadas en las vivencias dentro del mundo de los videojuegos:

- Las *affordances* producen y reproducen estereotipos de género, así como generan violencia ambiental hacia las mujeres.
- La representación de la feminidad está basada en la feminidad hegemónica dentro del mundo *gamer*¹², esta feminidad se puede describir

¹² La feminidad hegemónica se suele entender en el mundo *gamer* como un prototipo de mujer muy influido por la cultura anime, que busca ser *kawaii* (palabra popularizada en japonés, en español se podría traducir como adorable) con la finalidad de ser objeto de consumo sexual de los hombres. Predomina una estética basada en el color rosa, con una imagen infantilizada y sexualizada, y muy basada en el prototipo de adolescente/colegiala japonesa.

como una mujer que ayuda a los hombres a conseguir sus objetivos, relegada a un papel secundario, y son objeto de consumo sexual.

- El terror sexual existirá como un continuum, una traducción *online* de lo que el peligro sexual representa en el mundo *offline*, pero influido (ya sea a más o a menos) por las *affordances* y la representación de la feminidad que se den en el propio videojuego.

Se tienen en cuenta estas sospechas para tratar de mediar los sesgos y prejuicios previos, buscando la transparencia y, además, la rigurosidad. Se tratará de que estas sospechas, aun basadas en las vivencias y experiencias de la investigadora, no afecten al desempeño de la etnografía digital ni de la investigación en su conjunto.

II. Estado de la cuestión y contexto

El estudio de los videojuegos es una cuestión en auge dada la importancia que está cobrando en nuestra cultura, ya que es un campo que no para de crecer e innovar y que además aumenta cada año la cantidad de consumidoras de productos *gaming*. El estudio sociológico de los videojuegos como espacio cultural comienza con Huizinga en 1954 y continua con Caillois en 1967 (Puente, 2015). Desde entonces se han estudiado los videojuegos desde su impacto socio – cultural, como espacio de aprendizaje o el estudio de los videojuegos de forma lúdica, como forma de mejorar la experiencia de usuaria. Siguiendo las escuelas de pensamiento establecidas por Egenfeldt-Nielsen, Smith y Tosca (2012), encontramos, en primer lugar, cronológicamente, la *simulation community*, más centrada en la simulación de los videojuegos; y en segundo lugar, encontramos los *game studies*, escuela que sigue vigente actualmente, centrada en analizar los videojuegos desde una perspectiva narrativa, de diseño, de mecánicas (llamada línea formalista) o desde un análisis socio – cultural del juego (llamada la línea situacionista y de estudios críticos) (Puente, 2015).

El estudio de género dentro de los videojuegos también lleva un largo tiempo en alza, se puede observar por fenómenos como la polémica alrededor de la divulgación que realizó en 2013 Anita Sarkeesian sobre misoginia en videojuegos. Han sido muchos los estudios, investigaciones y proyectos que se han realizado sobre las mujeres en el mundo *gaming*, como el documental de Marina Amores (2020), “Nerfeadas”, que habla de las experiencias de mujeres desde el desarrollo de videojuegos, como jugadoras profesionales y como jugadoras “cotidianas”. En el panorama académico, son múltiples los estudios que se han realizado alrededor de estas dimensiones, ha sido un tema que se ha llevado a investigación desde los años 90 (Tosca, 2012). Para la presente investigación, resulta interesante revisar algunos como el escrito por Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz (2021), los cuales realizan una investigación sobre los

videojuegos cuya narrativa se centra en agredir sexualmente a mujeres. El primer videojuego que se encuentra dentro de esta temática es de 1982, titulado “La venganza de *Custer*”, el cual consiste en violar a una nativa americana que muestra “deseo” de que esto pase, siendo su protagonista un varón estadounidense. Tras estos, analizan una serie de videojuegos dentro de la categoría “*Hentai*”¹³, videojuegos de temática pornográfica en el que las mujeres, en ocasiones menores de edad, son totalmente cosificadas y construidas sexualmente para el ojo masculino. Afirman con su análisis que existen videojuegos que perpetúan la cultura de la violación y la violencia hacia las mujeres.

Otro estudio realizado por Tomlinson (2018), explica cómo se da esta preferencia por los videojuegos de los hombres frente a las mujeres, y concluyen que la construcción y diseño de los propios títulos excluyen los intereses de las mujeres, además de que ellas no encuentran en este espacio una red de juego y terminan por desechar algunos tipos de videojuegos, como por ejemplo los multijugador en línea, por encontrarse “fuera de lugar”, produciendo así que los hombres creen hábitos y relaciones alrededor del juego que las mujeres no encuentran (Tomlinson, 2018).

En “*From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*” se trata el acercamiento de las mujeres a la tecnología, y, en concreto, a los juegos de ordenador, y hablan sobre cómo la norma son los juegos de y para chicos, y cómo el desarrollo de los llamados “*pink games*”¹⁴ terminan por no ser deseables por las jugadoras mujeres, y haciendo así material la “otredad” con la que se trata a las mujeres, siendo ellas la “anomalía” en el espacio videolúdico (Cassell y Jenkins, 2000). La falta de redes fue confirmada también por Kafai, Heeter, Denner y Sun en “*Beyond Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*” (2008), en el que hacen un estudio en la infancia con el videojuego *Whyville* para observar cómo es el acercamiento y el comportamiento de los infantes en este videojuego, y observaron que los grupos que se formaban estaban atravesados por el género, lo que nos muestra lo importante que es esta red de juego para consolidar a mujeres jugadoras en juegos online. Relacionado con la falta de redes, Caetano (2018) nos muestra cómo las mujeres son objeto

¹³ “*Hentai*’ significa en japonés ‘anormal’, pero generalmente se utiliza esta palabra para llamar a una persona “pervertida”. Además, es el nombre con el que se denomina al manga o al anime japonés de contenido sexual explícito” (Merino, 2022).

¹⁴ Los *pink games* fueron un tipo de videojuego dedicado exclusivamente a chicas, normalmente orientados a la infancia. Verberne los define como “*brightly coloured games from the late 90s and early 2000s about cutesy characters, fashion and friendship*” (juegos de colores brillantes de finales de los 90 y principios de los 2000 sobre personajes tiernos, moda y amistad) (2022, p. 1).

de fetiche y erotización, y la importancia que tiene el género del avatar¹⁵ que se esté jugando a la hora de relacionarse y de sus experiencias en el juego.

Lo más relevante de estos estudios, para aportar novedad a nuestra investigación, es la ausencia de vigilancia epistémica en ellos, así como la falta de cuestiones éticas atravesadas por las investigaciones. Es muy relevante dar mayor relevancia y protagonismo a estas cuestiones ya que en la investigación digital nos enfrentamos constantemente a nuevos dilemas éticos y a nuevas formas de observar y tratar el campo, así como el constante contacto con la comunidad, lo que puede implicar que la forma de observar y desde dónde se observa tenga un gran impacto sobre el espacio.

¹⁵Cuando hablamos de un avatar hablamos de Figura jugable, bajo el control directo de la jugadora, es la herramienta de la jugadora para interactuar con el juego (Willumsen, 2018) y es personalizable (Caetano, 2018). En GTA V RP se refieren al avatar como personaje, PJ como abreviatura de este, ya que tiene un tono más teatral, escénico.

MARCO TEÓRICO

I. Antecedentes

Hemos repasado desde dónde y cómo se han observado los videojuegos bajo una perspectiva de género, una línea que tiene bastante trabajo y contenido, sin embargo, en concreto el videojuego GTA V ha sido un videojuego investigado de forma más superficial o desde otros ámbitos ajenos a la sociología, como el desarrollo de videojuegos, la educación, la psicología, la lingüística y el análisis de mercados.

Desde el desarrollo de videojuegos ha sido un videojuego de gran interés, ya que, como hemos mencionado anteriormente, este fue un título con grandes innovaciones técnicas. Encontramos investigaciones como la de Garfías Frías (2000), Fraile – Jurado y López-Martín et. al. (2019), Antón (2016) o Cuadrado Alvarado (2009) que tratan las innovaciones en la construcción, diseño y desarrollo de GTA V.

Por otro lado, se ha estudiado el título desde el ámbito de la educación. En la mayoría de ellos, se trata de observar qué valores transmite GTA V y qué posibilidades educativas tiene este título. Encontramos investigaciones como la de Ureña Ureña (2022), en la que trata la posibilidad de utilizar GTA V como herramienta educativa para la enseñanza de la seguridad vial en Costa Rica; o la de Ricoy y Ameneiros (2016) en la que analizan las diferencias de género en las preferencias y la dedicación a los videojuegos, así como las problemáticas relacionadas con su uso en adolescentes españoles; o la de Del Moral Pérez (2010) en la que observa tanto las potenciales aportaciones como los riesgos asociados con el uso de los videojuegos en diferentes contextos, incluyendo el título GTA en su análisis; o la de Mateo, Ros y Moreno (2008), en la que exploran desde una perspectiva educacional cómo los videojuegos reflejan y perpetúan las normas y estereotipos de género en la sociedad.

Además de estos campos, también se ha observado desde la psicología (Figuroa Varela, 2014) para analizar la influencia de los videojuegos en la agresión reactiva; desde la lingüística (Fiestas y Palomar, 2007) para analizar el lenguaje que se utiliza en la saga, o desde el estudio de mercado (Feijoó y García – González, 2016), para analizar la oferta y la demanda de este título. Se han encontrado muchos trabajos de fin de grado y máster sobre este tema desde distintos ámbitos, por lo que se puede intuir que el título está tomando relevancia como objeto de estudio.

Desde el campo de la sociología se ha observado GTA V desde la gamificación (Martín Martín y Vílchez Martín, 2013), desde el análisis de los valores en relaciones que fomenta (Meza – Maya y Lobo – Ojeda, 2017), o desde las representaciones sociales que existen en el título (Angarita y Ríos, 2017). No se

encuentra ninguna investigación cuyo objeto sea GTA RP, ni que mencione el *roleplay*. También es relevante mencionar que en estas investigaciones enfocan al juego como el objeto, mientras que en la presente investigación se entiende GTA RP como objeto, campo y herramienta de estudio.

Es por ello por lo que este trabajo cobra mayor sentido y pertinencia, ya que el *roleplay* es un campo muy insuficientemente estudiado y es donde, actualmente, y desde hace unos años atrás, está cobrando popularidad el título. Sumándole, además, que la investigación tendrá en cuenta, dará relevancia y reivindicará las emociones que surgen de la etnografía, un aspecto que las investigaciones en este ámbito tienden a pasar por alto.

La revisión de los estudios mencionados anteriormente, sumado a una revisión bibliográfica exhaustiva, nos ha permitido además desarrollar la siguiente definición conceptual, que será la forma de aglutinar los aprendizajes derivados de este proceso de investigación en un marco teórico que ha recogido distintas sensibilidades de las diversas escuelas y aportaciones teóricas de especialistas en el ámbito. Esto nos ha permitido construir un corpus teórico que nos da las herramientas que nos facilitarán analizar los distintos fenómenos, dinámicas y objetivos para dar respuesta a las preguntas de investigación que se han planteado en el presente trabajo.

II. Affordances generizadas

El concepto *affordances* lo acuña Gibson en su obra *The ecological approach to visual perception* (1980) para hablar de la comprensión de cómo los animales perciben lo que les ofrece el entorno. Para Gibson estas son relaciones que se dan de forma natural. Es importante comprender que las *affordances* son las posibles relaciones entre actores y objetos. El uso que se hace de estas, sean aprendidas o arbitrarias, no son *affordances*, sino convenciones (Norman, 1999).

Por tanto, las *affordances* hablarían de lo que los objetos nos ofrecen. Sin embargo, este término se aplicó a la investigación de la sociedad digital para tratar la negociación racional entre usuarios y diseñadores a través de una interfaz o plataforma (Cirucci, 2017). Por lo tanto, cuando hablamos de *affordances*, no solo debemos tener en cuenta el diseño y desarrollo de una plataforma, sino también la agencia de las usuarias de esta y del simbolismo que tienen dentro de la misma, ya que solo tienen un sentido dentro de unas circunstancias materiales, sociales y culturales concretas (Costa, 2018). Entonces podríamos definir las *affordances* como las posibilidades de interacción que ofrece una plataforma cuando toman un sentido simbólico dado por los usuarios en un momento y cultura concretos.

En el presente trabajo hay una serie de conceptos que han resultado críticos para el desarrollo de este. La revisión de literatura realizada ha sido fundamental para clarificar y recoger las últimas aportaciones conceptuales en torno a la noción de *affordances*. Gracias a esta revisión hemos recogido distintas sensibilidades y contribuciones al concepto, relativo a su dimensión de género y a otras dimensiones fundamentales para realizar el proceso investigativo. Este concepto trae consigo dos “ramificaciones” del mismo que nace de dicha revisión y serán muy relevantes para el posterior análisis: las *affordances* imaginadas y las *affordances* generizadas.

En primer lugar, las *affordances* imaginadas se podrían definir como la forma en que las usuarias interactúan con, en este caso, las posibilidades que ofrece un videojuego basándose en cómo imaginan o conciben el uso de esa posibilidad y cómo debe utilizarse (Pruchniewska, 2020). Un ejemplo de esto sería, por ejemplo, las animaciones en GTA RP. Se utilizan las animaciones para que el personaje actúe de una manera determinada, como, por ejemplo, cruzarse de brazos o darse un abrazo con otro personaje. En este caso las *affordances* imaginadas podrían ser el uso que se percibe que se debe dar con las animaciones, como, por ejemplo, cogerse en brazos entre dos personas de distinto género como símbolo de relación romántica.

En segundo lugar, las *affordances* generizadas (o de género) serán de gran utilidad en esta investigación por los objetivos que tratamos de abordar. Estas hacen referencia a cómo las *affordances* representan la cuestión del género, como, en nuestro caso, las posibilidades que da GTA RP para personalizar tu personaje en cuanto al género, si las mujeres pueden elegir si tener mucho o poco pecho, si hay diversidad de cuerpos, entre otros. Teniendo esto mucha relación con el concepto de género digital, que representaría las formas de expresión del género *online*, o mediado tecnológicamente (Cirucci, 2017).

Para la presente investigación, es muy relevante observar cómo se pueden utilizar las *affordances* dentro de GTA RP, ya que nos ofrece la posibilidad de ver cómo se performa el género femenino dentro del juego analizado desde el diseño y las herramientas que nos ofrece el mismo, tomando como referencia el estudio *Dating Ga(y)mes: Queer Performance in Farming Simulation Roleplay Games* (Stockton, 2019).

También es relevante observar la forma en la que el espacio se dispone y se simboliza el territorio. Para ello, consideramos necesario clarificar la diferencia entre espacio y territorio, entendiendo espacio como un lugar acotado vectorialmente, conformado por poliedros y objetos tridimensionales conocidos como la fisicalidad digital. Por otro lado, por territorio entenderíamos cómo se dota al espacio de simbolismo y de relaciones socioculturales, cómo el espacio trasciende y se dota de capas que lo resignifican. Son espacios performativos, subjetivos, cargados de códigos sociales que nos enactúan y cocrean la práctica

social (Ruiz, 2004). En la presente investigación, nos interesa como se (re)construye el territorio, como influye la performatividad de género y el terror sexual en la percepción del espacio y cómo la configuración de los territorios digitales opera como un dispositivo sociotécnico que reproduce hegemonías y prácticas de exclusión y desigualdad.

III. Performar el género femenino

Para empezar a comprender la performatividad del género femenino, la primera cuestión sería explicar qué entendemos por feminidad, partiendo de la conceptualización del género como una representación cultural. En primer lugar, teniendo en cuenta a Simone de Beauvoir (1949), lo femenino es la otredad, es decir, lo opuesto a lo masculino dentro de una cultura binaria, por lo que ser mujer representaría todo lo que no representa ser hombre. Por lo tanto, la feminidad hegemónica sería la docilidad, la sumisión y la obediencia (Sojo-Mora, 2020), siendo además la mujer el objeto, el producto transformado de la producción y reproducción del hombre, lo fácil, lo trivial, la cuidadora (Bourdieu, 1998).

La segunda cuestión que nos surge es ¿por qué es tan importante esta performatividad del género? Según Bourdieu (1998) en el cómo nos ven está el poder simbólico, pero la eficacia de este depende del que mira y de la que es mirada, lo que hace a la mujer un “ser percibido”, un objeto que se encuentra en el entorno esperando a que le perciban. Es por ello que el autor habla del “arte de empequeñecerse”, ya que la performatividad del género femenino consiste en ocupar el menor espacio posible, no hacerse notar, esperar a que un hombre la perciba.

Entonces, partiendo de estas bases, ¿cómo es la feminidad en los videojuegos? En primer lugar, para contestar a esta pregunta, necesitamos conocer cómo se representa a las mujeres desde el propio videojuego, qué hay detrás del diseño de esos píxeles. En la justificación hemos hecho un pequeño repaso acerca de cómo se han representado las mujeres, a continuación, indagaremos más en la cuestión de la representación cultural de la feminidad en los videojuegos. Díez, Fontal y Blanco (2004) esbozaron unos tipos ideales de personajes femeninos:

- Modelo masoquista: víctimas, deben ser rescatadas y complementan al protagonista varón. Viven y mueren en función de las decisiones de este (Imagen 2).



Imagen 2: Modelo masoquista. Princesa Peach en *New Super Mario Bros U Deluxe* (2019) esperando en una torre a ser rescatada.

- Modelo sádico: Mujeres que reproducen características viriles y tienen atributos físicos muy exagerados. En este modelo también incluiríamos a las mujeres tipo *femme fatale*, que acuden a la sexualidad para tener un beneficio de los hombres (Imagen 3).



Imagen 3: Modelo sádico. Christie Monteiro de *Tekken Tag Tournament 2* (2011), luchadora inspirada en la capoeira.

- Modelo *Barbie*: Mujeres superficiales y consumistas, centradas en su estética. Este modelo reproduce los estereotipos más clásicos de las mujeres (Imagen 4).



Imagen 4: Modelo *Barbie*. Carátula del juego *Bratz: A presumir de estilazo* (2022).

Observando estos modelos, podemos advertir cómo los personajes femeninos se construyen en base a la masculinidad, ya sea tanto como una versión contraria a ella, como una replicación de ella, o como una necesidad de ella. Estos personajes son creados para buscar que el espacio que ocupan las mujeres en los videojuegos sea en forma de complacencia (Bourdieu, 1998) hacia los hombres consumidores.

La tercera cuestión que nos surge para poder alcanzar nuestros objetivos es qué se espera de las mujeres que juegan y cómo este imaginario afecta al juego de las mujeres, ya que, en palabras de Kafai et. al. “es crucial entender cómo habitan los jugadores las culturas del juego para entender las complejas interacciones entre género y juego” (2008, p. 1). Hablando de los estereotipos existentes sobre las mujeres que juegan, observamos que, en primer lugar, se espera que estas tengan poco o ningún capital de juego¹⁶ (Kafai et. al., 2008), además de ver a la mujer como espectadora participante por empatía con el verdadero *gamer* (Bourdieu, 1998). Por lo tanto, lo que se espera de una mujer en el juego sería una persona que no sabe jugar y, por eso, ayuda al hombre a conseguir sus éxitos y victorias, relegadas a un papel secundario.

En concreto en el *roleplay*, al ser una especie de “simulador de vida”, se espera de las mujeres algo más parecido a lo que se esperaría de ellas en el mundo *offline*, alguien pasivo, complaciente y que no ocupe espacio.

¹⁶ Kafai. Et. al. Definen capital de juego como el conocimiento interno, núcleo del juego, se descubre mediante ensayo y error (2008).

IV. Continuum *online* – *offline*: La violencia y el terror sexual.

El estudio del continuum *online* – *offline* resulta relevante e interesante ya que, como hemos mencionado, el *roleplay* busca reflejar la vida *offline* dentro del universo GTA, tratando de recrear las relaciones y las interacciones sociales con fidelidad, aunque añadiendo el anonimato a esta fórmula¹⁷. Estas interacciones tratan de simular la realidad al detalle, utilizando las diversas animaciones que existen e incluyendo algunas que posibilitan, por ejemplo, relaciones sexuales, por lo que podría tener sentido que este continuum se produjera con mayor intensidad. En este caso, escogemos el concepto de terror sexual por cómo esto puede reflejarse en la forma en la que las mujeres desempeñan sus roles y papeles, la forma en la que performan el género y ocupan el espacio.

Por lo tanto, en primer lugar, es importante delimitar a qué nos referimos exactamente cuándo empleamos la noción de “terror sexual”. Barjola habla de la disciplina del terror sexual y la define como “*una tecnología político – sexista [...], una medida punitiva que la sociedad implementará a través de los relatos sobre el peligro sexual*” (2018, p. 30), por lo que nos interesa analizar en la presente investigación es la forma en la que el mito, el relato, el discurso del peligro sexual, impronta los cuerpos digitales de las mujeres que juegan a GTA RP, ya que esta disciplina trata de corregir, coaccionar y aleccionar a las mujeres, y dentro del mundo de los videojuegos, un mundo tradicionalmente entendido como masculino y homosocial (Puente y Lasén, 2015), donde puede haber una mayor violencia ambiental, se produce el caldo de cultivo idóneo para que se produzcan relatos de peligro sexual.

Para el análisis del terror sexual, es importante tener en cuenta los conceptos de geografía corporal y frontera corporal, aunque para este caso añadiremos a la definición la dimensión “digital”, ya que en esta investigación hablamos de cuerpos digitales. La geografía corporal se entiende como el traslado del concepto de territorio, incluyendo los aspectos del poder, de lucha y de resignificación que hay en este, haciendo así que los espacios prohibidos del exterior se vean trasladados al cuerpo de las mujeres (Barjola, 2018). Hablaríamos por lo tanto de geografía corporal digital cuando observamos las normas y obligaciones que se imprimen en el cuerpo de las mujeres en el espacio *online*, cómo su performance de género se ve afectada por los espacios que se les ha prohibido y por la forma en la que habitan y perciben el territorio, resignificando así sus cuerpos digitales y (re)configurando su subjetividad (Foucault, 1979). Por otro lado, entendemos frontera corporal como los límites que se establecen a las mujeres, un aviso de lo que no debe traspasarse para no ser violentadas sexualmente (Barjola, 2018), las fronteras corporales digitales

¹⁷ Se añade el anonimato ya que es muy complicado vincular a la persona real con el personaje al tener el *roleplay* el principio básico de no salir nunca del personaje, aunque es posible que se consiga vincular.

incorporarían el componente *online*. Un ejemplo de frontera corporal digital sería el relato existente sobre el peligro de pasar una foto desnuda, sobre el que se despliega el discurso de culpa y de revictimización.

Hablamos del continuum *online* – *offline* en cuanto al terror sexual ya que se produce una legitimización de la violencia sexual a través de la naturalización de esta (Bourdieu, 1998), en la que lo *offline* se traspasa a lo *online* (y viceversa) mediante la agencia de los usuarios, que llevan las prácticas sociales que han incorporado en su socialización al espacio videolúdico. Pero, además, los propios videojuegos han tratado las agresiones sexuales desde la normalización, la cultura de la violación se ha visto reflejada en múltiples videojuegos (Martínez-Oña y Muñoz-Muñoz, 2021). A esto se le suma que ha existido una constante reafirmación de ello entre pares, ya que se trata de un espacio tradicionalmente de homosocialidad masculina (Puente y Lasén, 2015), y que una forma de expulsar a las mujeres o de mantener el “deber ser” de ellas es mediante el terror sexual, la corrección continua de sus fronteras corporales digitales y la resignificación de su geografía corporal digital, de esta forma pueden proteger lo que ellos consideran un espacio tradicionalmente masculino, o bien excluyendo a las mujeres, o bien transformándolas en un personaje que beneficie su historia o experiencia, marcando el “deber ser” de las mujeres en los videojuegos (Fortim, y De Moura, 2013).

Por lo tanto, resulta relevante observar cómo operan los mandatos y las disciplinas del terror sexual como herramienta de corrección en un espacio tradicionalmente comprendido como de homosocialidad masculina, y las estrategias que se formulan a través de esta disciplina por parte de las mujeres para evitar agresiones y cómo esto afecta a la performance del género femenino en GTA RP.

METODOLOGÍA

I. Marco metodológico

Internet cobra relevancia por la perspectiva desde la que se puede observar, ya que puede o bien estar determinado como objeto de estudio, a nivel ontológico; como campo y espacio de observación; o como método, como la herramienta que utilizamos para la recolección y el procesamiento de los datos.

Para comprender el estudio de internet como objeto, como campo y como método, resulta relevante en primer lugar comprender internet como objeto de estudio y/o lugar de estudio, lo que produce los *digital methods* (Rogers, 2013). El ciberespacio era ese “sin lugar”, sin embargo, ahora se percibe como un espacio con sus subculturas, lo que produce un cambio en las preguntas que se plantean en el estudio de internet, se busca observar el cambio cultural y las condiciones sociales mediadas por internet, para posteriormente encontrar en internet además una dinámica, cambios culturales y sociales propios (Rogers, 2013). Por lo tanto, el estudio de internet produce el cuestionamiento del pensamiento epistemológico clásico: falta de presencia espacio-temporal, combinación de sincrónico y asincrónico, interpretación de muestras individuales de un universo desconocido, trabajo con la deslocalización, análisis de discurso desde el anonimato de internet, entre otros (Sádaba, 2015), como también afirma Hine (2000) con los efectos de internet sobre la concepción y el rol espaciotemporal, los cambios que implica internet en la forma de comunicarnos y cuestionar las dualidades clásicamente concebidas como lo real vs. lo virtual, la verdad vs. la ficción o la tecnología vs la naturaleza. Observaríamos como internet da un vuelco a los paradigmas metodológicos más clásicos, lo que lo convierte en un espacio y herramienta muy interesante para plantear y repensar metodológicamente.

Las prácticas sociales y las relaciones que se llevan a cabo dentro de internet resultan tan interesantes justo por lo mencionado anteriormente. En primer lugar, por la experiencia del tiempo y del espacio dentro de internet, ya que como comenta Sádaba (2013), no existe la presencia espacio temporal como la conocemos. Un ejemplo de esto sería mandar un mensaje por Discord a las 5 de la tarde en España, y que otra persona lo lea a las 12 de la mañana en Argentina. Hine (2000) afirmaría que eso supone una apertura para las posibilidades en las relaciones sociales. Internet pone además en duda la autenticidad, el anonimato es una de las mayores características de internet, lo que cambia también la forma de relacionarse. Es importante recalcar que el cambio en las interacciones sociales no supone algo negativo, ya que las interacciones online suponen una complementación, una estimulación, más que el estigma existente sobre internet como un espacio que produce desolación y sustituye la comunicación (Hine, 2000).

Es por estas cuestiones que se percibe que el método más oportuno para observar internet como cultura y como artefacto cultural es la etnografía digital, ya que tanto la cuestión espaciotemporal como el anonimato pueden condicionar otras técnicas, y la etnografía además nos hace comprender ese fenómeno de internet, ya sea como cultura o como artefacto cultural (Sádaba, 2013) y nos facilitan la observación de espacios que se crean a partir de la colaboración de la comunidad, y que además muestran un compromiso con el mismo (Horst, Hjorth y Tacchi, 2012). Por lo tanto, la etnografía digital nos resulta la técnica más pertinente, ya que no buscamos analizar internet *per se*, sino los usos y la construcción de sentido que hay alrededor de ello como algo que se encuentra integrado en la vida cotidiana (Hine, 2015). En palabras de Rogers: “*es necesario visitar el terreno para estudiar la web*” (2013, p. 23).

Para realizar una etnografía digital, lo primero es comprender la técnica. Bollestorff et. al. la definen como “*un proyecto holístico; buscamos comprender las prácticas compartidas, los significados y los contextos sociales, así como las interrelaciones entre ellos*” (2012, p. 68), definición a la que es pertinente añadir la aportación de Hine “*la etnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El objetivo es hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas. El etnógrafo habita en una suerte de mundo intermedio, siendo simultáneamente un extraño y un nativo. Ha de acercarse suficientemente a la cultura que estudia como para entender cómo funciona, sin dejar de mantener la distancia necesaria para dar cuenta de ella*” (2000, p. 13). En comparación con la etnografía clásica, la etnografía digital se caracteriza por realizar una “observación flotante” (sin presencia física), mediada por la tecnología y/o internet (Sádaba, 2015).

Es relevante comprender que hablamos de una etnografía digital y no digitalizada. Entendemos por un método digitalizado un método ya existente que se adapta a los medios digitales, por lo que sigue los mismos principios que en su versión “clásica”, no digital, pero utilizada mediada por tecnología. El método digital (nativo) requiere que la técnica haya sido creada específicamente para entender y explorar un fenómeno digital (Rogers, 2013), en nuestro caso, la etnografía digital requiere de observar el videojuego desde su estructura algorítmica y sus *affordances*, no se observa meramente la comunidad en su medio nativo, lo que definiría a una etnografía digitalizada, sino que se trata de observar cómo el diseño y la estructura del videojuego favorecen o imposibilitan determinadas cuestiones, las particularidades del medio digital. Un ejemplo de esto en la realización de la presente etnografía es el análisis de los cambios producidos en el código y el diseño del servidor estudiado, ya que se realizan unas adaptaciones del juego original en los servidores para mejorar la

jugabilidad. Se entiende lo digital como parte del análisis y no como contexto. Ilustramos en la Figura 1 lo que Rogers (2013) entiende por métodos digitales y digitalizados.

Table One: Situating five approaches to digital humanities and e-social sciences according to their preferred data and method types.

		METHOD	
		DIGITISED	NATIVELY DIGITAL
DATA	DIGITISED	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Culturomics* ▶ Cultural Analytics* 	
	NATIVELY DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Webometrics ▶ Altmetrics 	▶ Digital Methods

*Uses 'search as research'

Figura 1: Diferenciación métodos digitales y digitalizados.
Fuente: Rogers (2013)

¿Y cómo hacemos una etnografía digital? La mayoría de los autores de la presente revisión bibliográfica defienden que no existe una “receta” o “manual” de la etnografía digital, que eso es lo que hace que la técnica sea fuerte (Hine, 2000), sino que es la etnografía reflexiva y autoetnográfica, la que no se puede separar de las experiencias y vivencias de la investigadora, la que produce una fuente de conocimiento (Hine, 2015). En concreto la vivencia como etnógrafa en videojuegos se caracteriza por dos cuestiones: por un lado, la problemática de tener una doble faceta investigadora/jugadora, y, por otro lado, la de habitar en espacios imbricados (Puente y Sequeiros, 2019).

Hine (2015) establecería algunas claves para desarrollar la etnografía digital, afirmando que la etnografía debe ser de internet (conociendo internet), y no para (conocer) internet, mediante la metáfora de Internet E3: *embedded, embodied and everyday* (traducido al castellano: integrado, encarnado y cotidiano).

Otros autores también establecen algunas claves, manteniendo la postura de que no existe una forma estandarizada de realizar una etnografía. Boellstorff et. al. (2012) hablan de la importancia de la familiaridad con el espacio, lo que implica a su vez tratar de evitar las “asunciones de partida”, es decir, conocer el fenómeno y/o el espacio a observar sin estigmas ni prejuicios, tratando de conservar la “sorpresa etnográfica” para no pasar por alto detalles que pueden desaparecer en la cotidianidad (Boellstorff, Nardi, Pearce, Taylor y Marcus, 2012).

Pero, el punto común en el que más inciden tanto Hine (2015), Pink et. al. (2019), o Boellstorff et. al. (2012), es que las vivencias y experiencias de la investigadora influirán notablemente en el desarrollo de la etnografía digital, así como en su interpretación, lo que le da riqueza al resultado.

II. Integrada, encarnada y cotidiana.

El estudio de GTA RP con una etnografía digital se justifica por varios puntos. El primero, la especificidad del campo, ya que se trata de un espacio con unas dinámicas únicas con las que las personas que lo habitan se relacionan de una forma en la que solo se puede entender formando parte del espacio, comprendiendo así el significado y la experiencia con sus concreciones, ya que, al ser una comunidad online, estudiarla implica “estar ahí” (Sádaba, 2015). Hablamos de comunidades online como aquellas que tienen “*frecuencias regulares de contacto, identidades compartidas, reconocimiento de los otros miembros o pertenencias formales (membresías), existencia de códigos propios e intercambios de información regulares, normas, rituales y significados compartidos, etc.*” (Sádaba, 2015, p. 470). Entendemos la comunidad de GTA RP como comunidad online ya que formar parte de esta supone una continuidad, cotidianeidad, comparten la identidad del *roleplay*, la cual, además, aceptan o deniegan dejando formar parte o no de los distintos servidores¹⁸, dependiendo de si quieren asimilar o cómo asimilan las normas, rituales y significados compartidos, como son las reglas y mandatos que operan en el roleo, el significado del mismo, los rituales del propio *roleplay*...

El espacio en el que se va a realizar la etnografía digital es una *online community* (comunidad nativa online) (Sádaba, 2015) ya que es una comunidad que nace del propio internet, del propio videojuego. Es importante entender que el espacio en el que se realiza la etnografía no se cierra solo en el propio servidor de *roleplay*, sino que, para mejorar la calidad de las vivencias, existe un canal paralelo de Discord del servidor, en el que se gestionan y se relacionan las personas de este. Esto nos hace posicionarnos ante la multiplicidad de espacios y *affordances* que rodean al *roleplay*. Al ser un espacio muy específico, con unas

¹⁸ Los servidores son los “escenarios”. Una vez compras GTA V, descargas FiveM, una plataforma que aloja el cliente desde el que podremos entrar a las distintas salas (servidores) para poder rolear. Para hacerlo más familiar, se puede explicar desde una aplicación más conocida, como WhatsApp. Imaginemos una página web desde la que podemos entrar a un montón de grupos de WhatsApp, en esta web nos muestran los grupos, con sus respectivos nombres, y las especificaciones, como en qué lengua se habla, de qué se habla en ese grupo, si se necesita algo para entrar al grupo... Todos los servidores tienen el mismo mapa, el del propio título original, aunque algunos tienen pequeñas modificaciones ajustadas a las historias que se desarrollarán dentro de estos. Por ejemplo, algunos están ambientados en España, por lo que ponen carteles y anuncios en español. En los anexos ([Anexo 1: FiveM](#)) se adjuntan imágenes para poder ver cómo es la plataforma y cómo funciona.

normas muy claras y contundentes, se toma la decisión metodológica de no participar en los espacios *offline*, ya que se alejaría de nuestros objetivos y además rompería el *roleplay* como dinámica principal que sitúa la investigación, pero se tiene en cuenta la existencia de un *continuum* e internet como forma desagregada (Hine, 2015). Por lo tanto, la etnografía tendrá lugar en el servidor de *roleplay* y en el Discord del propio servidor (del cual no se mencionará el nombre por cuestiones éticas y de anonimato), tratándose así de una etnografía digital multisituada (Hetland y Mørch, 2016).

La etnografía se va a realizar desde la inmersión en el mundo virtual¹⁹ de GTA RP desde un servidor concreto. La decisión de que sea un único servidor tiene varios puntos clave:

- Por los recursos disponibles, ya que el recurso temporal y el factor humano impedirían hacer una etnografía de calidad dentro de más servidores, a la hora de observar *affordances*, poder establecer relaciones, crear personajes con un sentido narrativo (y no confundir entre personajes, ya que cada servidor sería un personaje con unas relaciones distintas), la capacidad de inversión en el campo se vería frustrada por la cantidad de trabajo asumido.
- El servidor en el que se realiza la etnografía se escogió, en primer lugar, por la disponibilidad y accesibilidad de la persona que lo gestiona ya que desde un primer momento se mostró abierta a enseñarnos el mundo y familiarizarnos con este, además de tener algunos protocolos con perspectiva de género que facilitaron la comodidad de la investigadora para llevar a cabo la etnografía, ya que esta técnica consiste en conocer un fenómeno, o en este caso, un mundo virtual concreto, pero no en ponerse en riesgo. En segundo lugar, se selecciona este servidor por el idioma, ya que es un servidor de habla hispana (lo que incluye usuarias de España y Latinoamérica). En tercer lugar, por ser un servidor sin *white list*²⁰, ya que al no haber estado en contacto directo previo con el mundo del *roleplay*, un servidor más abierto nos iba a permitir conocer este

¹⁹ Se entienden mundos virtuales según la descripción de Boellstorff et al.: “*Describimos los mundos virtuales como poseedores de las siguientes características. En primer lugar, son lugares y tienen un sentido del mundo. No son sólo representaciones espaciales, sino que ofrecen un entorno rico en objetos que los participantes pueden recorrer y con el que pueden interactuar. En segundo lugar, los mundos virtuales son multiusuario por naturaleza; existen como entornos sociales compartidos con comunicación sincrónica e interacción. Aunque los participantes pueden realizar actividades solitarias en ellos, los mundos virtuales prosperan gracias a la cohabitación con otros. En tercer lugar, son persistentes: siguen existiendo de alguna forma incluso cuando los participantes se desconectan. Por tanto, pueden cambiar mientras un participante está ausente, en función de la propia plataforma o de las actividades de otros participantes. En cuarto lugar, los mundos virtuales permiten a los participantes encarnarse a sí mismos [...], de forma que puedan explorar y participar en el mundo virtual.*” (2012, p. 7).

²⁰ La “*White list*” (la traducción literal sería “lista blanca”) es un filtro que tienen algunos servidores de GTA RP. Para mayor especificación, ir a [Anexos: Glosario terminológico de jerga en roleplay](#).

mundo en profundidad y “sin vergüenza” por no saber rolear o no conocer las dinámicas del espacio, ya que estas dos cuestiones podrían haber sido motivo de expulsión en servidores con *white list*.

Por lo tanto, con la etnografía buscamos un contacto continuado y diario con el espacio y las personas que lo habitan, entendiendo y viviendo su cotidianeidad, así como la cultura que lo contextualiza, lo que implica la escucha, la observación, y saber qué preguntas formular y cuando hacerlo (Pink et. al., 2019).

También hacer hincapié en que será una etnografía reflexiva y autoetnográfica, en la que las vivencias y las experiencias de la investigadora formarán parte de los puntos clave de los que parta la interpretación del espacio, poniendo especial atención (y reivindicando) las emociones que pueden surgir encarnando a una mujer en GTA RP. Para ello, un factor clave es la vigilancia epistémica a lo largo de la etnografía digital y del posterior análisis, teniendo en cuenta la posición de investigadora, las vivencias, los sesgos y los prejuicios que se puedan tener para que esto no sea un obstáculo en la investigación.

Para cumplir todo esto, se siguen las recomendaciones de distintas expertas en etnografía digital, que se detallan a continuación:

- Recursos: el entorno físico y las tecnologías con las que se desarrolla la etnografía (Boellstorff, et. al., 2012). En este caso, se realizará desde un espacio seguro para la investigadora y en un lugar con el que ya está familiarizada como es su vivienda. Se asegura que el PC pueda soportar los requisitos de *software* y *hardware* que exige el juego, así como un buen micrófono y un *software* de grabación para la recopilación de datos (OBS) y de edición (DaVinci Resolve) para la posterior exposición de los datos. A pesar de que el *software* de grabación pudo dar algunos errores técnicos, se solucionaron con rapidez para no entorpecer el desarrollo de la investigación.
- Aprendizaje y familiaridad con el espacio: En primer lugar, se busca la apertura a la “cultura digital” (Pink et. al., 2019). Se trata de evitar el sesgo de las vivencias y experiencias anteriores, que han sido más hostiles, observando durante un mes el Discord del servidor, familiarizándonos de esta forma también con este espacio y sus usos cotidianos. Gracias a este espacio, además, nos familiarizamos con el lenguaje que se utiliza, las formas de comunicación y las *affordances* que se entrelazan con el propio espacio de *roleplay* (Boellstorff, et.al., 2012). Además, se dedican dos semanas a familiarizarse con el entorno, el mapa, las dinámicas, las normas y las *affordances* del servidor de *roleplay*.

- La presencia: Para decidir cómo va a ser la presencia de la investigadora, lo primero que se hace es elegir cómo va a *performar* el género mediante el avatar (Boellstorff, et.al., 2012). En nuestro caso, se escoge un avatar que no confronte con el personaje que se va a llevar a cabo, que va a ser el reflejo de la propia investigadora, pero tratando de evitar actuaciones en las que se puedan “romper” dinámicas o situaciones que aporten calidad etnográfica, responsabilizándonos de la agencia que se puede tener en el servidor (Hine, 2015). El avatar es importante ya que una vez se crea un personaje en un servidor, este no se puede eliminar salvo por CK²¹. Se tendrá una actitud exploratoria (Hine, 2015) salvo en casos de violencia explícita, en las que la estrategia es la intervención directa con el equipo del servidor o la imposición de límites en caso de violencia hacia la investigadora (ya que, como se ha mencionado anteriormente, no buscamos el riesgo de la investigadora, sino datos con calidad etnográfica).
- Informantes clave: Se escoge como informante clave al administrador y fundador del propio servidor, ya que este tiene “*conocimientos técnicos y su grado de expertizaje, una característica muy relevante en estos ámbitos*” (Sádaba, 2015, p. 475). Esta persona, de la cual no se revelará el nombre ni el *nickname* por anonimato y ética, nos enseña a rolear, las dinámicas y las normas del servidor, además de hacernos recomendaciones para mejorar la calidad etnográfica. En la primera entrevista nos dio información sobre la gestión de otros servidores y de la gestión de su servidor. A lo largo de la etnografía encontramos otro informante clave, un usuario del servidor, que nos muestra los espacios y las violencias existentes en el lugar. La información de este usuario es clave para la investigación, ya que nos habla desde la vivencia y la experiencia.
- Tiempo: Teniendo en cuenta la cantidad de datos que se pueden observar y registrar por las facilidades tecnológicas que ofrece la etnografía digital, así como por la “*asincronía de las interacciones y por el hecho de poder guardar datos sin estar presente, recopilar respuestas en función de la disponibilidad o acumular observaciones de manera interrumpida e inconexa sin la exigencia de la copresencia física*” (Sádaba, 2015, p. 477), el tiempo en campo se decide en función de la información que nos dé, ya que, en la etnografía, “no hay atajos” (Horst, Hjorth, Tacchi, 2012). El horario se escoge en función de cuándo podemos encontrar mayor cantidad de personas en el servidor y teniendo en cuenta el factor humano

²¹ El CK (Kill Character) se refiere a la muerte del personaje en el servidor, lo que tiene un impacto en su historia y en la de las personas que le rodean. Este debe ser aprobado por la administración del servidor.

y de autocuidado, lo que nos lleva a coincidir con mayor población española que latinoamericana, además de intentar pasar varias horas seguidas en el campo (Boellstorff, et. al., 2012). La inmersión se hace todos los días (salvo excepciones) para comprender y vivir la cotidianidad en el servidor (Hine, 2015). En total, se pasa un total de cuatro semanas, de 3 a 5 horas al día, para llegar a la saturación teórica.

- Recogida y administración de datos: Ya que “*la investigación en Internet se enfrenta a menudo a objetos de estudio inestables*” (Rogers, 2013, p. 24), se opta por dos tipos de recogida de datos. Por un lado, se grabarán las sesiones al completo mediante el *software* OBS, el cual nos permite la grabación de la pantalla y de voz, lo que nos servirá para captar fenómenos relevantes con fidelidad de forma eficiente, además de poder registrar la etnografía al completo, pero, además, nos servirá a modo de “diario de campo”, ya que al grabar la voz de la investigadora podremos recoger pensamientos y emociones, captando además el momento exacto en el que se producen. Estos documentos audiovisuales serán eliminados en seis años (ya que son datos valiosos para futuras investigaciones y publicaciones) y no serán compartidas bajo ninguna circunstancia sin anonimizar, evitando cualquier posibilidad que permita la identificación de las personas implicadas/participantes. Por otro lado, se va a redactar un diario de campo, es decir, un documento “resumen”, en el que tras las sesiones de etnografía se recogerán los elementos más importantes.

Por lo tanto, se tendrá como principios para realizar la etnografía digital las 3Es de Christine Hine: Integrada, en tanto que el *roleplay* transformará la forma en la que la investigadora se relacionará durante la etnografía, integrando las dinámicas, *affordances* y nuevas formas de interrelación; Encarnada, en tanto que se encuerpa a una mujer en GTA RP, y, por lo tanto, se encarnan los objetivos de investigación; y Cotidiana, ya que se practicará la cotidianidad del *roleplay*, aplicando a la vida de la investigadora los tiempos habituales dentro de juego en este espacio diariamente.

Para realizar una investigación, y con más peso si se realiza una etnografía, es relevante observarnos dentro del propio proceso de investigación, para situarnos dentro del entorno que vamos a observar y comprender qué papel tenemos en este y cómo nos ha afectado y nos afecta, ya que en esto consiste una etnografía encarnada bajo el paradigma constructivista. Por ello, se redacta una “carta” en la que nos observamos, comprendemos y situamos en el espacio:

Me inicié en los videojuegos siendo muy pequeña, mi referente en este mundo fue mi hermano. Solía jugar a títulos como *Left 4 Dead*, *Halo*, *Call of Duty*, *The Sims*... Normalmente jugaba a juegos *offline*, sin contacto con otras personas, ya que a mi padre no le gustaba que yo me expusiera de esa manera, mientras que mi hermano si lo experimentaba. Esta diferenciación por género también se veía reflejada en los espacios en los que jugábamos, ya que yo tenía que jugar en un ordenador instalado en el salón (lugar “público”, bajo vigilancia) y mi hermano lo tenía en su habitación (bajo su privacidad). Recuerdo que una vez, teniendo apenas 9 o 10 años, jugando a escondidas a un juego online, un hombre mayor trató de saber dónde vivía, cuántos años tenía... Mi padre vino y descubrió lo que estaba pasando, ya que me escuchó llorar. En ese momento, mi padre, preso del miedo (y de una educación con unos valores algo machistas) me culpó de lo ocurrido y me prohibió jugar a juegos online sin supervisión. Mi hermano seguía teniendo esa libertad y no había vivido esas experiencias nunca.

Dejé de formar parte de los videojuegos en la preadolescencia, sin entender por qué, dejaron de ser parte de mi cotidianeidad, mientras que mi hermano conformaba en los videojuegos su identidad y su grupo de pares. Hoy en día comprendo que fui “excluida” de este mundo, ya que nadie en mi grupo de pares, conformado por mujeres, compartía ni veía como algo positivo el mundo *gaming*, ya que me hacían saber que no era algo “aprobado” por el grupo, a lo que se sumaban las experiencias hostiles y de hipervigilancia que había vivido.

Hace como tres años vuelvo a jugar, animada por mi pareja (un hombre y, por lo tanto, aceptado dentro del mundo) y en un contexto de pandemia. Me aventuré a jugar a juegos *online* cuya comunicación era por micro, lo que me llevó a tener experiencias hostiles tales como ser señalada de “ser carreada por mi novio” (es decir, que ganaba las partidas gracias a él), apuntando que una mujer no puede ser hábil en estos espacios, o bien se me insinuaban sexualmente, incluso una vez unos chicos fingieron que abusaban sexualmente de mi dentro de un *shooter* (un juego de disparos, en el que no hay más que el micro y los pocos movimientos que te permite el juego). Esa última experiencia, en la que me encontraba jugando sola, me empujó a no jugar *online* sin apoyos nunca más, pero también a encontrar en los videojuegos un campo de estudio sumamente amplio, en el que el género es parte partícipe de las relaciones, los roles y los comportamientos de todas las participantes.

Tras esto probé más juegos, jugué sola online... Pero me di cuenta de dos cuestiones: Primero, que en los juegos en los que haya un rol de cuidadora (normalmente llamado *support* o sanadora) se va a relegar a una mujer, o a veces incluso somos nosotras las que decidimos jugar en estos ya que “*ellas, niñas y mujeres, se comportan jugando como se espera de “las mujeres” y dicen preferir lo que se espera que prefieran las “mujeres”*” (Gil-Juárez, Feliu, y Vitores, 2010, p. 218), y, segundo, que hay juegos que son totalmente excluyentes hacia las mujeres, como pueden ser *Call of Duty*, la saga *Dark Souls* o incluso *Hollow Knight*. En futuras investigaciones profundizaré y observaré el por qué, solo sé que las mecánicas de los dos últimos juegos, muy centradas en la “superación”, están muy desvinculadas de la feminidad, así como el primero excluye por completo a la figura de la mujer o la feminidad, siendo todos los personajes hombres y siendo la propia temática un aspecto en el que solo se ha usado a la mujer como objeto de intercambio: la guerra.

Por lo tanto, me di cuenta de que podía juntar dos ámbitos de mi vida que me apasionan, los videojuegos y la sociología, y aprovechar aquellas situaciones hostiles contra mí, encuerpando a una mujer, a mi favor, dándoles una explicación, lo que me ayuda a dejar de sentir que los videojuegos no son un espacio para mí, y, además, me ayuda a tener una mejor gestión emocional de esas situaciones al conocer por qué se producen, ya que como dice mi terapeuta: “el conocimiento es poder”.

En esta ocasión me centré en GTA *roleplay* por dos cuestiones: la primera, mi ignorancia sobre este juego, ya que solo había podido disfrutarlo viendo a otras personas jugar en *streaming* y me pareció la mejor opción para hacer una etnografía, un lugar desconocido en el que la sorpresa investigadora iba a ser constante, así como evitar el sesgo que crea la cotidianidad de un juego, por el que pasas por alto cuestiones muy relevantes por estar familiarizado con este. La segunda fue por el artículo de Puente y Sequeiros (2019) “Mirada sociológica al software lúdico: la dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos”, que me hizo ver el *roleplay* como un espacio en el que la teoría de Goffman parece encarnarse, ya que es un escenario en el que se recrea lo cotidiano y todas interpretan un papel concreto, previamente meditado y pactado. Es un reflejo de la sociedad mediado por la teatralidad y creado por la propia comunidad *gamer*. Estas dos cuestiones me empujaron a querer investigar en GTA RP y poder incluir mis inquietudes de género en el estudio de los videojuegos.

Es relevante dentro de este contexto comprender los autocuidados que se han necesitado para la realización de la etnografía digital. En primer lugar, según se iba desarrollando el trabajo de campo, más costaba desempeñarlo a nivel emocional, ya que entrar a campo significaba la exposición constante a insultos, acoso, ser tratada como un objeto o incluso ser ignorada por ser una mujer. En segundo lugar, la habituación a un videojuego desde cero, sin ayudas ni apoyos dentro del servidor, ha sido un obstáculo para superar, ya que el desconocimiento del funcionamiento y las mecánicas del juego eran, en muchas ocasiones, un foco de frustración y cansancio, ya que tampoco había mallas afectivas. Se ha necesitado de mucho apoyo fuera del servidor para poder continuar la etnografía en muchas ocasiones, tanto por vivencias pasadas y circunstancias personales que afectaban la forma en la que se afrontaba la frustración y el enfado ante el acoso y el desconocimiento, como por las situaciones a las que expone el juego en sí. Es por ello por lo que se decidió hacer un apartado de agradecimientos y trastienda, para que exista la posibilidad de comprender con rigor lo que ha implicado el desarrollo del trabajo de campo y, por lo tanto, qué significa encuerpar a una mujer en GTA RP.

V. Innovación metodológica: el mapeado de registro interactivo

Se hace una propuesta de innovación metodológica, a la que se llama “Mapeado de registro interactivo”. Esta consiste en recrear el mapa de GTA V (imagen 5), en el que se basan los servidores de *roleplay*, y en este poder plasmar dos aspectos clave para los objetivos de investigación: (1) En primer lugar, se busca reflejar la forma en la que las usuarias ocupan el espacio con perspectiva de género. Plasmaremos en él, por un lado, qué espacios se entienden como legítimos para que habiten los dos géneros²², y, por otro lado, se pondrán extractos de la etnografía digital en forma audiovisual en el que se reflejan las cotidianidades, coreografías y performances de género en estos espacios (prácticas sociales, expectativas adscritas a roles, discursos e imaginarios, reacciones y "rupturas" interpretativas...). (2) En segundo lugar, se utilizará como registro de escritura que opere paralelamente como repositorio de materiales y como trastienda de investigación abierta y honesta (por supuesto garantizando los estándares éticos y de anonimizado más rigurosos), partiendo de una adaptación que mezcla el *user journey* (experiencia de usuario) y el mapa de empatía, por el que se mostrarán extractos audiovisuales de las situaciones de tensión, de miedo o de violencia que pudo sentir la investigadora, sumado a lo que sintió si el audio no lo recoge.

Es relevante entender esta técnica bajo la distinción entre objeto (el videojuego a nivel ontológico), el campo (espacio de observación) y el método (herramientas de recolección y procesamiento de datos), ya que el mapeado de registro interactivo comprenderá GTA RP como las tres. Por un lado, GTA RP como objeto de estudio, en segundo lugar, es el campo en el que observaremos y, por último, como método, ya que será el propio mapa que nos ofrece el juego en el que recogeremos y expondremos los datos.

Se propone esta variante técnica por numerosas cuestiones:

- (1) La primera, por la relevancia que consideramos que tiene la experiencia de la investigadora en una etnografía digital, así como sus emociones como categorías de análisis, ya que encuerpa el estudio desde su sentir, lo que implica la exposición de su cuerpo digital en el campo. Hablamos de cuerpo digital porque lo que nos sucede en la digitalidad afecta al cuerpo físico, el *continuum online - offline* se da hacia ambas direcciones, lo que implica que nuestro cuerpo físico y el digital estén conectados mutuamente, en palabras de Hine “*no basta con decir*

²² Se habla de un sistema binario de géneros porque en la comunidad de GTA RP la diversidad de género o encontrar alguna referencia a personas que salgan fuera de este sistema ha sido imposible, la comunidad comprende que hay dos géneros. Incluso ni si quiera la comunidad hace referencia a la distinción sexo – género. Esto es en general, ya que hay personas que comprenden y hablan de la comunidad LGTBI, pero es una minoría y no nos hemos encontrado con estas personas en la etnografía digital.

simplemente que uno está aquí o allí, encarnado o no, en línea o fuera de línea. Tanto el online como el offline son modos de ser complejos” (2015, p. 43).

- (2) La segunda cuestión, es la posibilidad de reflejar cómo, cuándo y por quién se ocupan los espacios online, lo que nos mostraría cómo afectan las creencias *offline* en el desarrollo de las dinámicas *online*, ya que “*estos nuevos espacios de sociabilidad reproducen los viejos, pero a su vez suman y añaden nuevas interacciones cotidianas*” (Sádaba, 2015, p. 462), por lo que nos facilita observar cuánta agencia tienen los usuarios sobre los significados y las creencias ya asimiladas, compartidas y reproducidas.
- (3) En tercer lugar, aprovechar el potencial de las herramientas y datos digitales recopilados, como la interactividad, las improntas y las trazas digitales.
- (4) La cuarta cuestión, es la oportunidad de poder anclar experiencias, prácticas, resistencias, conflictos y/o emociones a espacios concretos, pudiendo así reflejar cómo la configuración espacial, mediante reapropiaciones simbólicas y emergentes, se convierte en un territorio social que reproduce estructuras de poder y que permea los espacios.
- (5) Por último, por la potencia visual y de significados que tiene, ya que al poder ver y oír *clips* de situaciones concretas, ver cómo afectó a la investigadora, qué significan, cómo se interpretan... Es algo que se recuerda fácilmente y hace sentir a la espectadora parte del escenario, hace revivir la etnografía a quien lo ve, dando así una transparencia única a la investigación.



Imagen 5: Mapa de GTA V. Este mapa se recrea en todos los servidores de *roleplay*

Por último, recalcar que el audio que se muestra en el mapa está editado mediante un *software* de edición de video (DaVinci Resolve) para garantizar el anonimato de las personas que aparezcan en la etnografía digital.

VI. Preguntar para conocer. Escuchar para comprender.

A lo largo del trabajo de campo etnográfico se llega a la conclusión de que existe una gran dificultad para observar cuestiones muy relevantes en la investigación, como las estrategias para evitar los peligros sexuales o cuáles eran los relatos y los mitos que se formaban en torno al terror sexual. Por ello, se realizan unas dinámicas grupales *online* posteriores a la realización de la etnografía digital para las que se elabora un guion que incluya dichas cuestiones y algunas otras que puedan reforzar y enriquecer los hallazgos observados. A continuación, se muestra el guion temático resultante:

ATERRIZANDO EN GTA: PRIMERAS EXPERIENCIAS EN LA COMUNIDAD DEL ROLEPLAY

- Presentación: Quiénes son (edad, trabajo...). Cómo llegaron a GTA (romper el hielo)
- Primeras sensaciones. Qué os llamó la atención. Qué os hizo quedaros

PERFORMANDO EL GÉNERO:

Perfiles:

- Personas/perfiles con las que rolean
- Personas/perfiles con las que juegan (si las conocen de antes o no)
- Perfiles que evitan (¿Evitáis algún tipo de persona a la hora de rolear?)

Prácticas sociales ¿Qué hacen?:

- Cuál es su día a día en el rol (ritos, performances, prácticas sociales)
- Qué roles suelen hacer, qué historias desarrollan
- En qué trabajos suelen trabajar

Espacios y contextos:

- Qué espacios suelen habitar
- Cuáles se evitan ¿por qué?
- Cuáles son sus rutas entre estos espacios

Desajustes y conflictos:

- Situaciones de inseguridad/incomodidad. Eventos vergonzantes.
- Perfil del perpetrador. Perfiles con los que hayan tenido eventos desagradables.
- Estrategias o canales para cometer violencia: Cómo sucedió. Patrones en las experiencias desagradables.
- Consecuencias e impactos de estas experiencias. Gestión del suceso dentro y fuera de rol. Ausencia/presencia de apoyo.

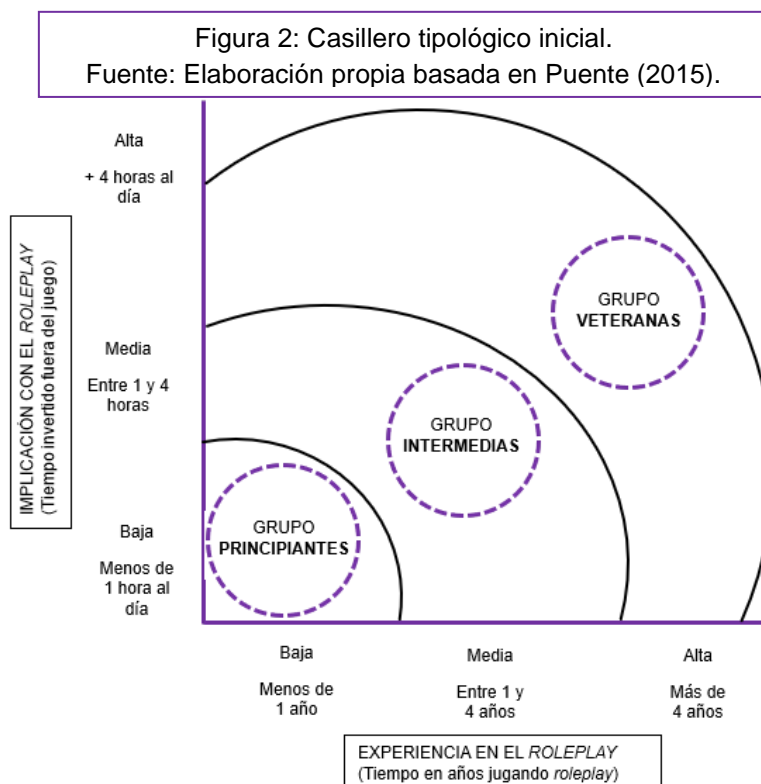
EXPECTATIVAS, DESEOS DE CAMBIO Y REPARACIÓN (transferencia):

- Clips de la etnografía
- Sugerencias/recomendaciones que se puedan implementar para mejorar la experiencia de las mujeres dentro de rol.
- Cómo podría evolucionar la comunidad del rol para incluir más a las mujeres.

La dinámica grupal *online* busca saturar las baterías temáticas incluidas en el guion. Se trata, además, de seguir una moderación abierta, emergente y no direccionada, aspirando a que los conceptos surjan de las propias participantes y observar y recoger cuál es su discurso espontáneo. Se escoge realizar las dinámicas grupales *online* por dos cuestiones: La natividad de las participantes, utilizando un entorno cómodo y conocido para ellas, como es la aplicación Discord, la cual también se utiliza en rol, y, en segundo lugar, por lograr la mayor neutralidad en el espacio (Valles, 1999), ya que en Discord no existe una disposición de las sillas ni simbolismos en la sala, es un entorno “en blanco”. Para conseguir mayor neutralidad, se decide enfocar la cámara hacia la mesa de la investigadora, de esta forma ninguno de los elementos de la habitación puede sesgar o provocar prejuicios en las participantes.

Se realiza un casillero tipológico basado en Puente (2015) que tiene como finalidad analizar; i) cómo se perciben a sí mismas las jugadoras en el *roleplay*, ii) cómo perciben estas las performances interpretativas y, sobre todo, iii) cómo

opera la disciplina del terror sexual en el espacio de juego. El casillero está organizado en base a los distintos niveles de inmersión en la comunidad del GTA RP. El diseño inicial consistía en realizar tres dinámicas grupales compuestas por tipos de jugadoras categorizadas como Principiantes, Intermedias y Veteranas en base al tiempo total invertido en torno a GTA RP. Más concretamente, esta variable estándar fue operacionalizada a través de dos indicadores, el tiempo dedicado al juego y el tiempo invertido en el *roleplay* fuera de éste (mediante creación o consumo de contenido, moderación de servidores de Discord de roleplay...) (ver Figura 2).



Posteriormente, se observó que el tiempo de juego y el tiempo dedicado fuera de juego no tenían una asociación muy relevante, por lo que se escogió el tiempo dedicado al juego como eje principal para componer las dinámicas grupales. Por motivos logísticos de recursos, se terminaron realizando dos dinámicas grupales: Principiantes, que cubre a las mujeres que llevan jugando menos de cuatro años, y Veteranas, conformado por mujeres que hayan jugado más de cuatro años (Figura 3).



Figura 3: Casillero tipológico final. Fuente: Elaboración propia.

Para la contactación se buscó en servidores de *roleplay* hispanohablantes, por lo que se abrieron las dinámicas a personas de fuera de España, ya que en el estudio de las mediaciones *online* la localización supone un reto metodológico complicado de tratar y, además, un acercamiento de este tipo se adecuaba más a las características vernáculas del campo, ya que los servidores de *roleplay* hispanohablantes son mayoritariamente compartidos entre España y Latinoamérica.

Se realiza un análisis interpretativo basado en el método comparativo constante (Glaser y Straus, 1967). La codificación es de tipo inductivo – deductivo del que se parte de una categoría central: Experiencia de las mujeres en GTA RP. El análisis se compone de 37 códigos, que se conforman en primera instancia en base a la teoría y se revisan, ajustan y recodifican siguiendo los materiales resultantes de las dinámicas grupales. Se distribuyen en cinco temáticas: Prácticas sociales, Violencia, Terror Sexual, Sugerencias y Validación de masculinidad. El análisis se realiza mediante el uso del software Atlas.ti, utilizando las transcripciones de las dinámicas grupales como material. Con este tipo de análisis tratamos de buscar patrones, regularidades, las similitudes y diferencias en los distintos fenómenos (Carrero, Soriano y Trinidad, 2012). En las dinámicas observamos que existen determinadas prácticas e imaginarios sociales que aparecen recurrentemente en espacios y perfiles concretos, como por ejemplo el terror hacia el espacio del gimnasio del sur o el perfil de perpetrador definido como aquel hombre que desempeña roles de misoginia (se puede ver con mayor precisión en el apartado de Análisis y Resultados).

Se hace una propuesta de codificación inicial (se puede observar en [Anexos: Análisis temático](#)) basada en el marco teórico y los objetivos de investigación. Conforme se avanza en el análisis de los materiales ([Dinámica grupal: Veteranas](#) y [Dinámica grupal: Principiantes](#)) se ajustan y revisan estos códigos, se recodifica con la finalidad de hacer emerger la teoría de los propios datos. Se eliminan algunos códigos que no resultan útiles para el análisis y se añade la temática “validación masculina”, ya que esta nos sirve para futuras líneas de investigación y para facilitar la comprensión del funcionamiento del sistema de géneros en el *roleplay*. Este proceso dio como resultado un nuevo sistema de codificación optimizado:

TEMAS	EXPLICACIÓN TEMAS	CATEGORÍAS	CÓDIGOS	EXPLICACIÓN CÓDIGOS
PRÁCTICAS SOCIALES	Cotidianidades, rituales...	Espacios	Territorios	Lugares resignificados. Qué territorios habitan y por qué
			Rutas	Rutas que habitan.
		Relaciones	IC Perfiles deseados	Con qué perfiles rolean.
			Persona iniciación	Quién las inició en el roleplay
			Relaciones IC	Tipo de relaciones IC. Cómo son.
		Roles	Historias	Historias de sus personajes.
			Trabajos	Qué trabajos desempeñan
VIOLENCIA	Experiencias de violencia de género	Violencia IC	Acoso IC	Acoso dentro de rol
			Roles violencia género	Roles misóginos, el límite entre el rol y la realidad
			Abuso sexual IC	Abusos sexuales en rol
			Cosificación IC	Ser tratadas como objetos en rol
			Abuso de poder IC	Situaciones en las que los administradores abusaron de su poder en rol
			Discriminación IC	Prohibir o no permitir ciertos comportamientos por el hecho de ser mujer
		Violencia OOC	Acoso OOC	Acoso fuera de rol
			Abuso de poder OOC	Situaciones en las que los administradores abusaron de su poder fuera de rol
			Cosificación OOC	Ser tratadas como objetos fuera de rol
		Formas de la violencia	Perfil perpetrador	Quién ejerce la violencia
			Canales de violencia	Por dónde se ejerce la violencia
		Consecuencias	Gestión violencia	Cómo gestionó el staff la situación
			Consecuencias perpetrador	Consecuencias para el perpetrador
			Consecuencias víctima	Consecuencias para la víctima
		TERROR SEXUAL	Mitos, discursos, imaginario sobre la violencia	Representaciones peligro sexual digital
Discursos terror sexual	Historias lejanas de peligros sexuales			
Perfiles a evitar	Perfil de posible peligro sexual			
Frontera corporal digital	Espacios a evitar			Espacios de peligro sexual
	Trabajos a evitar			Trabajos de peligro sexual
Castigos	Castigos			Que pasa si no los evitan
Estrategias de protección	Evitación			Evitan situaciones de peligro sexual
	Enfrentamiento			Se exponen a la situación de peligro sexual
SUGERENCIAS	Formas de hacer más seguro el juego de las mujeres	Sugerencias	Comunidad	Sugerencias para los jugadores y jugadoras
			Staff	Sugerencias para la administración de servidores
			Técnicos	Sugerencias de <i>affordances</i> y recursos técnicos
VALIDACIÓN MASCULINIDAD	Búsqueda de validación de la masculinidad que implica a las mujeres	Formas de masculinidad	Homosocialidad masculina	Momentos de validación entre hombres
			Masculinidad hegemónica	Muestras de masculinidad hegemónica
		Referentes	Referentes	Quienes muestran el buen hacer masculino

CUESTIONES EPISTEMOLÓGICAS Y ÉTICAS: EL ESPACIO ENTRE EL PERSONAJE Y LA REALIDAD

I. Epistemología

La presente investigación se enmarca en el paradigma constructivista, ya que entendemos que no hay una única realidad, sino que esta es construida y depende del sujeto que la observa. Se entiende, además, que la investigadora tiene valores e ideología, y al construir la investigación estas cuestiones toman relevancia y papel en la labor investigativa, por ello, se posicionan el concepto de reflexividad²³ y el ejercicio de la vigilancia epistemológica como centrales, lo que implica revisiones de posicionamiento en el proceso de investigación constantes y observarnos dentro del proceso como parte relevante del mismo para analizar cómo y cuánto influimos en el campo, así como cuánto y como nos influye a nosotras. Además, esta investigación se enmarca en la epistemología feminista, ya que busca contribuir en paliar las desigualdades de género en el mundo de los videojuegos, tratando de producir conocimiento para conocer la problemática y hacer un posterior ejercicio de transferencia a las comunidades que formaron parte de la investigación, buscando así tener una relación con el sujeto de estudio de horizontalidad, comprendiendo nuestra posición de poder como investigadoras, ya que en ese momento somos las observadoras y poseedoras de un conocimiento concreto, y tratando de transferir este conocimiento a las participantes, dándoles así agencia y poder de cambio. Se busca ejercer dentro de una ciencia crítica y comprometida, humana y empática, que entiende la importancia de las problemáticas planteadas, las personas afectadas por la misma y las posibles consecuencias que puede tener una investigación sobre ellas.

Al comprender la reflexividad y la vigilancia epistemológica como ejes centrales en nuestro estudio, se realiza el ejercicio de la flor de los interrogantes (García-Mingo, y Díaz Fernández, 2022), que consiste en un auto – análisis que formula diversas preguntas para situar a la investigadora dentro del trabajo de investigación. En la Figura 4 podemos observar en qué consiste.

Se podrán observar los compromisos biográfico-afectivos en el apartado [II. Integrada, encarnada y cotidiana](#) en la metodología y en el apartado de [Trastienda](#), ya que las cuestiones emocionales se han tenido en cuenta a lo largo del desarrollo de toda la investigación.

²³ Se entiende la reflexividad como la “*intensa atención cuidadosa sobre múltiples cuestiones que atraviesan el proceso de investigación: el interior de la persona investigadora, su comunidad de investigación, a la sociedad en su conjunto, las tradiciones intelectuales y culturales y las narrativas usadas en su contexto de la investigación*” (García-Mingo y Díaz Fernández, 2022: 89).



Figura 4: Flor de los interrogantes.
Fuente: García-Mingo y Díaz Fernández (2022: 90)

En cuanto a los compromisos ético – políticos, muy ligados a los biográfico – afectivos en nuestro caso, esta investigación se realiza bajo el deseo de que el espacio *gaming* sea más cómodo para las mujeres, un espacio de ocio y disfrute en el que desaparezcan las prácticas hostiles y misóginas. Se comprende que no se puede cambiar el espacio *gaming* como campo aislado, sino que necesita de cambios sociales estructurales, pero el objetivo es paliar estas hostilidades. Se busca una relación de horizontalidad con las personas participantes en la investigación, reflejado en el apartado de [Ética](#) en el presente escrito.

Por último, los compromisos pragmáticos que nos afectan se encuentran en los tiempos y recursos que implican la realización de un trabajo de fin de máster. Se trata de una investigación sin financiación con unos plazos concretos. La investigadora, en situación de beca ministerial, encuentra aquí una presión añadida al no poder posponer ni plantear retrasar la entrega por las condiciones de la beca. Además, se trata de una investigación desarrollada por una única persona con ayuda de la tutorización, lo que imposibilita ciertos aspectos que se hubiera deseado incluir, como acoger más servidores para la etnografía digital, una mayor dedicación en cuanto a tiempo a estos servidores, realizar más dinámicas grupales... E incluso añadir más objetivos a la investigación.

Por todo lo anteriormente mencionado, el presente estudio tiene como objetivo reivindicar el proceso emocional de la investigación, entendiendo que realizar un trabajo investigativo, y más si se realiza una etnografía integrada, encarnada y

cotidiana (recalcando sobre todo la parte “encarnada”), hace que surgan sentires y pensares que podrán implicar cambios en el diseño, en el proceso o incluso en los resultados de la investigación, entendiendo que, igual que la investigadora afectará en el campo, el campo afectará a la investigadora, en ambas direcciones en un sentido emocional, afectivo y en el cuerpo.

En cuanto al campo de los videojuegos, debemos tener en cuenta que las aportaciones y corrientes tradicionales de los *game studies* se centran principalmente en el estudio formal del dispositivo (denominado formalismo), tanto de la narrativa (narratología) (Cassell y Jenkins, 2000), como de las mecánicas de juego (ludología) (Aarseth, 2001). Desde el presente trabajo de investigación situada (enfoque sociológico – situacionista), (Pearce, 2009; Taylor, 2003) entendemos los videojuegos como dispositivos sociotécnicos que reproducen discursos, prácticas e imaginarios sociales, como tecnologías que co-crean y reproducen cultura y sistemas de dominación y poder. Así, se trata de espacios de mediación digital donde las experiencias son cocreadas y se (im)posibilitan todo tipo de prácticas e interacciones sociales de creación, subversión y formas de resistencia a través de las *affordances* y procesos de reapropiación colectiva presentes en los escenarios y espacios de juego, observándose cómo los valores e ideologías capitalistas, patriarcales, etc. permean las estructuras de juego desde el código hasta los elementos de diseño de nivel que los componen. En el presente trabajo buscamos ver cómo afectan las concepciones del género, en este caso del femenino, en el desempeño de un videojuego cuya narrativa está creada por y para la comunidad, ya que observamos los reflejos de las situaciones que se pueden dar *offline* tales como el terror sexual o el “deber ser” femenino, porque los videojuegos pueden o bien reflejar aprendizajes *offline*, promoverlos, y/o ser un espacio de encuentro para personas que apoyan unas conductas determinadas (Ferguson, 2015).

II. Cuestiones éticas

Al ser un campo de observación nuevo, sin referencias de cómo gestionar éticamente, las decisiones se toman en base a la empatía y a la responsabilidad investigativa y afectiva. En todo momento buscamos proteger la identidad e integridad de las participantes, tanto en la etnografía digital como en las dinámicas grupales.

Para la **etnografía digital**, estudiamos el campo previamente para observar sus normas, sus rituales, cotidianidades... Y ver así como cumplir los principios éticos sin alterar la naturaleza del campo. Observamos que en *roleplay* hay algunas normas que se deben cumplir de forma estricta. La norma base del *roleplay* es no salir nunca del personaje, las personas que rolean solo salen de personaje en circunstancias muy concretas y cuando están al límite y hay otra

opción, no es lo deseable, de hecho, puede haber castigos por ello, como la expulsión del servidor. Además, observamos que la mayoría de las personas graban su día a día en rol por si hubiera algún problema, poder tener pruebas para que los administradores puedan tomar medidas. Incluso hay *streamers* en el servidor que en ningún momento pueden informar al resto de que están siendo retransmitidos (por la norma base de no salir de personaje). Estas dos cuestiones nos ponían en la situación de, por un lado, poder grabar, ya que era una práctica extendida y nuestro material no iba a ser en ningún momento retransmitido ni difundido, y, por otro lado, nos imposibilitaba la comunicación de que se estaba realizando una etnografía digital a las personas con las que nos cruzáramos primero, por la prohibición de salir del personaje, y, en segundo lugar, por la obstaculización del rol que supone. Una de las soluciones que surge es que la historia de nuestro personaje fuera una persona que estuviera haciendo etnografía en la ciudad, sin embargo, se observa más adelante que casi nunca se habla del trabajo que se realiza o de la historia de nuestros personajes, salvo en casos muy concretos, por lo que se habría producido la misma situación.

Por lo tanto, finalmente, se toma la decisión de advertir al fundador del servidor de la realización de la etnografía digital. Este consiente que se grabe y se realice una etnografía digital y nos informa de las mejores horas para entrar al servidor, de qué debemos hacer dentro para no llamar la atención... Nos habla de las cotidianidades del rol y nos da algunos consejos para aprender a rolear, pasando así también a ser informante clave.

Para el tratamiento del material audiovisual resultante, se pensó en editar voz e imagen para garantizar un total anonimato. Sin embargo, finalmente se decide editar solo las voces, ya que estas son las verdaderamente reconocibles, y no mencionar el nombre del servidor en el que se realiza el campo para evitar que las personas que aparecen sean rastreables. Esto se decide porque, por un lado, no es necesaria la anonimización de los avatares, ya que mientras no se mencionen sus nombres, que podrían ser rastreables, ni el servidor, no sería posible ubicar a las participantes; y, por otro lado, por recursos y calidad, se decide no editar la imagen, ya que la edición del material para anonimizar los avatares implicaría un programa de edición profesional y los clips quedarían totalmente borrosos, perdiendo así la calidad del contexto y del territorio que rodea a la situación expuesta, perdiendo información clave en la investigación y calidad analítica.

Posteriormente surge un nuevo dilema ético: Qué hacer con las personas con las que se genere vínculo. Esta pregunta surge desde el principio, pero hasta que no sucediera no se tomó una decisión concreta. Una vez se generan vínculos, se decide informar a las personas con las que más contacto hay y mayor vínculo se forma de que se está realizando un estudio de GTA RP y de cómo se está haciendo. Esta comunicación se realiza de la forma más natural

posible, fuera de rol, y evitando incomodar o romper espacios de confianza. De esta forma, surge un nuevo informante clave que busca ayudarnos en la investigación.

Para las **dinámicas grupales**, se asegura que los datos personales serán protegidos y sometidos a las garantías dispuestas en el reglamento 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016, así como se asegura que las grabaciones de las dinámicas serán eliminadas una vez finalice el proceso de evaluación de la presente investigación. Se utiliza la anonimización en las transcripciones, tanto de los nombres utilizados por las participantes como de los servidores en los que están o han estado, para que de esta forma sea imposible rastrear a las personas que han participado. Todas las participantes rellenan el consentimiento informado en un *google forms* (se puede ver el formulario completo en [Anexos: Contactación dinámicas grupales](#)), que indica:

Por último, como he mencionado en la introducción, para mi es importante hacerte conocer que toda la información que des a lo largo del formulario y de la dinámica grupal será **anónima** y que vuestros datos personales serán **protegidos y sometidos a las garantías** dispuestas en el reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 (¡puedes echarle un ojo aquí! <https://www.boe.es/doue/2016/119/L00001-00088.pdf>), toda la información que se recoja será utilizada **solo y exclusivamente con fines académicos y completamente anonimizada**.

La sesión será **grabada y transcrita**, por lo que solo se utilizará el texto recogido y vuestros nombres serán anonimizados en dicha transcripción. **La grabación será eliminada** una vez finalice el proceso de evaluación del TFM.

Afirmas que:

- **He recibido suficiente información sobre el estudio.**
- **Se me ha ofrecido una vía para realizar las preguntas que necesite.**
- **Comprendo que la participación es voluntaria.**
- **Comprendo que puedo retirarme de la dinámica y revocar este consentimiento cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que tenga ninguna consecuencia.**

Y consientes que:

- **La sesión en la que participe sea grabada y transcrita.**
- **El texto resultante de la transcripción de la dinámica sea utilizado únicamente con fines investigativos.**

Y, además, las participantes son informadas de nuevo al inicio de la propia dinámica de que van a ser grabadas, de cuándo se va a destruir la grabación, de la forma en la que van a ser procesados sus datos y del anonimato de su participación. No se comienza la dinámica ni se inicia la grabación hasta que todas las participantes manifiestan de nuevo su acuerdo con ello.

ANÁLISIS Y RESULTADOS: LA PERFORMATIVIDAD DE GÉNERO EN GTA RP

I. Una introducción al mundo del *roleplay*

Para comenzar con el análisis de los datos producidos, es relevante explicar previamente algunas cuestiones en torno al *roleplay* que facilitarán la comprensión de la información expuesta a continuación.

En la introducción hemos tratado en qué consiste rolear como una definición cerrada, sin embargo, es importante comprender qué rodea a esta práctica sociolúdica. El mundo de los juegos de *roleplay* es uno de los más estrictos en cuanto a rituales (Goffman, 1959), normas y aprendizajes. Para rolear la jugadora debe tener un amplio manejo de repertorios y jergas tecno-vernáculos, como, por ejemplo, conocer diversas funcionalidades, mecánicas, comandos, animaciones, etc. Por ello, resulta relevante facilitar la comprensión de las dinámicas y entramados sociotécnicos propios del juego.

En primer lugar, recogemos algunos de los conceptos utilizados en la jerga del *roleplay* que se han ido clarificando a lo largo del presente trabajo (incluidos y explicados con mayor precisión en [Anexos: Glosario terminológico de jerga en *roleplay*](#), recomendamos encarecidamente la lectura del glosario previa a la del análisis y resultados):

- IC significa “dentro de rol” (*In Character*). OOC es “fuera de rol” (*Out of Character*).
- La *White list* es un método “filtro” que ponen los creadores a los jugadores entrar a servidores de rol concretos.
- Hacer CK (*Character Kill*) es matar en rol a tu personaje. Para realizarlo, debes hablar con la administración del servidor y estos te ayudarán a pactar un rol para poder matar a tu personaje. Una vez se realiza, empiezas una historia desde cero.

Una de las cuestiones más relevantes y que más afectó a la investigación, que se ha mencionado anteriormente, es la norma de que nunca, en casi ninguna circunstancia, se debe salir de rol, es decir, nunca debes abandonar la personalidad, el lenguaje o el habitus de tu personaje (y por supuesto tampoco se permite el *metagaming*²⁴). Las personas suelen crear dos tipos de personajes: uno completamente inventado, y aunque generalmente reflejará parte de sí

²⁴ Se le dice *metagaming* (o metajuego) a información que se ha recogido de forma no legítima y se utiliza en rol. Es decir, si por ejemplo una persona se entera fuera de rol de que están planeando hacerle algo a su personaje, no podrá utilizar esa información en rol, deberá fingir que no conoce lo que va a ocurrir. De lo contrario, si utilizara esta información a su favor, se le acusaría de *metagaming* y se expondría a consecuencias por parte de la administración del servidor.

misma, tratará de alejarse lo máximo posible de su “yo” real; o los “*self insert*”, que es un personaje que imita a la persona que hay detrás de la pantalla con pequeñas variaciones que cuadren con el juego o la historia que se lleve. Solo se puede salir del personaje, de rol, mediante un chat que dentro del juego se llamará “la nube”, en el que con el comando /OOC podrás escribir fuera de rol. Salir de rol sería una falta administrativa que puede conllevar desde el ingreso en prisión de tu personaje hasta ser expulsado de manera permanente del servidor.

Otra de las normas más relevantes para la investigación es la “negación” de rol. Está prohibido negar el rol a las personas que te rodean, lo que implica que, si una persona empieza un rol, una situación, tú debes continuar con esta, si quisieras salir de esa situación, deberás hacerlo dentro de rol, imitando la vida real. Sobre todo, se debe tener en cuenta para la aplicación de esta norma la regla básica del rol, que tu personaje tiene miedo a morir y a sufrir daños, por lo que, por ejemplo, si te robaran a punta de pistola, pero tú no quieres que te roben, deberás actuar en primer lugar bajo el mandato de no querer morir. Esto puede derivar en situaciones de ejercicio poder y prácticas violentas, ya que hay personas que tienen intereses en que ese rol salga adelante bajo cualquier circunstancia. Esto nos muestra cómo se reflejan asimetrías de poder y hegemonías visibles en la cultura *offline*, existiendo una permeación de dinámicas de poder que transfieren rituales y prácticas lúdicas entre el espacio *online* y *offline*.

Un aspecto muy relevante consiste en entender qué es un /me y un /do, ambos son comandos que se utilizarán en rol para aportar realismo a una interacción y/o situación (se utilizan en el chat mencionado anteriormente, “la nube”). Estos términos son mencionados en las dinámicas grupales con frecuencia. El comando /me se utiliza para describir animaciones que no existen, como, por ejemplo, si estamos en un bar y robamos unos ganchitos, pondríamos: /me roba unos ganchitos de la barra. El comando /do se utiliza para puntualizaciones del personaje o para preguntar por el rol que está sucediendo al resto de personas y/o audiencia presente en la escena de juego. Un ejemplo de esto, continuando con el hilo anterior, sería: /do se le notaría nerviosa, o: /do ¿notaría el dueño que está robando los ganchitos? Estos comandos aparecen en el chat con distintos colores (según el servidor) para diferenciarlos con rapidez. A continuación, pondremos una situación concreta con /do y /me para facilitar la comprensión de esta mecánica concreta:

Situación: Un chico está dejando a su pareja. No hay animaciones de emociones, por lo que utilizan estos comandos. En el chat (o “la nube”) se vería de la siguiente manera:

- Chico: /me Se mete las manos en los bolsillos y se encoge de hombros.
- Chico: /do Se vería como caen lágrimas por sus mejillas.

- Chico: /do Trata de tocarle el hombro a X ¿podría?
- Pareja X: /do Sí, podría.
- Chico: /me Le tocaría el hombro con afecto
- Pareja X: /do Se le vería llorando.

También resulta pertinente clarificar la relación que hay entre el juego y otras aplicaciones de chat externas. Actualmente, se utiliza mayoritariamente Discord para, por ejemplo, pactar roles o para tener un grupo con las personas con las que roleas normalmente y decidir cuestiones de rol. A esto, en rol, se le dice “por arriba”. Por ejemplo, si alguien da una información relevante mediante Discord sobre una situación de rol y las personas implicadas en ese rol no lo han leído, podría decir “tenéis toda la información arriba” o “lo he escrito por arriba”, esto se hace para evitar “cortar” la escena del rol, salir del personaje o erosionar la experiencia inmersiva, lo que Johan Huizinga (1954), denomina “círculo mágico”. La mayoría de los servidores de rol tienen su servidor de Discord propio en el que informan de novedades, reinicios... Lo que también permite comunicarse a todas las personas que se encuentran roleando en ese espacio. Esta relación entre las aplicaciones externas y el rol nos muestran también cómo el rol permea en la esfera *offline* de la cotidianidad, ya que en la mayoría de las ocasiones en los servidores de Discord las personas continúan con sus personajes, mostrándonos así como el personaje IC transita entre espacios difusos, imbricándose la sociabilidad OOC y a la inversa. En este sentido, la persona y el personaje son dispositivos porosos que se retroalimentan e improntan multidireccionalmente.

Por último, es preciso mencionar que a lo largo del análisis desarrollado se utilizarán las nociones de “femenino” y “mujer” como pseudo-sinónimos, ya que en la comunidad del *roleplay* en su mayoría no realizaba una distinción entre ambos términos, dominando un sistema de géneros binario y claramente definido en sus prácticas.

II. Las *affordances* generizadas de GTA RP

Las *affordances* juegan un papel fundamental en el desempeño del rol, ya que se trata de un videojuego que necesita de multitud de variaciones técnicas y de diseño para lograr una mayor personalización de la experiencia y conseguir que la jugabilidad sea inmersiva. Además, se trata de un dispositivo muy relevante por su capacidad de reproducir estereotipias, hegemonías, sistemas de exclusión, desigualdad y asimetrías de poder.

Se han analizado con perspectiva de género las principales affordances: Creación de personaje, animaciones y las aplicaciones del móvil (a este último le hemos denominado la etnografía dentro de la etnografía²⁵).

En primer lugar, la **creación de personaje**, la cual se realiza el primer día que se entra al servidor y cuyas características no se podrán cambiar salvo en caso de hacer un CK²⁶ al personaje actual. Posterior a la creación, podrás cambiar solo la ropa, el pelo y el maquillaje. En la creación podrás editar la cara y el género, pero no hay opción de variación en el cuerpo, ni la altura ni el peso. En nuestro caso pudimos observar la creación del personaje femenino y resaltamos algunos puntos clave: (1) El personaje femenino se basa en el diseño del personaje masculino, que sería el “canon” a partir del cual se crean el resto de los personajes. El personaje femenino se diferencia del masculino por los pechos, la curva de la cintura, el pelo y el maquillaje, la forma de las caras son iguales, así como la estatura. (2) Las opciones de cuerpo femenino son bastante escasas y sexualizadas, bajo el estándar de belleza hegemónica, de pechos grandes y delgadez. Un aporte llamativo a esto es que en los cuerpos masculinos tampoco permite crear un cuerpo gordo. Si que se podrían crear cuerpos masculinos y femeninos ancianos, pero no gordos. (3) Hay multitud de ropa femenina, aunque la mayoría de ropa es ajustada o corta. La ropa menos ajustada o más larga es la ropa masculina que se aplica a las mujeres. La diversidad en la ropa masculina es más escasa. Esto fomenta el estereotipo de “mujer que tarda mucho en arreglarse” o modelo *Barbie* mencionado anteriormente. Si un hombre usa ropa de mujer, o a la inversa, recibirá rechazo y acoso (ver: [Anexos: Diario de campo](#); día 17/04/23). (4) Al ser las caras iguales para hombres y mujeres, esto obliga a usar maquillaje para exaltar la feminidad o para no ser tachada de “Manolo”²⁷ (se puede ver la creación de personaje, interfaz y algunos detalles más en Anexos: [Material audiovisual](#): Clip “CREACIÓN PERSONAJE”). Por lo tanto, observamos que tal y como afirma Taylor (2006), los avatares no están libres de la carga social, ya que son productos sociales y por lo tanto no pueden escapar de la influencia cultural.

En segundo lugar, trataremos las **animaciones** disponibles, analizaremos en primer lugar las animaciones relacionadas con la performance de género y en segundo lugar las relacionadas con el contacto físico y la interacción.

Desde el punto de vista de cómo las animaciones afectan a la representación del género, encontramos los siguientes hallazgos: (1) La forma de caminar es muy

²⁵ Se le denomina “la etnografía dentro de la etnografía” ya que se trata de la realización de una etnografía digital de aplicaciones, como Tinder o Instagram, dentro de la etnografía digital del propio videojuego, es el análisis de las *affordances* de las aplicaciones existentes dentro de las *affordances* del videojuego que permiten que existan estas aplicaciones.

²⁶ Hacer CK (*Character Kill*) es matar en rol a tu personaje.

²⁷ Es el nombre despectivo que utilizan para la disidencia de género. Se utiliza o bien para personajes femeninos que tienen rasgos masculinos o bien para hombres que desempeñan personajes femeninos.

representativa del género. Hay andares de mujer determinados, cuando un hombre utiliza estas formas de caminar es tachado de “marica”, mostrando un binarismo muy específico en las formas de performar el género y un rechazo hacia lo entendido como “femenino” dentro del juego. (2) Hay determinados empleos en los que si tu personaje es mujer no tendrá animación, por ejemplo, la jardinería o el tráfico de drogas. No disponemos de información suficiente en el diseño para comprender el por qué de esta falta de animaciones. (3) Existen multitud de animaciones para bailar, pero hay algunas muy relacionadas con la feminidad. Los bailes que tienen que ver con el *twerk* y el perreo están muy feminizadas, los hombres no las utilizarán o lo harán en clave de humor.

En cuanto a las animaciones relacionadas con el contacto físico y la interacción, encontramos los siguientes aspectos relevantes: (1) La mayoría de las interacciones exigen de consentimiento para que se produzcan (Ver imagen 6), incluidas las animaciones sexuales (Ver Imagen 7). Las animaciones sexuales están diferenciadas en cuanto a diseño del resto, por lo que es fácilmente reconocible.

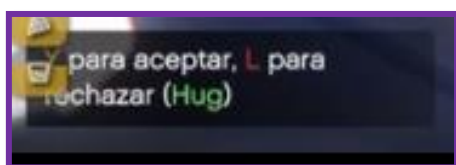


Imagen 6: Consentimiento en animaciones. En este caso, era un abrazo (Hug).

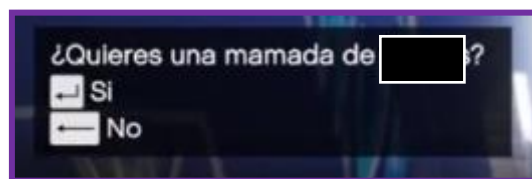


Imagen 7: Consentimiento en animaciones sexuales en rol. En estas indica también el nombre de la persona que lo solicita (el cual ha sido anonimizado).

(2) Hay algunas animaciones que no piden consentimiento. Estas son: coger en brazos y algunas de contacto físico. En el caso de coger en brazos, hay diversas animaciones para ello, algunas son más “románticas” (imágenes 8 y 9), que tampoco piden consentimiento. En cuanto a las de contacto físico, se puede dar un beso en los labios o un abrazo sin necesidad de consentimiento, aunque puedes optar por realizar las animaciones del mismo tipo con consentimiento (como en la imagen 6, que es la interfaz para pedir consentimiento para un abrazo). Se produce en la etnografía un momento en el que un chico da un beso a la investigadora sin consentimiento en forma de humillación (ver: [Anexos: Diario de campo](#), 19/04/23), un caso representativo de en qué casos se pueden utilizar estas animaciones sin consentimiento.



Imagen 8: Forma de coger a la espalda como pareja.

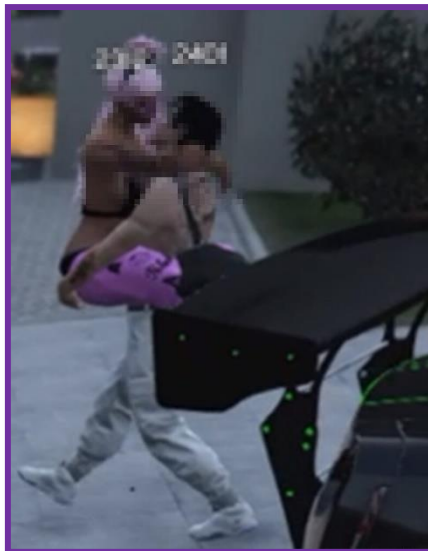


Imagen 9: Forma de coger cara a cara como pareja, simulando un beso.

(3) En cuanto a la disponibilidad de animaciones sexuales, observamos que no existen animaciones relacionadas con el placer sexual femenino (Ver Imagen 10). No existe la animación para realizar sexo oral a una mujer, mientras que sí está disponible a la inversa. Son animaciones muy relacionadas con la complacencia y el placer masculino. Estas permiten el sexo homosexual entre hombres, pero no se podría realizar sexo homosexual entre mujeres.²⁸

²⁸ Entendiendo, en primer lugar, la no inclusión de personas trans sin cambio de genitales (ya que generalmente la comunidad no lo concibe), y, en segundo lugar, que el sexo homosexual

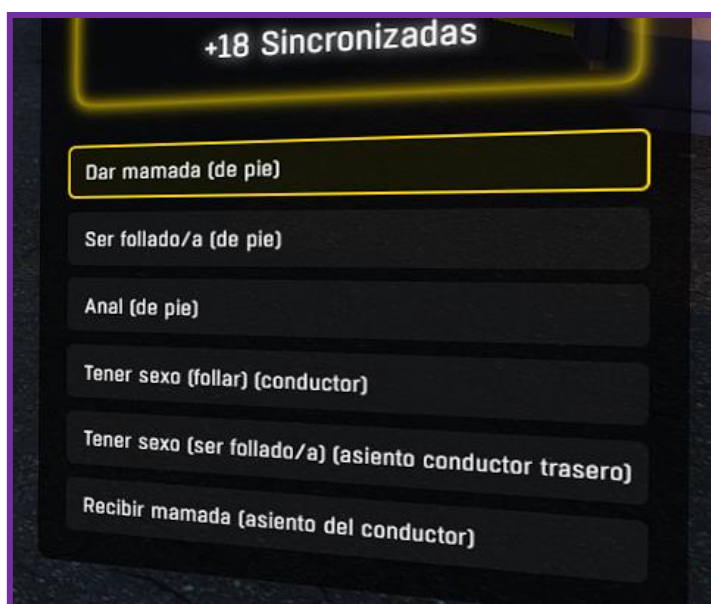


Imagen 10: Animaciones sexuales disponibles.

(4) Existen animaciones de *pole dance* utilizadas en el club de *striptease*. Este club, llamado *Vanila Unicorn*, puede ser o bien un club de bailarinas o puede ser además un lugar de encuentro entre prostitutas y consumidores de prostitución²⁹, esto dependerá del dueño/a y de las normas que ponga en su club. En el caso del servidor de la etnografía, se ejercía la prostitución, pero en las dinámicas grupales una de las participantes, que era dueña del *Vanila* en su servidor, nos contaba cómo en su club estaba prohibida la prostitución. Es relevante que estas animaciones y trabajos lo ejercen mayoritariamente mujeres y es consumido mayoritariamente por hombres.

En tercer y último lugar, se realiza una etnografía digital dentro de la etnografía digital observando el **uso de las aplicaciones del móvil** del servidor. Encontramos aplicaciones que imitan a Tinder (Imagen 11), Twitter (Imagen 12) e Instagram (Imagen 13). Los puntos más relevantes en cuanto a las diferencias por género en el uso de estas apps son los siguientes: (1) Las mujeres suelen utilizar más Instagram y Twitter para mandar indirectas a sus exparejas o subir contenido con sus actuales parejas. Los hombres suben fotos con sus amigos, contenido de humor o fotos con sus parejas, hay mayor diversidad en el contenido que suben los hombres. (2) Casi no hay presencia de mujeres en Tinder, la mayoría son hombres. De los 70 perfiles observados, el 96% eran hombres y el 4% fueron mujeres. (3) En las redes sociales en general, los hombres son mucho más activos, participan más en las redes que las mujeres.

entre mujeres no tiene por qué necesitar de penetración o de objetos externos para que se de placer.

²⁹ Bajo ningún concepto es un prostíbulo, en todo caso, es un lugar que facilita que las prostitutas y los clientes se conozcan para ejercer la prostitución fuera del local.



Imagen 11: Tinder en rol

Imagen 12: Twitter en rol

Imagen 13: Instagram en rol

Por lo tanto, observamos las *affordances* como agentes co-creadores/mediadores en los procesos de construcción de las representaciones sociales de la feminidad, reforzando ciertos patrones de feminidad hegemónica:

- En primer lugar, el hombre como el ser “a-género”, la mujer como construcción de oposición, la feminidad se construye bajo la otredad (Beauvoir, 1949). Esto se nos muestra desde la creación del personaje (ver clip CREACIÓN PERSONAJE), ya que la base es el hombre y para hacer un personaje femenino debemos diferenciarlo, y continúa con la forma de actuar mediante las animaciones, ya que solo hay animaciones relacionadas con “lo femenino”.
- En segundo lugar, el género es un concepto establecido como binario, la diversidad de género en cualquiera de sus acepciones, desde la orientación sexual hasta la performance de género, no está contemplada a nivel mecánico – técnico (no se han incorporado funcionalidades desde el diseño que consideren expresiones de género alternativas al sistema binario de géneros). Hay *affordances* imaginadas marcadas como “femeninas” que producirán situaciones de rechazo si las realiza un hombre y a la inversa, lo que genera una serie de violencias, roles y prácticas asociadas y adscritas al género, que operan como sistemas de exclusión y desigualdad más amplios.

- En tercer lugar, la mujer como ser alejado del placer, expulsada del derecho al disfrute sexual (véase imagen 10) siempre y cuando no sea para el consumo masculino, ya que la existencia del *streak club* y el ejercicio de la prostitución junto a la disponibilidad de las animaciones sexuales nos indican que se comprende la sexualidad femenina dentro de un marco de consumo por y para el placer masculino.
- En cuarto lugar, la mujer es relegada al espacio privado, cumpliendo así con la característica de la feminidad hegemónica del arte de empequeñecerse (Bourdieu 1998).

Se evidencia, por lo tanto, que existe una desigualdad implementada en el código del juego, cómo las arquitecturas de este reproducen sistemas violentos y excluyentes, discriminatorios para las mujeres.

III. Mujer como ser percibido: La experiencia en GTA RP

La concepción de los servidores del juego, a nivel de imaginarios colectivos, prácticas sociales y cuestiones de diseño emergente (reglas, protocolos, acuerdos, (re)negociaciones, etc.), resulta un elemento crítico a la hora de entender el devenir del espacio de juego. Así, los dispositivos videolúdicos y las experiencias de juego derivadas se encuentran significativamente influenciados por los marcos interpretativos (Goffman, 1959), inercias (Becker, 2009) y representaciones de la realidad. En este sentido, el objetivo del juego es recrear/reflejar la realidad dentro del universo GTA. Dentro de este marco, resulta interesante observar cómo se representa a la feminidad teniendo en cuenta que, a pesar de buscar representar la realidad, esta estará sesgada por la comunidad *gamer* que la conforma. Entonces nos preguntamos ¿qué realidad se refleja? ¿qué papel tendrán las mujeres en esta realidad? ¿cómo se ven y son vistas las mujeres? ¿qué se espera de ellas?

Para ello, observamos tres puntos clave: Qué tipo de roles e historias desempeñan las mujeres, para observar de qué forma se auto perciben las mujeres; qué relaciones tienen en el videojuego, para analizar cómo son percibidas; y qué espacios ocupan y de qué forma interactúan con el espacio y con las personas con las que lo comparten, para observar qué se espera de ellas, de qué forma se espera que ocupen los espacios y qué espacios deben ocupar.

En primer lugar, observamos **de qué forma se auto perciben las mujeres**, para ello, vemos qué roles desempeñan. Se analizan los datos de la etnografía digital y de las dinámicas grupales, de esta forma, se recogen ciertos arquetipos de rol para tratar de tipificar el “deber ser” de las mujeres en GTA RP. Es importante

recordar que estos personajes pueden ser o bien una forma de reflejarse a sí mismas, versionadas en el mundo GTA, o bien personajes creados desde cero en los que generalmente hay parte de sí mismas. Recogiendo todos los datos, se realizan unos “tipos ideales”, que, aunque estén basados en lo empírico, han sido creados para la investigación con finalidad explicativa e interpretativa (Weber, 1949). Por lo tanto, veríamos los siguientes prototipos:

- La novia: Basa su historia, rol e interacciones en su relación amorosa. Suele encadenar relaciones para basar su historia en ellas. El resto de las personas leen a esta persona como “la novia de” y la reducen a esta característica (ejemplo: Ver [Diario de campo](#): Día 16/04/23).
- La madre: Desempeñan un rol de madre y sus historias e interacciones se basan en esto. Se le reconoce como “la madre de”. Se espera de ella que sea dulce, amable, cuidadora... (ejemplo: Ver [Diario de campo](#): Día 16/04/23).
- Chica Vanila: Bailarinas y/o prostitutas. Se espera de ellas una actitud muy sensual y/o sexual, según la profesión. Son cosificadas y pueden llegar a sufrir acoso y abusos por parte de los clientes (Ver [Dinámica grupal Principiantes](#) o [Mapa](#) – Espacio: Unicorn Vanila).
- La pandillera (banda): Chicas cuyo rol, historia e interacciones se basa en el lado ilegal del *roleplay*. En los grupos de discusión se pudo ver cómo en este lado del *roleplay* las mujeres tienden a ser menospreciadas y discriminadas. Este tipo puede tener relación con el tipo de “la novia”, ya que en muchas ocasiones ser la pareja de uno de los integrantes de la banda será la forma por la que entrar en esta (ejemplo: Ver [Dinámica grupal Veteranas](#)).
- La policía: Las mujeres policía suelen acoger características más masculinizadas, sería la versión de GTA RP del modelo sádico, ya que estas mujeres tendrán atributos femeninos sexualizados (ya que el GTA RP generalmente no permite lo contrario) pero su forma de actuar será más parecida a lo viril, como agresividad, demostración de aptitud para el combate, búsqueda de reafirmación de sus compañeros... (Bourdieu, 1998) (ejemplo: Ver [Dinámica grupal Veteranas](#)).

Todos estos prototipos tienen algunas características en común, estereotipos ligados a las mujeres que no se distinguen entre un tipo ideal u otro y que las personas que las perciben dan por hecho que: (1) Las mujeres tienen un gusto especial por la ropa, el maquillaje, y todo lo relacionado con lo físico. Es decir, todas las mujeres incluyen el modelo *Barbie* en sus personajes. Una situación que refleja esto en la etnografía digital fue cuando un chico estaba tardando en comprarse ropa y le compararon con una mujer (Ver: [Anexos: Diario de Campo](#); Día 20/04/23). (2) Los trabajos que desempeñan son muy variados, podemos ver a mujeres en casi todos los trabajos, aunque hay trabajos muy feminizados,

como el de “chica Vanila”³⁰. También mencionar que hay mujeres discriminadas en algunos trabajos, aunque se les acepte trabajar ahí, como por ejemplo trabajar en el lado ilegal en bandas. Un ejemplo de ello nos lo cuenta una de las participantes en la siguiente intervención de las dinámicas grupales:

*“de bandas, el problema es que el sistema, al menos que había en D*****s, es que se empiezan sí o sí con un grupo de cuatro que tienen que haberse establecido antes de entrar en el servidor. Es decir, tú tienes que presentar un proyecto en el foro [...] que tenías que haber pactado antes de entrar a rolear, porque era como la historia que justificaba que cuatro personas quisieran ser malotas. Entonces, muchas veces, porque yo he tenido un propio proyecto y conozco a la gente que ha tenido muchos proyectos, el 90 y pico por cien de esos grupos eran chicos. Porque los chicos se conocían entre ellos y porque también se justificaban en el rollo de menos follón. Porque yo he llegado a escuchar ese comentario cuando se planteaba el por qué entrar a una chica, de hecho, yo entré en el proyecto porque roleaba de pareja de otro chico y fue como la persona que insistió un poco para que me permitieran estar dentro. Sobre todas las bandas pandilleras y esa otra cosa que he visto que también las hay de moteros, era bastante raro encontrarte personajes femeninos. Y si los había, en un gran porcentaje era también porque eran parejas de alguien que estaba dentro”*

(Participante en dinámica grupal de veteranas)

Se puede observar cómo esta participante aporta que existe una discriminación hacia las mujeres en las bandas directamente a la hora de entrar, ya que, para poder entrar, deben cumplir con la condición de ser la pareja de uno de los integrantes, es decir, tener un enlace y validación masculina que acepte que estén ahí.

Vemos también en la intervención de la dinámica grupal el enlace que existe entre los tipos ideales y los trabajos que desempeñan las mujeres. La “novia” suele trabajar en el mismo empleo que su pareja, así como “la pandillera” consigue entrar en las bandas gracias a la validación de su pareja. La “chica Vanila” y la “policía” basan sus personalidades y sus prácticas en lo que exige su empleo, y estas están atravesadas por el sesgo de género de qué se permite o no ser a las mujeres, así como por la idea de cómo debe ser una mujer, bajo las características de sumisión, obsesión con la moda y cuidadora (Bruel Dos Santos, 2008).

Enlazando con lo anterior, una forma de ver **cómo se percibe a las mujeres** es la relación que se tiene o se espera tener con ellas. Continuando con el análisis

³⁰ Puede haber “chicos Vanila” aunque es menos común, la prostitución y el *striptease* son profesiones ocupadas mayoritariamente por mujeres.

de los datos producidos en la etnografía digital y las dinámicas grupales, observamos algunos puntos clave:

- (1) Las relaciones y lazos que se producen en el juego son la principal razón que hace que los y las jugadoras continúen en el mismo, por lo tanto, la importancia que cobran las relaciones y la forma de interrelación es crucial en la experiencia de las mujeres (Ver: [Dinámica grupal Principiantes](#) y [Dinámica grupal Veteranas](#)).
- (2) En múltiples ocasiones las mujeres se vuelven invisibles en la interacción con otras personas. En la etnografía digital se pudo observar cómo en el momento en el que la mujer no era objetivo sexual, pasaba a un segundo plano en la conversación, llegando incluso a ser ignorada. Si no se cumplía con el “deber ser” de objeto sexual o posible relación sexo afectiva, la presencia de la mujer se desvanecía. A pesar de ser una situación generalizada, había excepciones en las que las mujeres participaban de las conversaciones y los espacios igual que los hombres (Ver: [Diario de campo](#)).
- (3) Las mujeres son percibidas como posible relación sexo afectiva, la cosificación existente en GTA RP es mayoritaria, lo que produce multitud de situaciones de violencia (Ver: [Diario de campo](#)).

Por el trato generalizado hacia las mujeres, la violencia es parte de sus relaciones y de su cotidianidad. En las dinámicas grupales este fue el tema más tratado, apareciendo en todos los bloques a pesar de que el guion no estaba únicamente enfocado a situaciones de violencia (ver [Guion dinámicas grupales](#)) y este tema solo tenía un bloque concreto, más enfocado al terror sexual. Un ejemplo de ello se da con una participante con la que hablábamos sobre su cotidianidad y nos contestaba que: *“En mi caso, al menos, es entrar, encontrarme con no sé qué, y aguantar lo que me tenga que encontrar”* (Participante en dinámica grupal de veteranas), mostrando así un cansancio generalizado hacia la violencia que tenía que sufrir y cómo esta formaba parte de su día a día.

Al confirmar en las dinámicas grupales lo que se había observado previamente en la etnografía digital, que la violencia es una característica constante en la experiencia de las mujeres, se toma esta práctica y fenómeno como objeto de análisis, ya que forma parte de cómo son percibidas en el *roleplay*, de cómo se interrelacionan y de su cotidianidad. Analizamos el fenómeno de la violencia hacia las mujeres desde los siguientes ejes: Tipos de violencia, formas de ejercerla, canales y gestión de la violencia.

Se encuentra que los tipos de violencia más recurrentes dentro de rol son el abuso sexual, el acoso, la discriminación y la cosificación. A continuación, se exponen algunos de los casos que las participantes expusieron (Figura 5):

<p style="text-align: center;">ABUSO SEXUAL</p>	<p><i>“hay situaciones como... yo qué sé, que me fueran a robar y me obligaron a quitarme las bragas”</i> (D.G. Principiantes)</p>
	<p><i>“se estableció la norma de que estaba terminantemente prohibido intentar colar una violación como un rol. Y sé de gente, sobre todo mujeres con las que he hablado, que se les hizo un rol así. Evidentemente, sin su consentimiento, que era imposible tenerlo porque estaba prohibido, es lo que me refiero, pero que ya explícitamente se negaron. Pero ¿qué pasa? Que también es una norma que no puedes intentar cortar ningún rol. O sea, lo sigues, y cuando se acabe, si tienes alguna queja, ya te vas al staff. Pero en este momento, como que estás un poco obligada a participar”</i> (D.G. Veteranas)</p>
<p style="text-align: center;">ACOSO</p>	<p><i>“¿Chicas a vosotras os pasa al entrar en un servidor, que hagas tres horas de rol, y de golpe te encuentres que ya tienes siete mensajes de siete tíos diferentes tirándote la caña?”</i> (D.G. Principiantes)</p>
	<p><i>“También lo del gimnasio, es decir, aunque tú rechazas, hay algunas chavalas que, aunque rechacen, no me interesa, te vas, a lo mejor te ven un grupo de tíos y claro, a ver cómo te escapabas, porque si les deniegas el rol, pues ya sabes que te van a lo mejor a intentar meter la falta, porque hay gente que se escuda con lo de no, es que es mi personaje.”</i> (D.G. Veteranas)</p>
<p style="text-align: center;">DISCRIMINACIÓN</p>	<p><i>“y luego hay muchas cosas que pasan muy desapercibidas, está la forma</i></p>

COSIFICACIÓN	<i>agresiva en la que lo hacen y luego hay microformas en la que lo hacen que es: no que ella mejor no conduzca, mejor que ella no dispare”</i> (D.G. Principiantes)
	<i>“en el momento en el que yo intervenía hacia el chaval sus contestaciones y eran literalmente: no voy a hablar con la mujer, no voy a hablar contigo, contigo no estoy hablando, con ella no hablo”</i> (D.G. Principiantes)
	<i>“te ponen el título de la voz de cachonda”</i> (D.G. Principiantes)
	<i>“por no hablar de que siempre o casi siempre, la mayoría de las veces que tú estás roleando con una persona de género contrario, siempre está la persona de vengas liaros...”</i> (D.G. Principiantes)

Figura 5: tipos de violencia más comunes en *roleplay*.
Fuente: Elaboración propia (datos de dinámicas grupales).

Podemos observar verbatimims que revelan de manera ilustrativa algunas de las situaciones de violencia que vivieron las participantes; se han escogido dos por cada tipo de violencia, ya que el trabajo de campo ha arrojado multitud de evidencia empírica, sumado a las experiencias encarnadas por la etnografía, en la que la autora ha experimentado, al menos, una situación por cada tipo de violencia mencionada.

Se han encontrado tres formas de ejercer la violencia: (1) El abuso de poder por parte de los fundadores y el staff. En muchas ocasiones, el poder que tienen estas figuras de autoridad en los servidores es utilizado para ejercer violencia hacia las mujeres, desde que sean ellos mismos los agresores, aprovechando su situación de poder, hasta que dejen pasar situaciones de violencia hacia las mujeres, revictimicen, culpen o menosprecien la violencia. En la mayoría de los casos, para demostrar a la administración que se ha ejercido violencia, debes tener un video o algún tipo de demostración para que haya consecuencias para los perpetradores, no existen mecanismos para evitar este tipo de situaciones.

(2) Roles con autoridad que abusan de su poder. Un ejemplo de esto sería un policía, que tiene un poder sobre un civil en rol, y hay ocasiones en las que abusan de este en contra de las mujeres, como nos contaba una participante de las dinámicas:

“hay cosas asquerosas a las que no le puedes tirar un no, por ejemplo, me tiré un tiempo en la policía y entonces fui a un aviso con un compañero que estaba tomando declaración a una chica que le habían robado, y pone mi compañero policía: le mira el culo a la tal, y ahí no te pone podría, y dije me parece asqueroso que hagas ese rol donde ella no se puede negar y, además, se siente violentada. Te parecerá una tontería pero que yo esté aquí roleando tan tranquila y pones que estás mirando el culo, me da asco ¿sabes lo que te quiero decir? y ahí no hay /do de ¿podría?”

(Participante en dinámica grupal de principiantes)

Otro ejemplo serían las bandas, en las que bajo el principio básico del *roleplay*, que es proteger tu vida, obligan a las mujeres a hacer cosas que no quieren hacer, como nos contaba una de las participantes:

“Creo que un problema principal también es sobre todo si interactúas con el lado ilegal, porque en el lado legal es más raro que te encuentres, osea, te puedes encontrar misoginia, pero a lo mejor no te la pueden imponer con una pistola o una navaja que en el lado ilegal, pues sí.”

(Participante en dinámica grupal de veteranas)

(3) La última forma de ejercer la violencia es mediante roles misóginos. Muchos hombres se escudan en el rol para ejercer violencia contra las mujeres. Se producen muchos casos en los que hombres basan su personaje en comportamientos e ideas misóginas para excusar en este las violencias que ejercen contra las mujeres, como nos cuentan las participantes:

“la gente se escuda mucho de su personaje de GTA para ser un cerdo y un acosador, está más que visto”

“os viene el típico de: bueno, yo te aviso, que lo sepas, mi personaje es muy tira cañas porque va cachondo todo el día”

“me ha pasado, que me digan: a ver mi personaje es muy machista no te lo tomes a mal”

“pero porque ellos lo están aprovechando, que saben que se pueden justificar detrás del rol”

(Participantes grupo principiantes)

Por lo que observamos, el *roleplay* en sí puede operar como un mecanismo para ejercer violencia. Las participantes contaban que el perfil de perpetrador lo encontraban especialmente en los hombres que escudaban su misoginia con su personaje de rol, justificando el abuso como una ficción narrativa consistente con

el diseño de su personaje. A esto se le suma que en ocasiones estos mismos perfiles utilizan las *affordances* para ejercer violencia, exponiendo a las jugadoras a situaciones a las que no se puedan negar.

Observando los canales en los que se producía la violencia, pudimos ver la porosidad en el caso del *roleplay*, ya que la mayoría de las situaciones violentas permean el rol llegando a afectar a la persona que hay detrás de la pantalla, como mencionaba una de las participantes de la dinámica grupal de principiantes hablando sobre una experiencia violenta: “*algo que tú piensas no me va a afectar, y sí te afecta*”. La violencia se da por dos principales canales (1) En el propio rol, dentro del juego, mediante las *affordances*, los roles y las situaciones a las que se expone a las jugadoras que se han comentado anteriormente y (2) en los chats externos (Discord mayoritariamente y TeamSpeak), fuera de rol, donde la violencia traspasa y permea a la persona que hay detrás del personaje. En la siguiente tabla (Figura 6) podemos ver las concurrencias existentes entre las citas de violencias fuera y dentro de rol:

	Abuso de poder IC Gr=4	Acoso IC Gr=21	Cosificación IC Gr=12
Abuso de poder OOC Gr=8	3	1	0
Acoso OOC Gr=9	1	7	0
Cosificación OOC Gr=4	0	2	2

Figura 6: Continuum IC – OOC de la violencia.
Fuente: Elaboración propia (datos de las dinámicas grupales).

Las participantes y la etnografía digital revelaron que la violencia no termina en el rol, sino que en multitud de ocasiones se utiliza el canal de Discord común del servidor de rol para encontrar a las mujeres a las que violentaron en rol y continuar con la violencia fuera de rol. En 7 de las 21 situaciones de acoso dentro de rol que describieron las participantes (el 33% de las situaciones) la violencia continuó fuera de rol mediante el canal de chat externo. Solo hay 1 caso en el que el acoso comenzó fuera de rol.

En cuanto al abuso de poder, era complicada la diferenciación entre dentro y fuera de rol, ya que se trata mayoritariamente de situaciones en las que acontecimientos sucedidos dentro de rol, se lleva a Discord para hablar con la administración, donde cuestionaban el relato de las mujeres y terminaban por continuar la violencia que se ejerció en rol por otra persona mediante el

cuestionamiento de los hechos, la revictimización y el desprecio del fenómeno violento.

Enlazado con el abuso de poder, se analiza la gestión de la violencia que se hace en los servidores. Las participantes nos contaban que para que haya algún resultado en las denuncias de violencia se debe grabar constantemente o tener otros *softwares* que te permitan aportar pruebas de que esa violencia ha sucedido. Normalmente esto no se produce, ya que estos *softwares* externos exigen que el ordenador de la jugadora sea de alta gama y no hay muchos casos en los que esto sea posible. Las participantes hablaban de que la administración hace esfuerzos por evitar abusos en el servidor en cuanto a dinero o roles, pero no ponían recursos en evitar situaciones de violencia hacia las mujeres, que las soluciones eran a posteriori y normalmente las que salían perdiendo eran ellas. Cuando hablamos sobre las consecuencias de la violencia hacia las mujeres, nos indicaron que los perpetradores no solían tener ninguna. Solo hubo un caso en el que sí hubo una exclusión hacia los perpetradores, y fue una de las participantes veteranas que nos contaba cómo esto sucedía gracias a que la administración de su servidor decidió hacer públicas las sanciones y los baneos para que todas las jugadoras pudieran leerlo, lo que desencadenó en rechazo hacia los abusadores y acosadores y en múltiples expulsiones del servidor. Sin embargo, esto no consiguió acabar con la violencia misógina permanentemente. Frente a esto, las consecuencias para las mujeres son mayoritarias y suelen ser el abandono del servidor o incluso el abandono del *roleplay*. Una de las participantes veteranas nos contaba que ella había dejado de rolear por el cansancio que le produjo enfrentarse a violencia todos los días.

Por lo tanto, observamos que, aun siendo las relaciones el principal motivo para ocupar el *roleplay*, es el mismo motivo por el que las mujeres se ven empujadas a abandonarlo, y cómo la violencia juega un papel fundamental en sus experiencias en rol y fuera de rol. Esta violencia se da en forma de abuso sexual, acoso, discriminación y cosificación, y se ejerce bajo el abuso de poder, roles con autoridad y los roles misóginos. Los canales de violencia son el propio rol y el canal compartido de chat externo, como Discord o TeamSpeak. Se observa con los canales y las formas de violencia que existe un continuum de la violencia OOC – IC, ya que la violencia comienza dentro del rol y se extiende en canales privados e invasivos. La gestión de esta violencia tiende a tener mayores repercusiones para las mujeres agredidas, siendo lo más general que estas abandonen los servidores o el *roleplay*. Además, se puede observar que cuanto más tiempo formen parte de la comunidad de GTA RP, más probable es que lo abandonen, ya que la dinámica grupal de veteranas frente a la de principiantes reveló que existe un cansancio generalizado entre las mujeres que llevan más tiempo formando parte del rol.

Por último, **analizaremos los espacios que ocupan las mujeres y qué se espera de ellas**. En los apartados anteriores hemos podido observar algunas pinceladas de el imaginario colectivo sobre el “deber ser” de las mujeres, añadiremos a esta cuestión el concepto de territorio al principio de la feminidad hegemónica, de mujer que no ocupa el espacio público y que busca ocupar el menor espacio posible (Bourdieu, 1998).

Uno de los objetivos de este análisis al inicio era ver qué espacios eran ocupados mayoritariamente por mujeres en GTA RP, sin embargo, poco después de empezar la etnografía digital, observamos que no existían espacios feminizados, sino que todo el espacio se entiende como de propiedad masculina, siendo las mujeres las ajenas, las extrañas. Esto se puede observar por las experiencias de acoso callejero que vivió la investigadora en el desarrollo de la etnografía, aunque, con las dinámicas grupales, pudimos constatar que hay algunos espacios menos hostiles y otros que representan un peligro explícito para las mujeres.

Como se mencionaba en la metodología, utilizaremos el propio mapa que se emplea en GTA RP para exponer los espacios y territorios del *roleplay* y así hacer visible las diferentes violencias, exclusiones y habitus que recoge el videojuego con respecto a las mujeres. Todos los videos expuestos en el mapa han sido anonimizados mediante un software³¹ de cambio de voz y subidos a la plataforma Youtube en oculto para que solo las personas con acceso al mapa puedan verlo.

Se puede observar el mapeado de registro interactivo el siguiente enlace: https://drive.google.com/drive/folders/1sNPmCjm9f4cqUlxivnx8yRKNWA5xT0fH?usp=share_link. Se recomienda la descarga y uso del mapa en ordenador para una mejor visualización. (Se pueden ver las imágenes del mapa y un código QR con el enlace al mapa en [Anexos: Imágenes mapa interactivo](#)).

El mapa nos revela que partimos de una neutralidad masculina en la mayoría del espacio, que existen potenciales peligros, como el gimnasio, y espacios percibidos de mayor comodidad, como el norte (ver imagen 14), podemos concluir que ningún espacio es completamente seguro para las mujeres. Analizando los espacios potencialmente peligrosos y de mayor comodidad, observamos que el peligro se encuentra en los lugares con mayor población, y la comodidad donde hay menor densidad de jugadores, lo que nos podría indicar que se percibe como peligrosas las grandes aglomeraciones, quizás porque significaría una mayor probabilidad de encontrarse con una situación de violencia, o quizás porque eso simboliza compartir espacios con hombres que se encuentran fuera de nuestra zona segura. Sin embargo, el porqué de las zonas potencialmente seguras o peligrosas son hipótesis y tendencias

³¹ El software utilizado ha sido DaVinci Resolve, un software de edición de video y audio gratuito.

percibidas, ya que aún no disponemos de evidencia empírica suficiente con los datos recopilados hasta la fecha. Si podemos afirmar que los espacios en los que mayor comodidad sienten las mujeres se encontrarían dentro del espacio privado (casas, bares o talleres de confianza...), ya que no se menciona en las dinámicas grupales ni se vive en la etnografía digital que existan espacios entendidos como públicos en los que las mujeres sientan seguridad.



Imagen 14: Mapeado de registro interactivo. Zonas seguras, potencialmente violentas y violentas.

Por lo tanto, para describir las representaciones sociales que se hacen de la feminidad dentro del juego, hemos observado cómo se auto perciben las mujeres, cómo se las percibe y qué se espera de ellas, obteniendo los siguientes hallazgos:

- Se percibe a las mujeres como objeto sexual o como objeto de relación sexo – afectiva, pero en ambas relegada a un papel pasivo, de subordinación erótica (Bourdieu, 1998).
- Se espera que sean “seres percibidos” (Bourdieu, 1998), que no tengan un papel relevante o principal, relegadas al espacio privado y ocupando el menor espacio posible. El territorio es generalmente comprendido como masculino, y, por tanto, de posible exposición a violencia misógina.
- Las relaciones de las mujeres están vinculadas a experiencias violentas. La violencia misógina es parte de su cotidianeidad en *roleplay*.
- Por todo lo mencionado anteriormente, y muy influenciadas por el “deber ser” femenino, las mujeres cumplen con roles estereotipados, sin llamar la atención ni salir del estándar de lo que se espera de ellas (Gil-Juárez, Feliu, y Vitores, 2010), siguiendo así unos tipos ideales que cumplan con este “deber ser”.
- Existe un continuum OOC - IC de la violencia, en el que las situaciones violentas traspasan el rol y permean a las personas envueltas en ellas.
- Las mujeres sienten seguridad en el espacio privado, el espacio público está repleto de relatos de violencia o de miedo por habitarlos. El espacio público es mayoritariamente masculino y se percibe como espacio con violencia ambiental.

IV. El continuum *online* – *offline*: Terror sexual digital.

El *roleplay*, como hemos mencionado, trata de simular con la mayor exactitud posible la vida *offline*, adaptándose al entorno GTA. Este entorno trae consigo, como hemos expuesto en la justificación, violencia hacia la mujer, lo que hace que ya desde el inicio exista un imaginario sobre GTA de exclusión, discriminación y/o violencia hacia las mujeres. Resulta pertinente en este caso hablar de continuum *online* – *offline* porque la línea divisoria entre ambos espacios se disipa, esta distinción es compleja y, por ello, se habla de cómo lo *online* y lo *offline* forman un todo conjunto, un continuum, en el que los fenómenos que acontecen mediados tecnológicamente repercuten en la vida *offline* y a la inversa. Las transformaciones tecnológicas y culturales producen que la cotidianeidad se vea profundamente sumergida en este continuum (Linne, 2016). En este caso, nos centramos en el continuum *online* – *offline* del terror sexual, ya que este concepto expresa cómo el miedo y la coerción de las mujeres

offline afecta a su experiencia, imaginarios sociales, sentires y pensamientos en el espacio *online*.

Para observar si en GTA RP existe este continuum, en el que el terror sexual *offline* se desplaza al videojuego, se recogen en primer lugar los datos de las dinámicas grupales, en el que vemos si existe un relato, un mito, sobre los peligros de la violencia sexual, poniendo especial atención a la geografía corporal y a los castigos, estos últimos visibles mediante la culpa y la revictimización. En segundo lugar, en la etnografía digital, podemos observar si existe terror sexual digital por las situaciones a las que se expone la investigadora para observar sus reacciones y pensamientos, miedos y temores relacionados con el terror sexual, y en qué situaciones han aparecido.

Observamos un relato claro de terror sexual vinculado a la forma de actuar y performar el género en GTA RP. Las participantes de las dinámicas nos hablaban de la importancia del uso del chat de voz en esta cuestión, ya que, como afirmaban en la dinámica grupal de principiantes, “*la voz es como tu físico en el rol*”. Mediante la voz se identifica a las que son mujeres detrás de la pantalla, y este sería el primer paso para ejercer un mecanismo coercitivo. Este detalle es muy relevante, ya que no se tratará igual a los personajes mujeres que sean leídas como mujeres tras la pantalla por su voz, que a los personajes femeninos que tras ellas se perciba a un hombre, lo que nos indica que el terror sexual en el *roleplay* tiene una fuerte vinculación con el terror sexual *offline*, ya que en rol no se percibe por el género que interprete tu personaje, sino por el género de la persona que hay detrás, mostrándonos así que lo relevante para ejercer mecanismos coercitivos no es la teatralidad y performance del género propia del rol, sino la finalidad de mantener a las mujeres bajo el control del peligro sexual dentro del videojuego.

Tras esto, según el relato y discurso de terror sexual, dependerá de la actuación de las mujeres que sean o no posibles víctimas. Tanto con las dinámicas como en la etnografía digital pudimos confirmar que las mujeres que se salen de los roles establecidos como “la buena mujer” (callada, sumisa, que ocupa poco espacio...), es decir, la representación de la feminidad hegemónica, están expuestas a este relato de violencia. En las dinámicas grupales pudimos ver cómo las participantes hablaban de culpa o responsabilidad ante las violencias cuando desempeñaban roles en los que su personaje hacía reír al resto, participaba de más o se mostraba sexual de una forma que no fuera de consumo masculino. En la etnografía pudimos ver directamente una amenaza en la que le decían a una chica “*como te coja por ahí sola verás*” en un espacio público (se puede ver en Mapa – Espacio: Garaje central).

También fue posible observar como las participantes de las dinámicas nos señalaban que existía una geografía corporal digital, ya que habían aprendido a evitar algunos espacios y empleos en rol por miedo a la violencia sexual.

Evitaban espacios como el gimnasio o los barrios bajos, los primeros por la cantidad de hombres que lo habitaban y porque existía el relato de que se producía mucho acoso a las mujeres que estaban allí, el segundo por ser zona de bandas y pandilleros, que pueden utilizar la violencia física para ejercer violencia sexual. También evitan trabajos como las bandas y el lado ilegal, por miedo a ser coaccionadas para hacer cosas no deseadas o ser violentadas, ser bailarinas en el Vanila por el contexto sexual del club, o los talleres, que se evitaron por un tiempo, aunque hoy en día hay mayor diversidad (esto puede producirse por los avances del feminismo en estos últimos años y el cambio en la autopercepción de las mujeres). Observamos que allí donde se ponen fronteras corporales digitales existe un miedo a la violencia sexual.

La última característica que nos confirmó la existencia de terror sexual digital fue la existencia de castigos para las mujeres que se exponían a este tipo de situaciones. Las participantes en las dinámicas y las mujeres con las que hablamos en la etnografía digital nos contaban como la administración hace caso omiso de estos casos, o directamente no se creían las situaciones que habían vivido, sentían que si denunciaban lo que las sucedía se las iba a cuestionar y podría crear conflictos con el resto, por lo que lo dejaban pasar. En múltiples ocasiones nos hablaron también del miedo a ser expulsadas del servidor por no continuar roles en los que estaban ejerciendo violencia hacia ellas. Por lo tanto, podemos observar que entre las mujeres existe el imaginario de que, si se encuentran ante una situación de violencia misógina hacia ellas no podrán evitarlas por miedo a ser expulsadas por negar rol, y tampoco querrán denunciarlas por miedo a ser cuestionadas, ignoradas, culpadas y/o revictimizadas.

Las participantes nos hablaron también de estrategias de protección hacia estas cuestiones. En primer lugar, la mayoría de las mujeres optan por la evitación de lugares, personas o empleos que perciben como potencialmente violentos o peligrosos. En segundo lugar, hay algunas ocasiones en las que se opta por el enfrentamiento, en el que se cuestiona ese potencial peligro arriesgándose a la violencia. En tercer lugar se da una estrategia de prevención, en la que se descargan distintos *softwares* de grabación para poder aportar pruebas a la administración y conseguir consecuencias para los perpetradores. Mientras que existe una práctica muy común en los videojuegos tipo MMO basada en crear mallas afectivas y de solidaridad (o sororidad) entre jugadoras (Puente, 2015), en este caso no existe esta tendencia, por lo que las estrategias que se siguen tienden a ser individualizadas.

Es relevante señalar la influencia que tiene la violencia ambiental sobre el relato de terror sexual y las geografías corporales. En la etnografía digital se observó que en los espacios donde solo había hombres la tensión y la sensación de poder

ser agredida aumentaban. En las dinámicas grupales se mencionaba el siguiente caso:

“Por espaldas, se forman como propios grupitos de tíos, y sí que empezaban a soltar pues perlas, o sea, es lo que te digo de, a veces hay misoginia que no sabes qué está porque no se atreven a aceptar a la cara, es decir, entre chicos como que se crecen mucho”

(Participante en la Dinámica grupal Veteranas)

La sensación de acecho y de peligro constante, incluso cuando no tienen delante al posible perpetrador, se puede observar en esa aportación. Se entienden los espacios de homosocialidad masculina como sustrato facilitador de peligro sexual, y es por ello por lo que terminan siendo una frontera para la geografía corporal digital de las mujeres, evitando los espacios ocupados mayoritariamente por hombres.

Todas estas cuestiones, desde el mito, el relato, la existencia de geografías corporales, castigos y estrategias de protección, nos confirman que el terror sexual se enmarca dentro de un continuum *online* – *offline* por el que los potenciales peligros de violencia sexual se transforman y se adaptan al entorno, dándose el fenómeno de agencias múltiples (Latour, 2008) y ejerciendo de mecanismo coercitivo para las videojugadoras, afectando tanto a su experiencia de juego como a su percepción del espacio videolúdico.

LA TRASTIENDA: APOYOS, SENTIRES Y PENSARES. ENCUERPANDO A UNA MUJER EN GTA RP

Hemos decidido añadir un apartado de trastienda al análisis ya que se trata, por un lado, de una etnografía digital en la que la investigadora encuerpa y sufre el problema en primera persona y, por otro lado, por la epistemología que rige el presente estudio, ya que entendemos que añade calidad analítica y transparencia a la investigación comprender el proceso emocional y los pensamientos dentro de la etnografía. Al tratarse de un apartado que tratará principalmente la emocionalidad, se opta por hablar en primera persona, ya que esto facilita la comprensión y la empatía con las situaciones, sentires y pensamientos que se describen.

En primer lugar, encuentro la complicación de afrontar una etnografía digital con un doble papel que se daba paralelamente: el de jugadora y el de investigadora. Esto afectó a la investigación ya que se producían muchas disonancias entre estar siendo violentada como jugadora y querer recopilar la mayor información posible como investigadora. Un ejemplo de esto fue un periodo en el que la etnografía se detuvo, ya que emocionalmente fue muy complicado sobrellevar la exposición a violencia constante que suponía el rol, ya que gran parte de la etnografía consistió en un acoso y cosificación constantes. Se trataba de enfrentarme a entrar a campo para ser insultada, acosada, tratada como un objeto... Se hacía más duro cuando el papel investigativo implicaba dejar pasar la situación, comprendiendo por qué se estaba dando, y sufriendolo como una jugadora más, sin sentir protección ni poder cambiarlo.

A esto se le suma que dentro del papel de jugadora encontrábamos a la investigadora en la vida real y dentro del juego, cumpliendo un papel concreto tanto IC como OOC. Para paliar esta última, hicimos un “*self insert*” enfocándolo dentro del universo GTA. Por lo que hice un personaje que fuera civil, sin exposición al lado ilegal, que no buscaba pareja y que era lesbiana, para evitar encuentros sexuales y encuentros románticos con otras personas (por incomodidad y por principios éticos, ya que no se encontraron personajes LGTBI dentro del servidor).

En segundo lugar, sobrellevar el acoso continuado no ha sido tarea fácil. Al no tener vínculos dentro del *roleplay*, no había nada que hiciera menos hostil la continuación del campo, lo que fue un gran obstáculo hasta que encontré un grupo de personas que lo hicieron más ameno. La contraparte negativa de encontrar este grupo fue que el acoso y la cosificación descendieron porque ahora entendían que yo podía ser pareja de algún hombre del grupo, lo que nos llevó a tener menor material para la investigación. Esto supuso un dilema, ya que había que elegir entre conseguir más material, pero continuando sin mallas afectivas, o continuar teniendo un apoyo dentro del campo, pero siendo

conscientes de que costaría más encontrar situaciones de violencia explícitas. Se optó por la segunda por los costes emocionales que estaba suponiendo la primera opción.

Vinculado con lo anterior, se dio un caso de acoso por parte de una persona del grupo que hemos mencionado, en el que esta persona decía estar enamorada de mí habiendo compartido tan solo un par de horas en rol. Esta persona pasó al Discord personal a hablarme continuamente con mensajes fuera de lugar (no de índole sexual, pero sí de índole romántico), produciendo una relación muy incómoda con el grupo y haciéndome sentir, de nuevo, objeto de relaciones sexo afectivas, como si aquella fuera mi única posibilidad y lo que me debería definir.

Por último, a nivel personal, he encontrado varios obstáculos relacionados con la autopercepción en el campo y el proceso investigativo. El síndrome de la impostora, muy atravesado por el género, ha sido una realidad afectiva con la que he tenido que lidiar constantemente; sentirme como una investigadora no legítima, pensar que si no aprendía rápido se me iba a criticar por ser una chica y tendría que enfrentarme a los estereotipos recurrentes ligados a que las mujeres no sabemos jugar a videojuegos o “no es lo nuestro”. Sentir que no soy suficiente, equilibrar los pensamientos intrusivos y pelear contra mí misma una y otra vez.

Por lo tanto, encuerpar a una mujer en GTA RP ha sido un viaje repleto de violencias e incomodidades, luchas internas y aprendizajes, aunque por suerte se pudo encontrar a un grupo de personas que lo paliaran, puede ser un ejercicio emocionalmente complicado y lleno de disonancias.

CONCLUSIONES Y TRANSFERENCIA

I. Conclusiones

Esta investigación nos revela qué implicaciones socio afectivas se derivan de encuerpar a una mujer en GTA RP, cómo se (re)significa el imaginario que hay sobre la feminidad y qué se espera de las mujeres en este tipo de espacios.

Podemos afirmar que la feminidad se construye como oposición a la masculinidad, que el hombre se comprende como el “ser sin género”, mostrándonos así a la mujer como “la otra” frente al ser legítimo, el hombre. Se recrea el sistema binario de géneros por el cual se expulsa a cualquiera de las otredades y diversidades que puedan existir. Las *affordances* actúan como agentes mediadores y co-creadores de la performance de género, y son utilizadas para exaltar la feminidad hegemónica y el sistema binario de género. Observamos que hay un “deber ser” para las mujeres: (1) está expulsada del placer sexual. La sexualidad femenina debe estar enfocada al placer masculino; (2) no debe ocupar mucho espacio, y debe alejarse del espacio público; (3) debe basar su historia, personalidad y forma de interrelación en unos tipos ideales (novia, madre, chica Vanila, pandillera o policia), toda mujer ajena a estos prototipos será empujada a los márgenes, ignorándola.

Se observa que los lazos personales son el principal motivo de estancia en el juego, así como también son el principal motivo de abandono, ya que las relaciones de las mujeres están muy atravesadas por la violencia misógina, lo que hace que su experiencia de juego sea mucho más hostil que la de los hombres. Los tipos de violencia que más se han observado son la discriminación, la cosificación, el acoso y el abuso sexual. Estas violencias se dan mediante tres formas: abuso de poder (de la administración), abuso de roles de poder (como por ejemplo la policía o las bandas en rol) y roles misóginos; los canales de la violencia son el chat externo al rol (como Discord) y en el rol, dentro del propio juego. Las evidencias empíricas recopiladas nos muestran que las consecuencias de las situaciones de violencia son mayoritarias para las mujeres, quienes tienden a abandonar los servidores en los que han sido violentadas o, incluso, abandonan el juego, mientras que los perpetradores tienden a no tener consecuencias directas sobre sus actos. Observamos también que se da un continuum IC – OOC de la violencia, es decir, el fenómeno de la violencia tiende a comenzar dentro del juego y se extiende hacia canales más invasivos, como los chats externos. Las participantes de las dinámicas grupales manifestaron que existe una falta de mallas afectivas, solidaridad o sororidad entre jugadoras, y que esta sería una situación deseable.

En el análisis del espacio y el territorio por género pudimos observar que el espacio es mayoritariamente masculino, se entiende que el juego no es un espacio para las mujeres y que los espacios que pueden ser más seguros para

ellas están dentro del espacio privado, como las casas o bares de confianza. Sin embargo, sí que se dan renegociaciones de los espacios y resignificaciones de los territorios por parte de las jugadoras, como en el caso de las mujeres ocupando los talleres y empleándose en ellos a pesar de ser un espacio tradicionalmente masculinizado, o jugadoras que, si conocen que hay espacios de los que se les quiere expulsar, tratan de reivindicarlo y habitarlo a pesar de las posibles consecuencias o el miedo.

Por último, concluimos que se da un continuum *online* – *offline* del terror sexual, que transfiere los miedos y mecanismos coercitivos para las mujeres al mundo videolúdico y afecta sobre sus acciones, sentires y pensares dentro del juego. Este hallazgo podría traer consigo la conceptualización del terror sexual aplicado a lo online (terror sexual digital).

Por lo tanto, observamos que la experiencia de las mujeres en el juego está atravesada por los estereotipos, la violencia y el terror sexual, y estos tres ejes transversalizan su vivencia de juego al completo, dificultando que ocupen este espacio con comodidad, sin cohibiciones. Las *affordances*, las representaciones sociales y (re)significaciones de la feminidad, así como el continuum *online* – *offline* del imaginario de la feminidad y del concepto de terror sexual, imposibilitan que las mujeres puedan jugar y desenvolverse en este espacio con comodidad, seguridad y confianza, mostrando en GTA RP, como en otros muchos videojuegos *online* que se han estudiado con anterioridad, que el espacio videolúdico es hostil hacia las mujeres y lo relacionado con la feminidad.

II. Transferencia

Las participantes en las dinámicas grupales y las vivencias en la etnografía digital nos mostraron algunas claves para hacer de GTA RP un espacio más seguro y cómodo para las mujeres. Es cierto que hemos observado que el principal problema de la representación de la feminidad es sistémico y que, por lo tanto, no puede erradicarse sin un cambio radical en la percepción del sistema sexo – género, sin embargo, sí que se pueden tomar iniciativas que minimicen el dolor o los mecanismos de violentado que mejoren la experiencia de las mujeres en este espacio.

Las propuestas que surgieron son las siguientes. En cuanto a la administración (staff) y la normativa de los servidores:

- Creación de la figura de “Staff de sensibilización”. Una o varias personas de la administración que tengan sensibilidades sociales y que trate las situaciones de violencia misógina, así como violencia por raza o etnia, LGTBfobia... Esta parte de la administración tendrá como función

observar a las jugadoras por si se diera violencia, igual que se observa para vigilar las trampas. Este Staff tiene el poder de banear de forma unánime, como un órgano aparte, ya que se entiende que la sensibilidad que tienen con la temática social es suficiente para comprender, analizar y decidir la gravedad de la situación.

- Prohibición total de los roles de agresiones sexuales sin excepciones. Se plantea como alternativa que estos roles solo puedan suceder bajo pacto previo y demostrable con conversaciones (vía Discord, Whatsapp...).
- Que la normativa muestre a las mujeres que denunciar la violencia o detener roles violentos no conllevará sanciones de ningún tipo.
- Mayor número de administración para tener una mayor vigilancia y mejor atención en estas situaciones, creando así una comunidad con menor violencia social y más segura. Así como formación en ámbito social para el Staff.

Las propuestas en cuanto a aspectos técnicos son las siguientes:

- Implementar el /acoso, un comando por el que la administración pueda presenciar la situación violenta sin hacerse ver y poder juzgar desde la propia situación y no desde el testimonio, ya que este suele no ser suficiente. Este comando solucionaría que en muchas ocasiones las mujeres no tienen el hardware suficiente como para mantener el juego y un programa de grabación externo, pudiendo hacer que el Staff presencie las situaciones violentas y evitando esa necesidad de precaución constante.
- Hacer no visibles los usuarios partícipes de los servidores de Discord, ya que este es el canal por el que actualmente se produce el continuum de la violencia OOC – IC. De esta forma, los usuarios tendrán que agregarse como amigos en Discord y se podrá interponer una barrera de seguridad mayor.

En cuanto a comunidad, las participantes de las dinámicas de discusión revelaron la inexistencia de mallas afectivas entre las jugadoras mujeres, por lo que se propone:

- Facilitar mediante las affordances y la estructura de los espacios la creación de mallas afectivas y solidaridad entre jugadoras, espacios donde puedan compartir sus experiencias y crear una comunidad de apoyo mutuo.

Para hacer llegar estas propuestas, se crea un póster informativo para poder difundir entre las administraciones de los servidores de *roleplay*. Se puede observar el poster en [Anexos: Transferencia de sugerencias](#).

III. Futuras líneas de investigación

Esta investigación ha abierto las puertas a distintas líneas de investigación, tales como:

- LGTBIfobia en GTA RP. La discriminación y el odio a las personas LGTBI ha estado muy presente durante toda la investigación y puede ser una línea muy interesante para estudiar.
- Homosocialidad masculina y masculinidades en GTA RP. Los espacios de homosocialidad masculina estaban presentes constantemente, así como la demostración y validación de la masculinidad. Era algo que aparecía en todas las conversaciones durante la etnografía digital, así como en las aportaciones en las dinámicas grupales.
- Profundizar en los impactos de la arquitectura de software como coagente y reproductor de hegemonías y sistemas de exclusión.
- El terror sexual digital o cómo el terror sexual se adapta a las mediaciones digitales y ejerce un poder coercitivo hacia las mujeres en el entorno online.

Pero, sobre todo, esta investigación da pie al estudio de la Manosfera *Gamer*. Basándonos en la investigación de García-Mingo y Díaz Fernández (2022), que define la manosfera como “*un conglomerado de espacios virtuales heterogéneos que dan cabida a una multitud de movimientos masculinistas basados en la propagación de discursos misóginos y antifeministas*” (Ging y Siapera, 2018; citado por García-Mingo y Díaz Fernández, 2022), entendemos la manosfera *gamer* como el espacio virtual heterogéneo en el que se produce la propagación de discursos misóginos y antifeministas dentro de la identidad y el contexto *gamer*, desde la creación de contenido, redes, y desarrollo en el mundo de los videojuegos.

Surge la curiosidad por este espacio en la presente investigación al observar las prácticas sociales, rituales y significados que rodeaban al espacio masculino, cómo la validación de la masculinidad era la base del comportamiento y pensamiento y la influencia que había entre la masculinidad y la representación de la feminidad, como un binarismo claramente establecido que rige y establece las normas sociales. Tras esto, surge un gran interés por la identidad *gamer*, que nace como una identidad subversiva y antiestigma (Muriel, 2018a) que termina expulsando a la otredad, además, se entiende como un espacio de homosocialidad (Puente y Lasén, 2015) y de cultura hipermasculina (Fortim, y De Moura, 2013).

Por lo tanto, podemos abordar las posibles relaciones existentes entre los espacios videolúdicos excluyentes con las mujeres y/o la otredad y la manosfera *gamer*, cómo ambas se retroalimentan y crean un espacio hostil a la feminidad.

BIBLIOGRAFÍA.

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies*, 1, (1). Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- AEVI (2011). Balance económico 2011. Industria Española del videojuego. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. <http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2015/12/Balanceeconomico2011.pdf>
- AEVI (2021). La industria del videojuego en España en 20221. Anuario 2021. Asociación Española de videojuegos. http://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/04/AEVI_Anuario_2021_Final.pdf
- Andrade, X. (2001). Homosocialidad, disciplina y venganza. En G. Herrera y Andrade, X. (Ed.), *Masculinidades en Ecuador* (pp. 115-138). RISPERGRAF.
- Angarita, J. y Ríos, J. (2017). *Análisis discursivo: TICS, usos y representaciones sociales de Grand Theft Auto V* en Jornadas de Investigación (Ed.) *VI Jornadas de Investigación y IV de Semilleros de Investigación* Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá - Colombia
- Antón, M. (2016) De la ciudad real a la ciudad virtual: El proceso de inmersión en grand theft auto en Icono 14 (Ed.) *IV Congreso Internacional Ciudades Creativas*, Madrid
- Barjola, N. (2018). Microfísica sexista del poder: El caso Alcásser y la construcción del terror sexual. *Virus*.
- Beauvoir, S. (1949). *El segundo sexo*. Ediciones Cátedra. Octava edición.
- Becker, H. S. (2009). El poder de la inercia. *Apuntes de Investigación del CECYP*, 15, 99-111. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4509263.pdf>
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., Taylor, T. L. & Marcus, G. E. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.
- Bourdieu, P. (1998). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Bratich, J. y Banet-Weiser, S. (2019). From Pick-Up Artists to Incels: Con(fidence) Games, Networked Misogyny, and the Failure of Neoliberalism. *Bratich | International Journal of Communication*. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/13216>

- Bruel Dos Santos, T. C. (2008). Representaciones sociales de género: Un estudio psicosocial acerca de lo masculino y lo femenino [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Madrid.
- Caetano, M. (2018). Avatars, Gender and Sexuality for Brazilian Players on Rust. Digital Games Research Association Conference. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_93.pdf
- Caillois, R. (1967). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Carrero, V., Soriano, R. y Trinidad, A. (2012). Teoría fundamentada Grounded Theory. Madrid: CIS (Cuaderno metodológico nº 37, 2ª edición revisada).
- Cassell, J., & Jenkins, H. (2000). From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games (Reprint). Mit Pr.
- Cirucci, A. M. (2017). Normative Interfaces: Affordances, Gender, and Race in Facebook. *Social media and society*, 3(2), 205630511771790. <https://doi.org/10.1177/2056305117717905>
- Costa, E. (2018). Affordances-in-practice: An ethnographic critique of social media logic and context collapse. *New Media & Society*, 20(10), 3641-3656. <https://doi.org/10.1177/1461444818756290>
- Cuadrado Alvarado, A. (2009) De Simcity a Liberty City: La evolución del modelo urbano
- Cunningham, C. M. (2018). *Games Girls Play: Contexts of Girls and Video Games*. Lexington Books.
- Del Moral Pérez, M. E. (2010). Aportaciones y riesgos de los videojuegos. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (331), 12-16. Recuperado a partir de <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1231>
- Dietz, T.L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* 38, 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>
- Díez Gutiérrez E.J., Fontal Merillas, O., Blanco Jorrín, D. (2004) Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. En Soto Pérez, F. J., Rodríguez Vázquez, J. *Tecnología, educación y diversidad: retos y*

realidades de la inclusión digital: Actas del III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad (pp. 203-207). Recuperado de <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/TECNOLOGIA%20EDUCATIVA/TICs/T8%20VIDEOJUEGOS/VJ%20GENERO.pdf>

Díez Gutiérrez, E. J. (2009). Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos. *Feminismo/s*, 14, 35-52. <https://doi.org/10.14198/fem.2009.14.03>

DIY Production (2014) Collect input from others by observing and learning from everyday life. En DIY Production. *Development Impact and You: Practical Tools to Trigger and Support Social Innovation* (pp. 54 – 56). Rockefeller Foundation. <https://www.rockefellerfoundation.org/wp-content/uploads/DIY-Toolkit.pdf>

Farelo, R. M. (2019). E-sports y brecha de género: La percepción de las profesionales españolas. *Arxius de sociologia*, 40, 139-148. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7038148>

Feijóo, B. y García - González, A. (2016). Los videojuegos que entretienen a los niños: análisis de la oferta y demanda de videojuegos entre el público infantil. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 55, 48-67. <https://doi.org/10.7238/a.v0i55.2892>

Ferguson, C. J. (2015). Clinicians' attitudes toward video games vary as a function of age, gender and negative beliefs about youth: A sociology of media research approach. *Computers in Human Behavior*, 52, 379-386. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.016>

Fernández-Vara, C. (2014). "La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria". *Revista de estudios de Juventud*, pp. 93-108. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_compl eta.pdf

Fiestas, C., y Palomar, J. D. (2007). GTA SAN ANDREAS: posibilidades sin límite. *Etic@net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 6, 1. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6871768.pdf>

Figueroa Varela, M.R., y Vizcarra, E. I. (2014). Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit. *Uaricha*, 11(24), 91-105. <http://dspace.uan.mx:8080/xmlui/handle/123456789/881>

- Fitzpatrick, d. (2018) AEIOU Observation Framework. Open Practice Library. Recuperado el 7 de mayo de 2023, de <https://openpracticelibrary.com/practice/aeiou-observation-framework/>
- Fortim, I. & De Moura Grando, C. (2013). Attention whore! Perception of female players who identify themselves as women in the communities of MMOs. Digital Games Research Association Conference, 7.
- Foucault, M. (1979). Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión. En *Siglo XXI*.
- Fraile-Jurado, P.; López-Martín, M.; Suárez, C.; Roig-Munar, X; y Guisado-Pintado, E. (2019) Evaluación de la calidad de la representación de áreas costeras en videojuegos en CSIC (Ed.) X Jornadas de Geomorfología Litoral: Libro de ponencias (73 – 76). Institut de Ciències del Mar (CSIC), la Universitat Politècnica de Catalunya (UPC), la Universitat de Barcelona (UB) y la Universitat de Girona (UdG).
- García-Mingo, E. y Díaz Fernández, S. (2022). Jóvenes en la Manosfera. Influencia de la misoginia digital en la percepción que tienen los hombres jóvenes de la violencia sexual. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación Fad Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.7221159
- García-Mingo, E., y Díaz Fernández, S. (2022). Una propuesta de investigación feminista para el estudio de la misoginia: notas reflexivas de los procesos de investigación. *EMPIRIA*, 56, 83-106. <https://doi.org/10.5944/empiria.56.2022.34439>
- Garfias Frías, J.A. (2000). Política y videojuegos en Sociales F. D. P. Y., UNAM (Ed.) Cuadernos Del Seminario Interdisciplinario de Comunicacion. V.1. Universidad Nacional Autónoma de México
- Gibson, J. L. (1980). The Ecological Approach to Visual Perception. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 39(2), 203. <https://doi.org/10.2307/429816>
- Gil-Juárez, A., Feliu, J., & Vitores González, A. (2010). Gender Technological Performativity: Exploring the Digital Divide in Video Gaming. *Quaderns de Psicologia*, 12(2), 209. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.758>
- Glaser, B.G. & Straus, A. L. (1967): The discovery of Grounded Theory: Strategies for qualitative research. Aldine, New York.
- Goffman, E. (1959): La presentación de la persona en la vida cotidiana, Buenos Aires, Amorrortu.

- Golding, D. (2014). The End of Gamers. Disponible en: <https://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers> [Consultado 23 de abril de 2021].
- Hetland, P. & Mørch, A. I. (2016). ETHNOGRAPHY FOR INVESTIGATING THE INTERNET. *Seminar.net*, 12(1). <https://doi.org/10.7577/seminar.2335>
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Editorial UOC.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. Routledge.
- Hoel, N (2014) TOOL TEMPLATE: ETHNOGRAPHIC FIELDNOTES. *Social innovation community*.
- Horst, H., Hjorth, L. & Tacchi, J. (2012). Rethinking Ethnography: An Introduction. *Media International Australia*, 145(1), 86-93. <https://doi.org/10.1177/1329878x1214500110>
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Jacobo, M. (2022). Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 160. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi160.6970>
- Jane, E. A. (2014). "Back to the kitchen, cunt": speaking the unspeakable about online misogyny. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 28(4), 558–570.
- Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. (2008). *Beyond Barbie and MortalKombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. MIT Press.
- Latour, B. (2008), *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*, Buenos Aires: Manantial.
- Laurel, B. (2001). *Utopian Entrepreneur*. MIT Press.
- Linne, J. (2016). La multimidad. Performances íntimas en Facebook de adolescentes en Buenos Aires. *Estudios Sociológicos*, 35(100), 84-65. Recuperado de DOI:10.24201/ES.2016V34N100.1389
- Maldonado, A. M., y Contreras, L. (2011). La interacción social en el pensamiento sociológico de Erving Goffman. *Espacios Públicos*, 14(31), 158-175. <https://www.redalyc.org/pdf/676/67621192009.pdf>

- Martín Martín, M. y Vílchez Martín, L. F. (2013) *Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas*. Cuadernos de ética en clave cotidiana. Fundación Europea para el estudio y la reflexión ética.
- Martínez, M. H. (2018). Disciplinamiento sexual: cazando brujas y ciberfeministas. *Investigación y Género. Reflexiones desde la investigación para avanzar en igualdad: VII Congreso Universitario Internacional Investigación y Género: Sevilla, 28 y 29 de Junio de 2018, 2018*, ISBN 978-84-948975-3-5, págs. 339-350, 339-350.
- Martínez-Oña, M. M., y Muñoz-Muñoz, A. M. (2021). Agresiones a mujeres a través de los videojuegos. *South Florida Journal of Development*, 2(1), 236-248. <https://doi.org/10.46932/sfjdv2n1-018>
- Massanari, A. L. (2017). #Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. *New Media & Society*, 19(3), 329-346. <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>
- Mateo, P. M. S., Ros, C. R., y Moreno, M. C. B. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Education in the Knowledge Society*, 9(3), 130-149. <https://doi.org/10.14201/eks.16793>
- Mäyrä, F. (2009). La experiencia de juego en contexto. Sobre los contextos socioculturales del significado en el juego digital, en Aranda, D., Sánchez-Navarro, J. (2009): *Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, UOCpress.
- Meza-Maya, C. V. y Lobo-Ojeda, S. M. (2017). Formación en valores sociales en adolescentes que juegan Grand Theft Auto V. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (2), pp. 1051-1065. DOI:10.11600/1692715x.1521726012017
- MIDAS (2013). Fieldnotes templates for MIDAS. MIDAS: Methodological Innovation in Digital Arts and Social Sciences. <https://midas.ioe.ac.uk/resources/fieldnotes-template-for-midas/>
- Muriel, D. (2018a) *Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Barcelona: Anaitgames.
- Muriel, D. (2018b). El videojuego como dispositivo de (des)empoderamiento: La noción de agencia en el liberalismo avanzado. *Revista Española de Sociología*, 27(3). <https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.19>
- Norman, D. A. (1999). Affordance, conventions, and design. *Interactions*, 6(3), 38-43. <https://doi.org/10.1145/301153.301168>

- PEARCE, C. (2009): *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, Massachusetts, MIT Press.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., Tacchi, J. y Filella, R. (2019). *Etnografía digital* (1.a ed.).
- Pruchniewska, U. (2020). "I Like That It's My Choice a Couple Different Times": Gender, Affordances, and User Experience on Bumble Dating. *International Journal of Communication*, 14, 18. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/12657/3072>
- Puente Bienvenido, H. (2015). *Interacción, performatividad y sociabilidad en espacios de juego en red: el caso de los jugadores españoles de género rol, (DIABLO III)* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid.
- Puente Bienvenido, H., y Coca, J. R. (2014). Poder y vigilancia en los videojuegos. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 11(2), 405-423. https://doi.org/10.5209/rev_tk.2014.v11.n2.48247
- Puente Bienvenido, H., y Lasén, A. (2015). "Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos". *Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación*, pp. 154-183. Disponible en: <https://doi.org/10.15213/redes.n11.p154>
- Puente Bienvenido, H., y Sequeiros Bruna, C. (2019). *Mirada sociológica al software lúdico: la dramaturgia de Erving Goffman en los videojuegos / A Sociological Look at Gaming Software: Erving Goffman's Dramaturgy in Video Games*. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. <https://doi.org/10.5477/cis/reis.166.135>
- Ricoy, C., y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 1291-1308. https://doi.org/10.5209/rev_rced.2016.v27.n3.48445
- Rogers, R. (2013). *Digital Methods*. Amsterdam University Press.
- Rughinis, C., Rughinis, R., & Toma, E. (2016). Three Shadowed Dimensions of Feminine Presence in Video Games. *DiGRA/FDG '16 - Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 13.
- Ruiz, M. A. (2004) *The (de)territorialization of cyberspace: the validity of ethnographic methodology in the virtual environment*. II Online Congress of the Observatory for CyberSociety http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html

- Sádaba, Igor (2015). Etnografía virtual/digital (EVD). En Manuel García Ferrando, Jesús Ibáñez y Francisco Alvira (Eds.), *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación* (pp. 455-487). Madrid: Alianza Editorial.
- Sojo-Mora, B. L. (2020). El significado de la feminidad: estudio basado en relatos de vida de mujeres. *Revista Espiga*, 19(39), 46-62. <https://doi.org/10.22458/re.v19i39.2843>
- Stockton, S. (2019). *Dating Ga(y)mes: Queer Performance in Farming Simulation Roleplay Games* [Tesis]. UNIVERSITY OF CALGARY. Recuperado de <https://prism.ucalgary.ca/server/api/core/bitstreams/58e9cb11-5405-4191-96e9-61105fa388ff/content>
- Taylor, T. L. (2003). Multiple Pleasures: Women and Online Gaming. *Convergence*, 9(1), 21–46. <https://doi.org/10.1177/135485650300900103>
- Taylor, T.L. (2006): "Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture". Cambridge, MIT Press.
- Tomlinson, C. (2018). Building a Gamer: Player Preferences and Motivations Across Gender and Genre. Digital Games Research Association Conference. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_242.pdf
- Tosca, S. (2012). Gizmopolitan. O cómo reconciliar la femineidad y los videojuegos. *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 9(1), 3. <https://doi.org/10.7195/ri14.v9i1.214>
- Ureña Ureña, O. E. (2022). Transitar por la ciudad de los Santos. Uso del videojuego Grand Theft Auto V (Rockstar Games, 2013) como posible recurso didáctico para la enseñanza de la seguridad vial en el contexto costarricense. *Perspectivas*, 25, 1-13. <https://doi.org/10.15359/rp.25.6>
- Valles Martínez, M. S. (1999) *Técnicas cualitativas de investigación social. Síntesis*.
- Verberne, L. (2022). Remembering pink games: Re-evaluating the forgotten legacy of games 'for girls'. The Feminist Club Amsterdam. http://www.thefeministclub.nl/2022/02/25/remembering-pink-games-re-evaluating-the-forgotten-legacy-of-games-for-girls/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=remembering-pink-games-re-evaluating-the-forgotten-legacy-of-games-for-girls

Weber, M (1949). *The Methodology of Social Sciences*. *The Free Press*.
Primera edición. Recuperado de:
http://fs2.american.edu/dfagel/www/Class%20Readings/Weber/weber_on_methodology_of_social_sciences.pdf

Willumsen, E. C. (2018). Is My Avatar MY Avatar? Character Autonomy and Automated Avatar Actions in Digital Games. Digital Games Research Association Conference. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DIGRA_2018_paper_32.pdf

WEBGRAFÍA.

- 3DJuegos (2019, 29 mayo). *Acusan a un ex alto directivo de Rockstar de abusos sexuales.* 3djuegos.com; 3DJuegos.
<https://www.3djuegos.com/juegos/red-dead-redemption-2/noticias/acusan-a-un-ex-alto-directivo-de-rockstar-de-abusos-sexuales-190529-93263>
- Amores, M. (2020) *Nerfeadas* [Lista de reproducción Youtube]
<https://www.youtube.com/watch?v=lp4fYVZmvFI&list=PL3PLSR6snf9vqDMmbzax7UyCf8-PHBFva>
- Arroyo, D. (2022, julio 27). *Bloomberg: GTA VI tendrá una protagonista latina y evitará cierto tipo de bromas ofensivas.* Meristation.
https://as.com/meristation/2022/07/27/noticias/1658930055_537175.html
- León, J. (2021, 23 febrero). *Qué son los servidores roleplay de GTA V, por qué se han vuelto tan populares y cómo empezar a jugar.* Vidaextra.
<https://www.vidaextra.com/juegos-online/que-servidores-roleplay-gta-v-que-se-han-vuelto-populares-como-empezar-a-jugar>
- Martí, G. (2022, 8 noviembre). *GTA 5 alcanza los 170 millones de ventas; Red Dead Redemption en conjunto los 70 millones.* Vandal.
<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350757876/gta-5-alcanza-los-170-millones-de-ventas-red-dead-redemption-en-conjunto-los-70-millones/>
- Merino, C. (2022, 15 marzo). *¿Qué significa 'Hentai'? Las referencias de la nueva canción de Rosalía.* EuropaFM.
https://www.europafm.com/noticias/musica/que-significa-hentai-referencias-nueva-cancion-rosalia_2022031562303a94447ec100016d0e25.html
- Petit, C. (2014, 17 noviembre). *Grand Theft Auto V Review.* GameSpot.
<https://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>
- Tassi, P. (2022, 6 septiembre). *Los 10 videojuegos más vendidos de la historia.* Forbes España. <https://forbes.es/lifestyle/180951/los-10-videojuegos-mas-vendidos-de-la-historia-2/>
- Tones, J. (2014, 25 octubre). *Gamergate: los videojuegos en su peor momento.* eDiario.es. https://www.eldiario.es/cultura/fenomenos/gamergate-videojuegos-peor-momento_1_5857780.html

ANEXOS.

I. Glosario terminológico de jerga en *roleplay*.

Para facilitar la comprensión del conjunto de la investigación, se añade un glosario de terminología utilizada en *roleplay*:

- IC significa “dentro de rol” (*In Character*). OOO es “fuera de rol” (*Out of Character*).
- White list (WL) es un método “filtro” que ponen los creadores a los jugadores entrar a servidores de rol concretos. Los servidores con WL suelen hacer entrevistas o cuestionarios antes de aceptar que una persona entre al servidor. De esta forma se busca que las personas que entren quieran hacer personajes serios y conozcan el rol. Los servidores con WL suelen ser más estrictos a la hora de rolear, menos permisivos con los errores que se puedan cometer con los comandos y con la norma de no salir nunca del rol.
- Hacer un CK (*Character Kill*) es matar en rol a tu personaje. Para realizarlo, debes hablar con la administración del servidor y estos te ayudarán a pactar un rol para poder matar a tu personaje. Una vez se realiza, empiezas una historia desde cero, sin conocer a ninguna de las personas que conocía tu personaje anterior ni nada de su historia. Es como si fueras una persona diferente en el mismo espacio.
- Para referirse a información facilitada por los canales de chat externos, se dice “por arriba”
- El comando /me se utiliza para describir animaciones que no existen, como, por ejemplo, si estamos en un bar y robamos unos ganchitos, pondríamos /me roba unos ganchitos de la barra. El comando /do se utiliza para puntualizaciones del personaje o para preguntar por el rol que está sucediendo al resto de personas y/o audiencia presente en la escena de juego. Un ejemplo de esto, continuando con el hilo anterior, sería: /do se le notaría nerviosa, o /do ¿notaría el dueño que está robando los ganchitos?
- “La nube” es el chat que se usa dentro del juego. Se trata de un chat en el que se escriben los /me, los /do, información fuera de rol (mediante el comando /OOO). En la nube también hay un “Twitter” en el que las personas escriben mensajes generales o dirigidos a una persona en concreto.

II. FiveM

Se añade una descripción más concreta de lo que es FiveM y de cómo es la plataforma.

Como se ha descrito previamente, FiveM aloja los distintos servidores de *roleplay*. Hay distintas plataformas parecidas a FiveM, pero esta es la más conocida y usada por la comunidad. Desde aquí tendremos acceso a servidores de rol de todo el mundo, se nos mostrarán en una lista en la que podemos filtrar por idioma, tipo de servidor...

En las imágenes que vemos a continuación podemos observar la página principal de FiveM (imagen A1) y, cuando clickamos en "Jugar", entramos a ver la lista de servidores que se ha mencionado anteriormente (imagen A2).

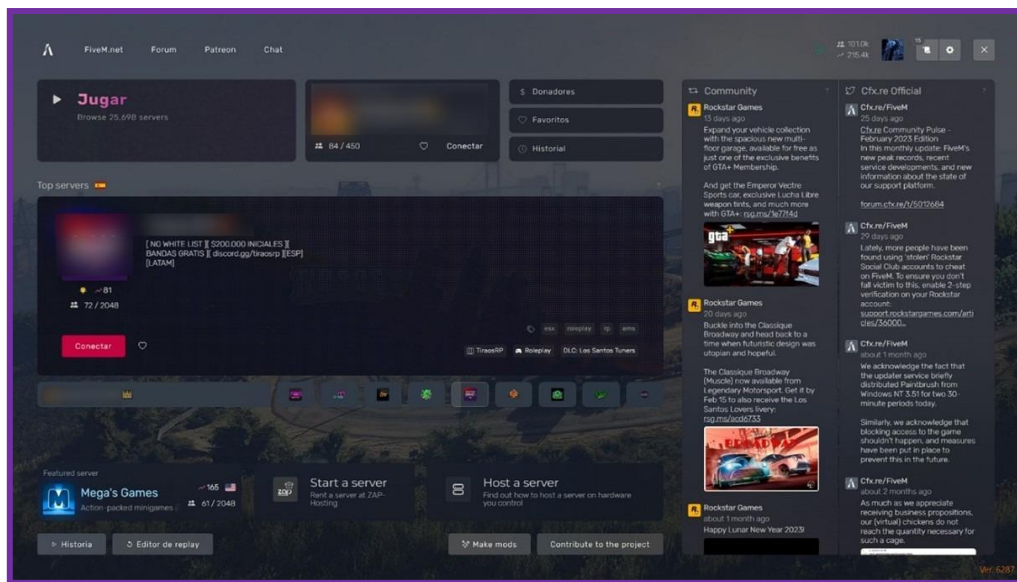


Imagen A1: Página de inicio de FiveM.

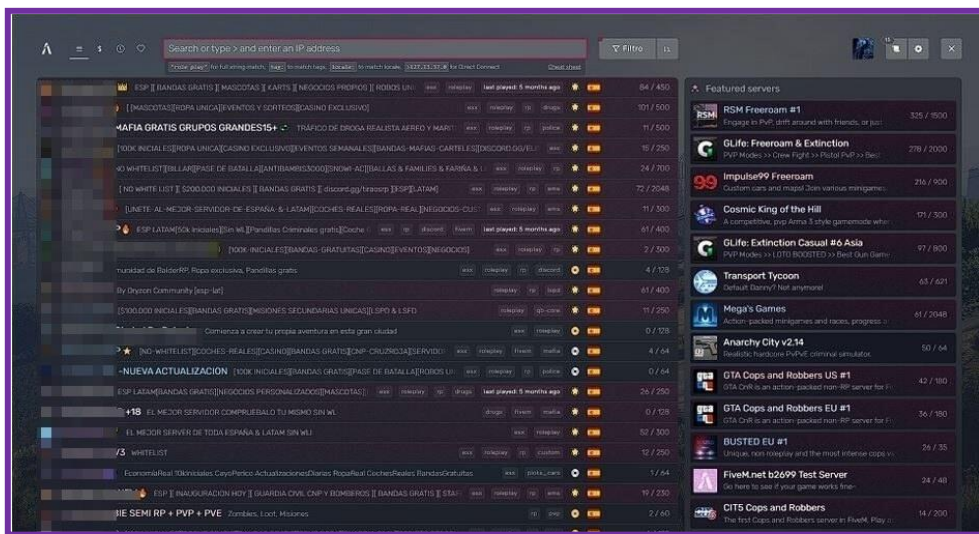


Imagen A2: Lista de servidores en FiveM (nombre de los servidores anonimizados).

III. Material audiovisual.

A lo largo de la etnografía se registraron una serie de videos, tanto para la realización del mapeado de registro interactivo como para facilitar el análisis. Estos videos son extractos de horas de etnografía, por lo que tienen su contexto propio, aunque lo que interesa de estos es el trato que se hace hacia un personaje femenino en el juego, la cotidianidad del juego o las affordances de género. En el siguiente enlace/QR podemos observar algunos clips interesantes no incluidos en el mapa.

Todos los videos han sido editados para que la voz sea irreconocible, ya que la creación de personaje puede ser menos reconocible, pero la voz es algo único.

Enlace:

https://drive.google.com/drive/folders/1XU3rUThcBpOhAggPjjeoh_oGxFU7i_1K?usp=share_link

QR:



**Material
audiovisual**

IV. Diario de campo

El diario de campo se realiza mediante PPT para facilitar la recogida de datos después del tiempo dedicado a campo.

Estas fichas de recogida de datos se basan en las referencias: AEIOU Observation Framework (2014), MIDAS (2013) y DIY Production (2014). Adaptando las tres fórmulas al espacio y tiempo de observación, así como a los objetivos.

Este es el formato:

ETNOGRAFÍA	
DÍA Y HORA (DE ENTRADA Y SALIDA)	
OBJETIVO/S	
OBJETIVOS CUMPLIDOS	
HIGHLIGHTS	
MINUTOS RELEVANTES EN LA GRABACIÓN	

En el siguiente código QR y enlace se podrá encontrar el Diario de Campo completo:

Enlace:

https://docs.google.com/presentation/d/1HgoG2Gaov5MP6G954Sqi5St7arCYtLQw_pa1R1hWQX4/edit#slide=id.p

QR:



V. Contactación dinámica grupal

Para la contactación utilizamos las principales redes sociales, Instagram, Twitter y Tik Tok, para tratar de llegar al máximo de personas posible. También utilizamos tres servidores de Discord cuya temática principal es el roleplay.

A continuación, vemos la imagen que se utilizó para su difusión:



Además, se utiliza un formulario de Google para la organización de la dinámica y para obtener el consentimiento informado en el que se garantiza que sus datos personales serán protegidos y sometidos a las garantías dispuestas en el reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016, facilitando además el enlace a la normativa anteriormente mencionada.



Sección 1 de 2

Experiencias de mujeres en GTA RP



Buenas! Soy Aida, estudiante del Máster en Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales: Innovaciones y Aplicaciones en la Universidad Complutense de Madrid. Estoy haciendo mi TFM sobre **experiencias de mujeres en GTA RP** y me encantaría contar con tu aportación!

Voy a organizar una **dinámica grupal online** en la que charlaremos sobre vuestras experiencias dentro de GTA roleplay. Dentro de esta dinámica no estás obligada a hablar de lo que no te apetezca, también serás libre de abandonar la dinámica cuando quieras/necesites o de manifestar tus sentires. Es un **espacio abierto y seguro** en el no habrá estigmas ni se juzgará nada de lo que sea dicho. En esta dinámica hablaremos, os mostraré algunos videos para que los comentemos... Durará como mucho hora y media (a no ser que todas las participantes queráis que se alargue, ¡yo estoy ahí para escucharos!).

Para mi es importante hacerte conocer que toda la información que des a lo largo del formulario y de la dinámica grupal es **anónima y no es posible de rastrear**, por lo que vuestros datos personales serán protegidos y sometidos a las garantías dispuestas en el reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 así como **nunca** serán transmitidos a terceras personas o instituciones, toda la información que se recoja será utilizada **solo y exclusivamente con fines académicos** y completamente **anonimizada**. **La sesión será grabada y transcrita**, por lo que solo se utilizará el texto recogido y **vuestros nombres serán anonimizados** en dicha transcripción. **La grabación será eliminada** una vez finalice el proceso de evaluación del TFM.

Antes de empezar, darte las gracias por interesarte y echarme una mano, y recordarte que **puedes retirar tu participación cuando quieras**, sin peros ni explicaciones, solo házmelo saber. Este formulario tan solo te llevará **5-10 minutos**, su única finalidad es contactar con vosotras para organizar y estructurar la dinámica.

Cualquier duda o aportación, me puedes contactar por correo electrónico a aigalleg@ucm.es ¡estaré encantada de contestarte en la mayor brevedad posible!

¡¡Muchas gracias!!

Nombre de pila o *nickname* (el que te haga sentir más cómoda para tratar contigo)

Texto de respuesta corta

Estas dinámicas están orientadas a servidores de roleplay hispanohablantes, por lo que, para facilitar la organización y la contactación, ¿podrías indicarme en qué país resides?

Texto de respuesta larga

¿Cuánto tiempo llevas roleando?

- Menos de 1 año
- Entre 1 y 4 años
- Más de 4 años

...

¿Inviertes tiempo en el roleplay fuera del juego? (en creación o consumo de contenido sobre roleplay, moderación de servidores de discord, administración de cuentas en redes sociales...).

- No invierto tiempo fuera del juego.
- Si, le dedico menos de una hora al día
- Si, le dedico entre 1 y 4 horas al día
- Si, le dedico más de cuatro horas al día

Ahora hablaremos de disponibilidad, primero ¿En qué día/s de la semana podrías sacar un hueco para realizar la dinámica?

- Lunes
- Martes
- Miércoles
- Jueves
- Viernes
- Sábado
- Domingo

...

¿y en qué franja horaria te vendría mejor? (horario de España peninsular)

- Entre las 9 AM y las 11 AM
- Entre las 12 AM y las 2 PM
- Entre las 4 PM y las 6 PM
- Entre las 7 PM y las 9 PM
- Entre las 10 PM y las 12 PM
- Otra...

Esta dinámica será online ¿en qué plataforma prefieres que se realice?

- Discord
- Google Meet
- Meet.Jitsi
- Otra...

¿Podrías dejar una forma de contactarte? Puede ser el email, el usuario de Discord... Es tan solo un medio para hablar contigo sobre fechas para realizar la dinámica.

Texto de respuesta corta

Sección 2 de 2

Consentimiento informado

Por último, como he mencionado en la introducción, para mi es importante hacerte conocer que toda la información que des a lo largo del formulario y de la dinámica grupal será **anónima** y que vuestros datos personales serán **protegidos y sometidos a las garantías** dispuestas en el reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 (¡puedes echarle un ojo aquí! <https://www.boe.es/doue/2016/119/L00001-00088.pdf>), toda la información que se recoja será utilizada **solo y exclusivamente con fines académicos y completamente anonimizada**.

La sesión será **grabada y transcrita**, por lo que solo se utilizará el texto recogido y vuestros nombres serán anonimizados en dicha transcripción. **La grabación será eliminada** una vez finalice el proceso de evaluación del TFM.

Afirmas que:

He recibido suficiente información sobre el estudio.

Se me ha ofrecido una vía para realizar las preguntas que necesite.

Comprendo que la participación es voluntaria.

Comprendo que puedo retirarme de la dinámica y revocar este consentimiento cuando quiera y sin tener que dar explicaciones y sin que tenga ninguna consecuencia.

- Afirmo haber recibido esta información y comprendo que mi participación es voluntaria y puedo retirarm...
- No he recibido esa información.
- Otra...

Y consientes que:

La sesión en la que participe sea grabada y transcrita.

El texto resultante de la transcripción de la dinámica sea utilizado únicamente con fines investigativos.

- Consiento que la dinámica sea grabada y el texto resultante sea utilizado únicamente con fines investig...
- No consiento que se grabe la sesión ni que se utilice con fines investigativos.
- Otra...

Enlace al formulario: <https://forms.gle/YcE7CTp31aqJ5we36>

VI. Transcripción de las dinámicas grupales.

a. Dinámica grupal: Veteranas

Dinámica grupal: Grupo Veteranas

Fecha y hora: 28/04/2023 18:10 – 19:55

Moderadora: Aida

Participantes: S y P (iban a ser 4 participantes, dos de estas no aparecieron)

Transcripción: Aida

TRANSCRIPCIÓN

Voy a empezar la grabación, todo ready. Perfecto. Vale, pues os parece bien presentaros un poco, o sea, yo qué sé, pues edad, nombre, por ejemplo, lo que queráis decir de vosotras, que es verdad que al ser Discord y tal, podéis mantener vuestra identidad como, más, como más anónima, ¿vale?, o sea esto, lo que queréis contar de vosotras, ¿vale? Y bueno, también si queréis, como empezasteis en el roleplay, si fue yo qué sé pues un amigo, o una amiga, el que os introdujo...

S: Vale, pues si queréis, empiezo yo, o si no, que me sabe mal, como que también hablo mucho, digo, a ver si... (risas)

No, adelante, adelante.

S: A ver, yo sinceramente no sé decirte ni desde hace cuántos roleo, porque yo empecé lo mismo sin exagerar, tenía como 14 años y escribía en plan en foros y cosas así. O sea, empecé tengo 25, o sea, tampoco es que se tenga 50, pero llevo un montón, pero el cambio al, sobre todo GTA fue también a los añitos. O sea, hubo como un boom de streamers que empezaron a streamer en servidores y cosas por el estilo y a raíz de eso me enteré de que existía y acabé pues con unos por otros, pues empecé roleando en GTA. No sé si, por ejemplo, quieres que te mencionemos servidores, o es mejor no decirlos.

Lo que vosotras preferáis, o sea, como pensad que, por ejemplo, si me mencionáis servidores, probablemente no vayan a salir.

S: Sí, mejor, porque ahora es mejor para ti, pero yo lo digo sin problema, o sea, yo he estado roleando todo el tiempo que he estado en GTA en D*****s. Y es como el servidor pues que tuvo también mucho boom por ciertos streamers, aquello y lo otro. Entonces todo el tiempo que he estado en GTA, ahora no estoy desde hace unos meses, porque ya hay temporadas que al menos en mi caso te cansas un poco, pero he estado como, no sé, tres, cuatro años, o no sé si llegará a los cuatro, bastantes semanas pues echabas el ratillo, depende de si es vacaciones pues obviamente he estado más a cuando estudiaba, ahora que ya se ha acabado pues lo mismo, pero un poco ese es el fin, la verdad, o sea, creo que sería el resumen que a lo mejor te es más útil.

No, nada, además esto es como más para coger un poco de confianza, o sea que me puedes contar, me podéis contar lo que queráis sobre estas preguntas más de

introducción no por así decirlo, para introducirnos un poco a nosotras, ¿no? A quiénes somos por así decirlo

S: Sí, sí, lo digo porque no te cuento en concreto porque seguramente cuando vayas a preguntar ahí es cuando saldrá las 800.000 cosas que te pueden interesar, o sea, ya ahí lo dejo.

Sí, sin spoilers, ¿no?

S: Sí, sí (risas)

S: Bueno, no sé si querrás decir algo más o yo...

S: No, no, tranquila, adelante, adelante.

P: Bueno, llevo roleando, Dios sabrá cuántos años empecé a rolear, no sé si conocéis, se llama un turnet, un poquito... bueno, no tenía así un PC muy bueno así que era lo que se podía. Y estuve ahí roleando unos cuatro años o así, o sea, bastante, bastante tiempo. Y luego ya hace como un año y medio o así, unos amigos me llevaron a jugar Roleplay en GTA en concreto a D****o, D****o R.P y ahí empecé a rolear en GTA, luego cerró el servidor, se volví a abrir, pero dejé de jugar ahí. Me pasé a R**M, estuve un mes o dos, y desde septiembre o así estoy jugando en G*** H**.

Vale, o sea que veo que habéis tenido una trayectoria.

S: Sí, sí, sí, sin cobrar.

Ya, y yo que llevo un mes, claro, yo he vivido una experiencia no me imagino para vosotras.

S: Sí, sí, yo creo que para rato seguro, vamos.

Claro, porque, yo llevo muy poco tiempo, pero, a vosotras, ¿qué fue lo que os hizo decir? Vale, este es mi sitio, ¿no? Me siento cómoda aquí.

S: A ver, en mi caso es porque, sobre todo, cuando se roleaban foros, no sé si también por la época en la que yo empecé era muy común que hubiera como mucha gente roleando cosas, así como sobrenaturales para justificar, rolear muy de personajes malotes, ¿sabes? Así, el rollo de gente más chungu. Entonces, pues como que el GTA daba mucho pie a que el cambio de un tipo de rol a otro fuera más natural, porque evidentemente el juego de base pues es el que es, o sea, todo el rato disparos, la mecánica que tiene el juego, fin y al cabo, conducir aquello y lo otro. Entonces, cambiar de una plataforma a otra, un videojuego, que además me gustaba, porque en mi caso hay gente que sé qué rolea y no se lo ha pasado, yo sé que me lo había pasado entero. Entonces, pues sí que me llamaba, y es bastante sencillo, él simplemente tener que hablar. Si tienes que escribir algo en concreto, pues sí, tienes un chat que según el display, por decirlo alguna forma, lo hace más cómodo o menos. Entonces, como que le da mucho pie a la imaginación y a que sea momentáneo, o sea, que haya respuestas de otras personas y que la interacción no sea que tarde mucho, como un mensaje de

un foro que a lo mejor te responden en... No se sabe. Entonces, es una forma de que el juego se volviera pues bastante más rapidito si tienes un rato al menos para estar.

P: Para mí, lo que me ha hecho quedarme en el roleplay ha sido más que nada las amistades que acabo construyendo con bastante, bastante gente. Al final, aparte de estar con ellos IC y tal, al final pues acabar jugando también con esa gente a otros juegos, y es como pasar el tiempo con tus amigos. Y eso es lo que realmente me gusta y me divierto desde el roleplay, de que darne ahí.

Claro, yo me he quedado después de estar ahí un poco más investigando, porque conocí a gente, me gustó la espontaneidad que ha comentado... Bueno, ¿os llamo H y P?

S: Sí, bueno, me puedes llamar S si quieres también, me da igual. Una cosa u otra, estoy acostumbrada tanto por juego que me llaman de una manera o de otra.

Probablemente te llame S, porque me es como más fácil³² (risas), pero si ves que en algún momento es mejor H dímelo.

S: No, no, no te preocupes.

Pues, justo como lo que he dicho, S, de la espontaneidad que tiene, es verdad que da mucho juego y te hace sentir esas... Te hace vivir un poco de adrenalina a veces, eso te llama, al final hace que te quedes, pero igual también hice pequeñas amistades y al final eso hace que te quedes ahí y que sea un poco de tu día a día. Pues es que justo una de las preguntas que yo os quería hacer es si las personas con que soléis jugar las conocíais de antes, o conocíais a gente en rol y ya os quedéis con ellos, ¿cómo suele ser más?

S: En mi caso los he conocido posteriormente. O sea, no sé, en los servidores en los que jugáis vosotras, pero menos D*****s, para estar en el servidor, tanto para controlar que no entre gente, que no tiene *White list* y sí que no moleste o lo otro, al menos antes era un requerimiento el estar al mismo tiempo en el TS. Entonces, en el TS hay muchísimas salas públicas, también hay privadas porque también hay un sistema VIP para mantener el servidor o el staff que también tiene sus propias salas privadas, pues también se mueve mucha gente. Entonces, como hay libertad de entrada, pues hay momentos a lo mejor entre el reinicio, depende con quién te vas juntando en el juego, que por lo que sea, más orgánico o no, acabas en la misma sala y acabas hablando. Y pues, si tienes más o menos cosas en común, acabas haciendo amigos. Yo, la verdad es que toda la gente que conocíais ha sido posterior, no conocía a nadie del servidor antes de entrar. O sea, conocía de haber visto nuestro stream, pero no tenía relación directa con nadie.

P: Yo, en mi caso, cuando entraba un servidor nuevo, que ha sido pocas veces, siempre acababa conociendo a gente nueva y acababa sin relacionarme realmente con la gente con la que había entrado al servidor. No sé por qué razón, la verdad, pero no sé, cada uno como que iba por su lado y tal. Al final, uno se acaba de relacionar con más gente

³² Uno era su nombre real (S) y el otro su nombre de usuario en discord (H), se elige el real por la facilidad en la pronunciación en comparación con su usuario.

y con la que una más se suele relacionar, se acaba hablando por Discord. Y ahora que estoy rodeando en G*** H***, pues por Discord también hay bastante gente y acabas conociendo a la gente con la que roleas, jugando y al final...Yo siempre que entro con alguien, al final acabo conociendo a muchísima, muchísima más gente.

¿Creéis que hay algún tipo de perfil...?, por lo que no habéis dicho a las dos, con el que, al final, acabéis roleando más con la gente que conocíais dentro de la ciudad ¿Creéis que hay algún perfil así que digáis que conocéis a una persona y tiene un perfil concreto que decís, con esta persona me va a llevar bien o que esta persona me apetece rolear?

S: En mi caso, depende mucho tanto si no roleo, o no he roleado con esa persona directamente, el ver lo que hacen. Porque hay muchas veces que hay... Como hay tanta libertad en el hecho de que hay gente, por ejemplo, que gran parte de su rol es solamente en voz, no escribe nada, no hay gran interacción en lo que sería el chat donde la gente pone todas las acciones, todo lo que tú quieras, entonces se te acaba haciendo más llamativo una forma u otra de rolear, y a veces te da la sensación de que, si tiene cierto parecido con tu forma de rolear y dices, pues a lo mejor esta persona también se da un aire y tal. Y al mismo tiempo, en el TS, obviamente acabas con toda esa misma gente, sobre todo por rolear igual o parecido. Entonces al final, como que empiezas a hablar más con esa gente y si se da o no se da, pues acaban siendo tus amigos, pasan más tiempo, juegas a otras cosas.... En mi caso, sobre todo era por eso.

P: En mi caso, a ver, a mí me cuesta un poquito hablar con la gente, también IC. Entonces, como que la gente al final se estaba acercando a mí en algunas ocasiones. Y yo, o sea, hay personas con las que no roleo mucho porque es que no sé cómo decirlo... Bueno, hay gente que es un poquito nula (risas).

S: Es el problema, o sea, nos lo hemos encontrado todos.

P: Entonces, mientras no sean nulos o gente que es molesta, se pone a gritar, etcétera, yo roleo con quien sea. Obviamente no siempre voy a estar la misma cantidad de tiempo con cada persona, pero a lo mejor a veces no vemos, y hablamos y tal. Pero mientras no sean nulos, la verdad es que como cualquier persona.

Vale ¿Y evitáis a alguien? O sea, alguna vez habéis dicho, un perfil de persona que dices, contigo... Mejor no

S: Sí, yo sí, yo lo digo sin problemas. También a lo mejor es una cosa que depende de hasta qué punto estás metido y conoces al perfil de cada persona. Pero, claro, yo ya he llegado a un servidor que tiene... No sé si lo sigue teniendo a día de hoy porque ya llevo un tiempo, pero en ese momento era como un servidor con mucha reputación porque habían streamers muy grandes que se habían metido. ¿Qué pasa? Que eso también trajo un flujo de mucha gente que quería meterse por el hecho de que había estado streameando, pues... Yo qué sé, creo que estuvo El*****, gente de este estilo que... pues mueve mucha gente, quieras o no. Entonces, es un servidor de *White list*, sí, hay que pasar una normativa que ahora creo que ya no está al mismo nivel de... Antes había muchísimas cosas, había que estudiar prácticamente, de hecho, porque te hacían un examen muy largo, ahora creo que han retirado gran parte. Pero, aun así, había gente

que hacía la treta y luego entraban porque solo querían ligarla para salir en un stream o para hacerte amigo de fulanito o incluso para hacerte amigo del staff. Porque, pues sí, tú puedes traerte beneficios para depender de lo que quieras hacer. Entonces, hay gente que ya solo la forma de interactuar, incluso fuera del servidor, en el foro, en el TS, o actitudes que sabes que no están interpretando, que sabes que es un fulanito que es muy... Comportamiento machista, que no es mi personaje y luego hablas con esa persona o habla con otra gente y te dice, no, no, no es el personaje, es que es tal... Entonces, yo nunca lo he... Lo he escondido, yo, de esa peña, en lo mínimo, que ha habido casos que no podía no interactuar, porque, al menos en D*****s, había un sistema de mafia, de banda, de aquello y luego otro, entonces yo llegué a estar rolando de mafia y no puedes no interactuar con gente a la que te tienes que proporcionar cosas para que generen su rol. Entonces, pues sí, si el resto del grupito podía interactuar más con esa persona y evitar el mal trago, pues sí, yo he delegado y tal. O sea, no me apetecía estar en un momento de desconexión, tener que aguantar lo mismo, que a lo mejor aguantas la universidad. Sí, evidentemente.

Vale.

P: En mi caso, yo roleo... bueno, a lo mejor no sé lo que es, es el de US*****, como p***** para resumirlo. Entonces, claro, cuando una rolea de policía se encuentra muchísima gente diferente y a veces cuando pues estoy por la calle, estoy realizando cualquier operativo, cualquier cosa, llega gente gritando, tipo, oficial, oficial, qué pasa, qué pasa, oficial, oficial. Se pone a gritar, a molestar, intentando llamar la atención y yo es que al final acabo completamente ignorando esa gente, que hagan lo que quieran, pero por favor que me dejen en paz.

Normal. Sí, como gente muy ruidosa, que al final te está molestando.

P: Sí.

Lo entiendo, totalmente. Y vosotras en el rol, o sea, podríais definirme un día a día, o sea, os metéis a rol y cuál podría ser un día a día en vuestro rol.

S: Pues yo creo mucho también que depende del personaje que tengas en un momento, porque depende, me repito mucho, pero claro, depende del servidor. Entonces, en el caso de D*****s, pues si estás cumpliendo una función u otra, tienes como unos estándares mínimos a seguir. Entonces, mientras estás haciendo de banda al menos entras, no sabes con qué te vas a encontrar la interacción, pero sabes que si o si estás obligado a hacer un acto ilegal en el que lo mismo te encuentras o con policía o con otra zona ilegal o no. Entonces, supongo que, por ejemplo, para alguien que role de policía no es lo mismo, para alguien que no role ni de banda ni nada... En mi caso, siempre he estado en el lado ilegal. Entonces, si o si me ha tocado entrar, entras al TS, hablas con la gente tal, te metes al servidor y dependía mucho de lo que nos tocaba hacer. O sea, si teníamos un problema con otra banda, pues lo mismo tienes que entrar, hacer equis robo y luego estar dos horas interactuando con otra gente, así como de pique. Y lo mismo otro día, no, lo mismo otro día no te encuentras con nadie y estás más o menos con tu grupito de gente que conoces y estás más tranquilo. Entonces, no sabría definirte... En mi caso, al menos, es a entrar, encontrarme con no sé qué, aguantar lo que me tenga que encontrar y luego ya lo que nos toca hacer en el servidor para

mantener el puesto de banda ilegal. O sea, no puedes estar roleando de equis cosa y no interactuar con un grupo de gente concreta porque estás obligado para mantener el estatus de lo que justifica que estés haciendo el puesto de banda ilegal.

Claro.

P: En mi caso, como GTA Hub es un servidor tan, tan grande, no hay como un requerimiento de que un policía, por ejemplo, esté siempre de servicio. Porque sé que en algunos servidores pasa y tal y a lo mejor hay gente que no tiene tanto rol fuera de servicio. Y bueno, yo lo que hago es, pues, cuando me conecto normalmente entró un rato de servicio, a lo mejor dos horas o así. Luego, a lo mejor salgo un rato y suelo ir a un mecánico en el que tengo bastantes amigos. Y también por la noche, si está, pues también como juntarme con mi pareja IC. Y, no sé, estar ahí un rato, pero siempre moviéndome y estar con gente, sobre todo.

Vale, bueno, os iba a preguntar en los roles que habéis hecho, en qué soléis trabajar, pero yo creo que me acabáis de contestar.

S: Sí, no, porque yo he rollado de bastantes personajes, he tenido personajes ilegales, pero también he tenido como uno o dos otros personajes que al menos no empezaron siéndolo o que no han llegado a ser ilegales. Entonces yo siempre he estado, no sé en los otros servidores, pero al menos en una época en la que D*****s se roleaba sobre todo en la zona de la ciudad y la zona de Sandy Shorts, que era como la zona de paletos por algún motivo. Pero se estableció que será el entorno que había ahí. Entonces en la zona de los paletos hay un taller, un badulaque, al menos así lo llamaban allí, no sé si en nosotros servidores de roleplay en GTA llamáis badulaque a las tiendas, pero era un badulaque, entonces yo he estado en una temporada muy larga roleando en un badulaque. Luego me creé un personaje que no era ilegal, creo que es el único que he tenido, que estuve mucho tiempo roleando de tatuadora, o sea, yo entraba en una de las tiendas que había tatuaje y sin ningún muñeco que se moviera ni nada, te escribía todo el tatuaje y todo el proceso en el chat de texto. Y también he estado en un taller poco antes de empezar a rolear de mafiosa, en un taller de coches, o sea, en plena ciudad. Y creo que no he tenido más trabajos, porque a ver, la banda, pues sí. La banda pasas droga, aquello lo otro... Son mil cosas, pero no es un trabajo establecido, sino que tienes que hacer de todo según venga.

Claro ¿Y tú P has estado siempre de policía o has hecho más cosas?

P: En unturnes, claro, como estuve tanto tiempo, pues, roleaba de todo, pero sobre todo del lado ilegal. Luego ya, cuando empecé a rolear en GTA, empecé roleando como mafia, junto a unos amigos que ya conocía. Y ya cuando el servidor cerró, me trasladé a R***M, y roleé también la parte legal de Sheriff. Y cuando me introduje de nuevo en GTA, cuando estuve en G**** H***, empecé del lado ilegal, en una pandilla, en barrios bajos, la verdad es que me cansé un poquito de la gente con la que me juntaba, porque eran un poquito nulos, para que mentir. Pues, me hice CK y empecé a rolear de Marshall, y ahí estoy por el momento.

¿Y creéis que hay alguna diferencia entre los trabajos que pueden escoger las mujeres que rolean y los que escogen los hombres? O sea...

S: Sí, sé lo que te refieres, sí... No sé si hay una diferencia, pero al menos, yo creo que sí que me di cuenta, es que, en los talleres, al menos había una temporada que sí, había personajes femeninos, pero predominaban un montón los personajes masculinos. Creo que simplemente era que no les llamaba, porque no había ninguna prohibición, más que nada, porque yo tenía bastante contacto con la gente que roleaba tanto de jefes de talleres como de tal, pero por lo que fuera, hubo una temporada que, sobre todo, encontradas muchos chicos. En los badulaques también era un poco un mix, la verdad. Me pensaba que iba a ser el tópico de que muchos chicos no querían porque bla bla bla, pero sí que había bastantes. También os digo que, porque se sacaba bastante dinero sin hacer gran cosa, y a veces en el roleplay hay mucha gente que solo quiere obtener dinero. Entonces, pues, se lo pasan todo mientras haya dinero. De bandas, sí que te voy a decir que sí. O sea, de bandas, el problema es que el sistema al menos que había en D*****s es que se empiezan sí o sí con un grupo de cuatro que tienen que haberse establecido antes de entrar en el servidor. Es decir, tú tienes que presentar un proyecto en el foro, o sea, tenía, al menos cuando yo estuve en el legal roleando, que tenías que haber pactado antes de entrar a rolear, porque era como la historia que justificaba que cuatro personas quisieran ser malotas. Entonces, muchas veces, porque yo he tenido un propio proyecto y conozco a la gente que ha tenido muchos proyectos, el 90 y pico por cien de esos grupos eran chicos. Porque los chicos se conocían entre ellos y porque también se justificaban en el rollo de menos follón. Porque yo he llegado a escuchar ese comentario cuando se planteaba el por qué entrar a una chica, de hecho, yo entré en el proyecto porque roleaba de pareja de otro chico y fue como la persona que insistió un poco para que me permitieran estar dentro. Sobre todas las bandas pandilleras y esa otra cosa que he visto que también las hay de moteros, era bastante raro encontrarte personajes femeninos. Y si los había, en un gran porcentaje era también porque eran parejas de alguien que estaba dentro. Luego más adelante, cuando yo ya no estaba roleando de ilegal, sé que llegó a haber una banda que era solo de chicas, que de hecho creo que también se estuvo streameando, no estoy muy segura porque yo ya estaba un poquito desconectada, pero era algo raro, ¿sabes? Era como la primera banda y todo el rato hacían hincapié en la banda de chicas, la banda de chicas, no ellas, sino desde fuera, porque es normal que cuando había el ambiente que había es normal que quisieran hacer hincapié ellas en que era una banda solo de chicas, pero también lo tuvieron bastante complicadillo. Mafias, no sabría decirte tanto, porque mafia dependía mucho de una temporada que sí o sí tenía que haber gente implicada del staff dentro, entonces, dependía del staff que era apeteciera rolear de mafia y de la gente que fuera amigos de ellos, entonces, sé que había chicas, pero no sé si alguna fue fundadora en sí de querer ser mafia. Policía en el servidor no he visto que hubiera pegas, o sea, hay de todo, como también se hace un examen, pues al final pasa, quién pasa el examen, no hay más. Otros empleos que hay en el servidor tampoco se sabría decirte porque no conozco gente que estuviera metida, y yo he roleado lo que he roleado, pero al menos mi experiencia que recuerdo yo ahora mismo era eso. No sé si me acordaré algo más, pero de momento es lo que te puedo decir.

¿Y tu P? ¿Has notado alguna diferencia?

P: Yo, si te parece bien, en ese caso, hablar únicamente de G****H*** porque es el único servidor en el que he estado como suficiente tiempo para darme cuenta de esto. Además de que, al ser tan grande, pues... Ya que no sé, hay como 2.000 personas a diario.

Entonces se nota bastante, pero desde mi punto he visto más o menos la misma cantidad de chicas, tanto en bandas como en la policía. Que sí, en algunas bandas y tal, que son las que más por saco dan, sí que no he visto muchas chicas, eso sí que es un punto a destacar. Y luego ya de mafias, así cosas más grandes, no te sabría decir porque realmente no conozco ninguna mafia por el momento. Hay tanta, tanta gente que aún no he conocido ninguna mafia, pero en club de motores, en pandillas y en todo, hay bastante diversidad.

Que guay de verdad.

S: Sí, eso iba a decir, que envidia. Porque la experiencia que he tenido yo... Ojalá no hubiera sido esa.

Justo, ¿no? O sea, qué fuerte que también dependerá un poco, supongo que de la White list ¿no? Que las cosas se vuelvan un poco más...Y de la cantidad de gente.

S: Sí, a ver, también porque puede que porque sean pocas diferentes. Yo llevo un tiempo fuera, a lo mejor ya no es igual, pero la experiencia que tuve yo, que fue como de 2 o 3 años, no tenía nada que ver por desgracia. Me alegro que al menos hayan otros servidores que no sea lo mismo, porque así no ya lo que faltaba.

Claro, es que cambia muchísimo de servidor a servidor, al menos por lo que me decís estoy viendo eso, supongo que dependerá a alguien lo lleve, ¿no?

S: Sí, sí, es mayoritariamente eso, sí, sí. O sea, por lo que se de las situaciones, ya os digo yo, que al menos en el que estaba yo, dependía totalmente de lo que le diera la gana de hacer al staff que hubiera en ese momento. O sea, ha habido staff muy diferente que he intentado costas, y como había staff por encima no se podía, pero al menos aquí sí que depende totalmente de quién está al mando.

Claro, yo el poco tiempo que he estado he podido ver también eso.

P: Yo aquí, en el servidor en el que roleo, está la mayoría de las cosas hechas por sistema. Entonces, staff no influye tanto, por ejemplo, para crear una banda, únicamente hay que hacerlo por sistema. Tienes que pagar cierto dinero IC, y de esa manera creas una banda y ya vas invitando gente y tal, y.... Pues cualquiera puede crear una banda, y aunque también hay gente que busca gente para la banda...De manera así un poquito... No muy legales. Y entonces la gente va ahí y va diciendo, busco miembros para mi familia, busco mi libro para mi familia, y entonces... Claro (risas)

Claro, yo he podido ver eso también el tiempo que llevo, pero hablando con vosotras veo que no siempre es así...

S: A ver, sí es un poco. Quiero decir, yo hablando de lo que me contáis vosotras, es que creo que la diferencia, al menos, de lo que ha pasado en mi servidor es que al mismo tiempo que estás en el server estás en el TS. Es un sitio paralelo en el que todo el mundo está roleando, pero al mismo tiempo se está contando con su primo y su prima "Estoy en no sé qué", y si apareces casualmente, porque eso lo he visto yo, entonces con las bandas pasa un poco igual. O sea, pasa de que no hay un sistema de chat que en el

juego le das a no sé quién diciendo, quiero montarme, no sé qué, pero está toda la gente en el TS diciendo, y si nos encontramos, no sé qué, porque nos gusta tal, al final nos montamos así la banda. Entonces, no va por rol, va por a Menganito le apetece estar con Menganito, pues...

Claro. Y se da.

S: Exacto. Casualmente, pero se da.

P: Bueno, a ver, yo, concretamente he hablado de la gente nula, pero también hay gente que rolea bien, y por ejemplo, para unirse a su banda, como que tienes que ir conociéndola IC, ir haciendo amistad, que...

Sí, como más realista, por así decirlo.

S: Claro, lo que tocaría realmente en roleplay, pero...

Claro, y las historias que soléis tener, porque fuera ya del trabajo, de un poco pues, a que os estáis dedicado todos los días, tenéis historia más allá, soléis tener algún tipo de historia paralela...

S: Sí, o sea, por la gente que yo he conocido, con la que he roleado, como que es algo que al menos en D*****s era bastante raro. O sea, la gente una vez se mete en un proyecto o en otra cosa, se olvida completamente de llevar una cosa que tenga relación con su propio personaje. Entonces, yo al menos, por mi cuenta, siempre he intentado que hubiera uno. Incluso si fuera... En D*****s, por ejemplo, se implantó un rollo en el propio teléfono, no sé si tendrían, supongo que todos vuestros servidores tienen un teléfono con aplicaciones diferentes. Entonces hubo un wipe, en el que se añadió una aplicación, que era el chat oscuro, o algo así. Era como una aplicación que supuestamente es para que los lados ilegales se montaran en sus propios chats. ¿Qué pasa? Que tú lo puedes usar para lo que te dé la gana. Te puedes inventar que es otro personaje que no hay nadie roleando de él, pero que tiene que ver con tu personaje que te envía mensajes. Entonces, yo así me he creado muchas historias juntando con otra gente que conocía en el roleplay y lo he seguido desarrollando. Siempre cosas del lado ilegal, porque el lado legal es bastante complicado que la gente se interese por personajes que no tienen que ver con el lado ilegal. Entonces, eso me costaba más de llegar a un punto que me daba por vencida. Pero los personajes del lado ilegal, sí, todos.

Vale.

P: No he terminado el todo de entender la pregunta que has hecho.

No, pues yo que sé si fuera del trabajo que desempeñas dentro del rol y tal, fuera de eso, ¿no? Como el rol que suele llevar, si tienes una historia, si tienes... ¿sabes?

P: O sea, como una historia del propio personaje.

Eso es.

P: Sí, mi personaje, como tal, tiene una historia por detrás e intento siempre como progresar de cierta manera con mi personaje haciendo roles con otras personas. Por ejemplo, hay roles con los médicos, tal. A lo mejor roleo que mi personaje está embarazado, está embarazada. Pero siempre intentó rolearlo como con otras personas. Y así hacer como que evolucione más allá. Y también en el foro del servidor tengo la biografía creada. Y entonces, pues, siempre me gusta como ir actualizándola cada cierto tiempo y denotar como un avance la historia de mi personaje.

S: Qué guay. Qué chulo.

Vale, y vosotras... Claro, esto depende mucho del servidor, ¿no? Y va a haber un servidor en el que el bar X sea mi X. Espacios más genéricos, ¿no? Pues yo suelo ir mucho al garaje central, yo suelo ir mucho a tal. ¿Qué espacios son los que más habitáis? También fuera de los trabajos. Por ejemplo, si hay roles de policía, los que más vas a estar, va a ser la comisaría, lo mejor, o patrullando. Pero fuera de los trabajos, ¿cuáles son los espacios que más soléis habitar?

S: En mi caso yo creo que dependiendo del personaje. También porque en el propio servidor había wipes que, dependiendo de lo que le apetecía más a la gente, pues había zonas que en un wipe nadie la pisaba y en otro a lo mejor sí que se llenaba mucho de gente. Entonces, en los personajes que he tenido, que no hacían distinción entre ir a la zona de la ciudad, o ir a la zona del desierto, yo me movía mucho en... Sobre todo, en talleres, porque por lo que fuera es donde la gente se acababa. En el que hay justo, ¿sabéis en la ciudad uno que hay cerca de... Bueno, claro, no sé si jugáis a GTA Online, es que es el típico que te metes en la ciudad a tunearte los coches, o sea, el principal que hay en la ciudad. Como tiene como un parking muy grande, pues ahí se aparcaba todo el mundo y si querías encontrar a alguien, era ahí o nada. Luego hubo otra época, que es la gente empezó a ir al desierto para rolear, porque se metieron cosas y scripts y pasaba muchísimo tiempo en el Yellow Jack, o sea, el bar al cual se llama Yellow Jack, no sé qué le hayan cambiado el nombre, que se puede, pero casi siempre se ha quedado un Yellow Jack. Y en una zona de Vinewood, que son casas así como muy caritas, porque una época que cuando me movía de mafia, ahí la casa gigante y hacíamos muchísimas reuniones y traíamos a la gente allí toda la historia. Pero principalmente en esos tres focos, taller, el Yellow Jack, y casitas así de ricos.

P: Yo, siempre que salgo de servicio, me voy a un taller en el que tengo ahí, bueno, están amigos, y como siempre voy a reparar las unidades ahí, como que hay cierta amistad ya, y siempre voy ahí, estoy un rato, lo me voy, y a lo mejor pues me voy a la base militar, porque la persona que es mi novio IC, pues es militar y puedo entrar ahí a la base. Estoy a lo mejor con gente en las fuerzas armadas, también ahí en la base y por las montañas, por ahí en algún sitio perdido.

Y sabéis así de algún espacio, que os salga de forma natural decir, yo esto lo evito.

S: Sí, pero clarísimo, porque se volvió un meme dentro del propio servidor, o sea, el gimnasio de cerca de la playa, como es donde se implementaron scripts para ponerte fuerte, porque al menos en D*****s había un script para cargar más peso, más fuerza, entonces la gente se iba, sobre todo cuando se creaba un personaje nuevo, ya ni siquiera por rol, sino porque todo el mundo sabía que ahí es donde había gente,el

gimnasio. ¿Qué pasa? Que el gimnasio se volvió en una zona de meme, porque es donde muchísimos tíos iban a apostar a intentar ligar con cualquier chavala, grupo de chavalas, que surgió el meme, que no sé exactamente por qué, pero a todos los tíos que se ponían a ligar en esa zona se les empezó a llamar pelicanos, porque supongo por la playa, vale, pero entonces era como un poco el sitio a evitar, es decir, sí, te vas a encontrar a muchísima gente, pero como roleas de mujer, porque también al menos en D*****s ha habido chicos que roleaban de mujer, chicos que ponían voz más aguda, menos aguda, pero como tengas una voz que alguien perciba como femenina, olvídate de poder hacer nada tranquila en esa zona sin que se te esté todo el rato intentando acercarse a alguien a ligar, así tal cual, o sea, no lo exagero, de verdad que hubo un punto en el que era horrible, entonces yo, para pasar un mal rato, no iba y ya está.

Total.

P: Yo rancho, la gente que hay roleando ahí, actualmente en el servidor que estoy, es pésima, o sea, pasas por ahí y hay gente saliendo, hay gente haciendo el tonto, disparando porque sí... Y es una zona por la que no quiero pasar nunca, o sea, no me gusta pasar por ahí. Es más que nada por la gente que hay.

Total.

Y bueno, ya que hemos hablado un poco de espacios que se evitan, nos ha salido un poco estos temas, yo os iba a preguntar si habéis vivido alguna situación de inseguridad o de incomodidad en cuanto a ser mujeres dentro del rol.

S: Si, las he visto.

Sí, o que incluso habéis visto, muchas veces...

S: Sí, sí. Y sé que han pasado, o sea, en este caso, en D*****s, no sé si ha sido siempre igual, pero desde un tiempo antes de que ya empezara a rolear, se estableció la norma de que estaba terminantemente prohibido intentar colar una violación como un rol. Y sé de gente, sobre todo mujeres con las que he hablado, que se les hizo un rol así. Evidentemente, sin su consentimiento, que era imposible tenerlo porque estaba prohibido, es lo que me refiero, pero que ya explícitamente se negaron. Pero ¿qué pasa? Que también es una norma que no puedes intentar no cortar ningún rol. O sea, lo sigues y cuando se acabe, si tienes alguna queja, ya te vas al staff. Pero en este momento, como que estás un poco obligada a participar. Entonces, a mí no me ha llegado a pasar, pero he hablado directamente fuera de rol en el TS con bastantes chicas que, o conocían alguna chica con la que se le había hecho algo raro, o conocían alguna persona que había vivido esa situación. También sé que se les ha hecho a otros chicos. O sea, con el rollo de mi personaje está loco porque siempre en las bandas ilegales hay algún personaje que es como mi personaje es un psicópata se atreve a todo, pues sé que también se lo han hecho a otros chicos. Estando igualmente prohibidos. También lo del gimnasio, es decir, aunque tú rechazas, algunas chavalas que, aunque rechacen, no me interesa, te vas, a lo mejor te ven un grupo de tíos y claro, a ver cómo te escapas, porque si les deniegas el rol, pues ya sabes que te van a lo mejor a intentar meter la falta porque hay gente que se escuda con lo de no, es que es mi personaje. Entonces, ¿cómo demuestras tú que la persona que te está acosando también es acosadora fuera,

porque es su palabra contra la tuya. Y también sé el caso, no dentro de que lo que es tío, como hay un TS paralelo en el que tienes que estar, pues tu nombre, aunque no estés en la misma sala, se ve que estás conectado. Entonces, cualquier persona, si le da la gana, te puede abrir un mensaje privado o meterse en tu sala. Entonces, es bastante común que cualquier tío que por lo que sea le interese, te empiecen a hablar ya intentando, aunque sea de colegueo, pero luego se nota que van a lo que van. Entonces, si también sé, también lo he vivido un poco en el sentido de que yo al menos, o sea, no me lo cuento, a lo mejor tampoco te sirve, pero he llegado a tener una pareja que acabó saliendo un poco fuera del rol porque yo me sentía muy violenta en plan de negarle el avance y como que cedió un poco y al final acabamos de pareja, aunque no sé por qué lo hice, bueno, se quiero que lo hice porque me sabía mal, o sea, me sentía mal y la única forma de no armar un follón con todo el mundo fue ceder un poco. Pero es por eso, porque te empieza a hablar muchos chicos, no sabes hasta qué punto quieren algo más del rol, pero se quieren llevar bien contigo, entonces como que aguantas algunas cosas que no tendrías que aguantar por no tener mal ambiente. Sé de muchas chavalas que les ha pasado lo mismo porque lo cuentan, aunque no las conozcas, hay una persona que te cuenta a la amiga de mi amiga o a la amiga de mi amigo y han pasado cosas así. También se ha expulsado a gente, porque hay un foro en el que se ponen las faltas, había una época que no todo era público, ahora actualmente cualquier falta que se haga es pública, pero ha habido gente que se le ha expulsado y se le ha vetado del servidor por acosar a chavalas. Tanto en el juego, escudándose con que era solo del juego, como que luego la ha salido afuera. Entonces, no sé si habrán pasado cosas todavía más heavies a esas, pero sí.

Joje, son fuertes.

S: Sí, sí, o sea, son cosas que van a pasar porque al final... A ver, el roleplay es roleplay, pero la gente, las actitudes machistas no desaparecen, quiero decir, las puedes estar fingiendo porque son tu personaje o no. ¿Qué pasa? Como demuestras cuál es la línea y cuál es la línea, tú lo puedes saber, pero si la otra persona está justificando que es el personaje, no hay nada más a hacer es lo que hay un poco. Del staff también es ese juez supuestamente imparcial que al final tira a lo que le da la gana, si es una persona que no lo ve como un problema porque lo justifica como que es solo rol, pues ya está, si es una persona que sí quiere considerarse el tomarse la cosa como algo más serio, pues sí. Entonces, es un poco lo que aguantas para que no haya malos rollos, lo que decide o no hacer el staff y lo que se ha hecho, pero que se ha hecho un poco, digamos, que no tienes pruebas porque no lo has grabado o no has hecho fotos, como los roles, por ejemplo, de relación, si es que lo quieres llamar rol porque no lo es al fin y al cabo, pero también pasa un poco de todo que necesitas pruebas, porque si no está grabado tu le puedes decir a menganito que ha pasado esto, pero el staff te va a decir "no está grabado que quieres que hagamos". Todavía habrá habido incluso más de las que sé, supongo.

Sí, que luego no hayan salido por lo que sea, o de gente que a lo mejor tiene algún tipo de poder dentro del servidor.

S: Sí, porque gente que se ha expulsado por haber acosado era, por ejemplo, staff, que se aprovechaba de la posición de poder, que es normal, la peña tiene algo de poder y

te esperas que pasen cosas de esas porque sabes que abusan del poder ahora que te enteres tú o no es otra cosa. Pero precisamente como hay un sistema de TS al final te acabas enterando de las movidas de gente con la que ni roleas solo porque se habla fuera del rol. Y espero que P no te vaya a contar las mismas cosas porque...

P: No, no, no, es que me he quedado flipando.

S: Sí, o sea, el servidor arrastra cosas que espero que hayan cambiado, pero las ha habido, sí.

P: Y es que en el servidor en el que roleo es un poquito más family friendly. Yo lo máximo que he vivido de situación son críos, gritando cosas machistas y tal, pero como tal, nunca he escuchado a nadie decir que le habían hecho un rol de violación o tal. Primeramente porque para hacer esos roles hay que tener permiso de la otra parte y si no hay permiso no es un rol que se pueda hacer. Y también porque en todo momento hay staff en el servidor y cualquier problema que esté teniendo si es al momento se puede reportar al momento y puede esperar un staff. Así son situaciones que normalmente... no he visto ninguna violación, tampoco he oído de violaciones, pero a veces sí de gente ya muy, muy pesada, porque a veces gente que lo hace por rol pues se llega a entender y se nota que lo hacen por rol porque no es gente que esté gritando todo el rato, intentando llamar la atención, sino que lo hacen como con más discreción diciendo que ya es su rol y se nota. Pero como tal hay gente que sí que se pone a gritar comentarios machistas, y comentarios molestos.

S: A esa parte yo al menos lo he obviado porque creo que pasan todos los servidores, sobre todo en el lado ilegal muchas bandas como sueltan insultos para todo el mundo, pero al final sí que es verdad que cuando hay un personaje femenino hay peña que se ceba, eso también lo he visto. Yo mi banda era como la única chica al principio y cuando te encontrabas con otra banda que tenía follón o no lo que sea, igual que ellos, sí que le sueltan comentarios de gilipollas y demás, pues a ti te ponen de puta para arriba, que si te voy a hacer esto o hacer lo otro, que es lo mismo de vale, sí es interpretación, pero dices vale, perfecto, interpretación, pero no me cuadran el comparativo que se le ha comido los que están en mi banda, que son tíos a los que me he comido yo, pero a veces que sí que se nota que es por interpretación, es decir, sí, hay gente que te dice sí porque la historia de mi personaje y la ves, y otra vez es que se nota que no, pero un poquito de todo.

P: Sí, pero más que nada, sobre todo a la forma de, o sea, a la forma y el momento. Y sobre todo en lo que insisten en hacer esos comentarios, porque hay gente que es puta, puta, puta, puta, puta, puta. Claro, luego hay gente como que lo suelta un poquito más al aire, tal, sigo, que se curran el rol machista, o sea.

S: Sí, sí, sí, sí, entiendo lo que dices, sí, sí. O sea, eso lo he visto también.

Claro, yo en este tiempo que he estado, sí que había vivido ese tipo de cosas, acoso y demás, pero lo de rolear violaciones, de hecho fue una de las cosas que primero que se miran, que era si las animaciones sexuales tenían consentimiento.

S: Claro, sí, sí. He D*****s hubo tiempo que se quitaron, no sé si fue por algún problema en concreto se quitaron, y no sé si a día de hoy están implementadas, pero sé que hubo una época que se quitaron de raíz, habiendo estado antes.

Claro, o sea, a mí esto me parece interesante, sobre todo, porque claro, si tu no puedes darle a que sí que pase...

S: Ya, ya, puedes evitarlo.

Claro, no, y puedes hacer algo, pero claro, cuando estás obligada por rol y sabes que si no cumples ese rol, o sea... como que eso no lo había pensado, que sea el propio rol y que te esté obligando por mucho que sea ilegal, que tú no quieras estar ahí, que no está pactado... Es un poco fuerte

S: Sí, o sea, claro, yo no sé, pero por ejemplo, P en tu caso, ¿tu servidor tiene un límite de edad?

P: No

S: Claro, creo que eso es un matiz. Claro, en Despistados en la WL técnicamente tú tienes que tener mínimo 18 años, que luego no sé cómo lo comprueban, porque ha habido casos que luego se banea a gente que se han enterado por detrás que eran menores y se les ha baneado, es decir, no sé cómo llevan la comprobación, porque no te pueden pedir tu DNI, pero sin embargo técnicamente como que es para mínimo 18. Entonces, creo que un problema que yo, claro, yo lo he vivido, creo que son como más fuertecillos, porque es gente que mínimo tiene 18 años, entonces tú entiendes que mínimo tiene una madurez mental que luego puede o no puede estar, pero que saben que son responsables de lo que están haciendo. Entonces, hay veces que son cosas más fuertes, precisamente por eso, porque saben lo que están haciendo y son conscientes del por qué. A lo mejor en los servidores que no hay una mayoría de edad establecida, lo mismo también, pues muchos críos con el rollo de pues son críos, independientemente de lo que quieras justificar o no, a lo mejor te lo encuentras más. Pero es D*****s tienes que tener mínimo 18, que también hay gente que no lo tiene y no te enteras, pero se supone que son como menos de los que debería de haber por ahí.

P: O sea, un punto también importante, por ejemplo, yo cuando roleo, claro, como hay gente que no rolea, que normalmente suele ser los niños y... Como no rolean, pues no me lo suelo encontrar y yo voy haciendo mi rol con gente que rolea y tal y no acabo, o sea, no me he encontrado así normalmente gente que no sepa rolear en mi círculo cercano, gente que haga... Esa barbaridad, es que no sé me he quedado un poquito flipando, la verdad.

S: Ya, a ver, en mi caso, y es porque sobre todo hablar fuera de rol, o sea, son chicas que a lo mejor hablas con ellas, que a lo mejor te cuentan sí, pues hace tal personaje y me pasó esto, o sea, no es que lo haya tenido que ver, porque ya te digo yo que si hubiera pasado, sobre todo está del lado ilegal, yo eso lo corto de raíz tanto en el juego o fuera del juego, pero son sobre todo experiencias que me han llegado o que te cuentan, no las he tenido que ver, pero no estoy segura que también hablan otras chicas

que también les habrá llegado de otras chicas que les cuentan, o sea, estoy segura que es un ciclo sin fin, sí.

Total. De hecho, yo sí voy a decir, si creéis que hay algún tipo de perfil de un poco, vamos a llamarlo perpetrador, victimario...

S: Sí, yo sí, o sea, lo conozco, o sea, no lo conozco de que sé quién es, sino que lo he visto sobre todo, sobre todo, porque es el ambiente como que tiene más libertad para hacer cosas, entre comillas que lo justifican, sobre todo yo lo he tenido que ver con los chicos que rolean de banda, porque sí, sí, los hay muchos que sí que es su personaje, y también los hay muchos que son su personaje, pero porque ellos están aprovechando, que saben que se pueden justificar detrás del rol, y lo sé, porque, por ejemplo, o sea, yo a día de hoy tengo, o sea, mi pareja, aunque ya no roleamos, nos conocimos sobre todo a base de que coincidíamos con el personaje, al final hablamos fuera del rol, y al final nos llevamos bien fuera del rol, no dentro del servidor. Entonces, yo he estado roleando por un lado, y el mientras estaba en una banda, que, por ejemplo, en ese momento era de motores. Una banda, por cierto, que acabó recibiendo disban por equis faltas, entre las que una de ellas se encontraba haberse pasado de tuerca con haber soltado barbaridades. ¿Qué pasa? Que tú puedes poner en la historia de tu personaje y que tu personaje es machista porque lo quieres interpretar, y no estar de acuerdo, pero también sé, porque me lo han contado, los tíos o lo mejor intentan un poco, depende, al menos, en este servidor, que es el servidor rol serio, que es así como se denomina, que hay muchos que a lo mejor de cara a las chavales, no se atreven a soltarte los comentarios machistas, pero luego a las espaldas, sí, están entre ellos, de jijijaja. Entonces, porque lo sé, primera mano por cosas que me contaba él, antes de que se fuera del servidor a la mierda, que había tíos, que era como mi rol ser el motero más chungo y soltar cosas súper misóginas, pero porque ellos fuera de rol se lo estaban pasando súper bien soltando cosas misóginas porque compartían ese comportamiento, es decir, no lo exageraban, que se nota que es como los críos, sino que lo exageraban interpretándolo dándole ahí supermatices de soy el más chulo y te voy a soltar aquí aquello y lo otro, porque fuera pensaban así. También sé que hay chavales que no, que lo sueltan aprovechando a lo mejor porque les cuadran la interpretación y que luego no, pero ese perfil sobre todo en bandas siendo una chavala te lo encuentras mucho. En mafia ya no tanto, porque es una comunidad aislada, la gente no tiene que saber que eres mafia más allá de las bandas con las que te relaciones, entonces, se supone que, si tú estás en una mafia, que es la que tiene el máximo poder porque estás con gente con la que puedes estar roleando tranquilamente de cosas chungas, sin preocuparte de que de repente pues te vayan a soltar una barbaridad porque se supone que es un perfil como la más de la más de la ciudad, un poco. Entonces, no, pero en bandas sobre todo también lo conozco por otras chicas que roleaban en ambientes de bandas pandilleras, hay muchos chavales que también usan el perfil de no es que los pandilleros son pavos que no tienen educación, entonces pues también son muy misóginos. Y era un poco lo mismo también porque luego lo sabes por hablar con otra gente del TS, que en muchos casos eran pavos que usan la interpretación para lo que les apetece decirte porque también fuera de rol quieren un poco el me entretiene soltarte esta barbaridad. No es todo los días, por suerte, pero sobre todo en ambientes cuando hay momentos de enfrentamiento entre bandas, que no se dan en todos los casos, hay bandas que todo el tiempo que se pasan de rol a lo mejor no se enfrentan con nadie, pero sobre todo si

tienes un perfil de banda agresiva y cuabras con una banda que sean o todo tíos o mayoritariamente tíos y tú no, pues lo normal e esperarte que sí que se van a desquitar, porque ese perfil lo cuabras en este sitio y me enrollao mucho pero es que he visto muchas cosas en los cuatro años.

No, no es verdad que me está pareciendo interesantísimo, o sea que no pidas perdón (risas). Y tú, P ¿crees que hay algún tipo de perfil o algo que algún patrón que coincida?

P: Como he dicho antes, críos y niños pequeños, tal, suelen ser los que más hacen ese tipo de comentarios, pero ya en un punto que se nota que lo hacen para...

Sí, que más porque pueden, ¿no?

P: Sí, más que por rol. Luego por rol es que, claro, hay gente que es que hay de todo. Entonces, lo que sí, los que sí que suelen tener una buena interpretación de eso, suelen ser las personas que rolean de moteros. Tiene una buena interpretación de eso y cuando, a lo mejor, te hacen algún insulto o cualquier cosa, que se nota que es así más roleado y no te están dando por culo todo, todo, todo, todo el día. A lo mejor sueltan algún comentario, tal, pero no es tan obvio ni tan pesado.

Bueno, me habéis contado varias experiencias, no vuestras, a lo mejor, sino más de otras personas que ha podido tener en cuanto a misoginia, sobre todo. Sabéis si esto tenía un impacto, una consecuencia sobre ellas mismas y también sobre los que lo hicieron, Porque sobre los que lo hicieron sí que me habéis comentado que alguna vez sí que se les ha baneado o no.

S: Sí, en D*****s si que se han tomado medidas, no sé si a todos, pero como se hacía público, había expulsión o rechazo

Claro, o sea, por lo menos ha habido consecuencias para ellos, en las veces en las que se ha podido demostrar, porque como me has contado que si no lo grabas no llega a nada, y a veces no te esperas que te vayan a violar.

S: Sí, suelo tener eso, ¿no?

Claro, pues no te lo esperas, pero quitando eso, o sea, cuando se enteran y tienen como esa prueba, ¿no? Lo banean y sabéis si las chicas ha podido haber alguna consecuencia, como pues dejo de rolear o... O me cambio servidor o... algo así.

S: Yo dejé de rolear una temporada porque se me hacía muy pesado equis comportamientos, o sea, no directamente de que estén insultándote, pero la misoginia se nota de muchas otras formas. O sea, mi ejemplo particular, hubo una época, sobre todo, cuando enteré al servidor, que, por rol, al final acabé dentro de una banda. Claro, el requisito en D*****s para ser banda es que tienes que hacer equis cosas que el staff te controla mucho, es decir, luego cambió, pero hubo una época en la que había un staff particular de banda que estuvieras haciendo lo que estuvieras haciendo, te estaban especteando. Entonces, si estabas teniendo un rol de hablar con alguien y no estabas robando una armería como si fuera lo único que se podía hacer estando en el lado ilegal, pues te venían a llamar la atención. ¿Qué pasa? Que en esa banda que yo estaba

empezaron roleando la mayoría, pero una vez se nos subió oficialmente a banda, pues llegó el momento del *tryhardeo*³³, y llegó por parte, bueno, por los que eran, bueno, todos no, un par, pero sobre todo de hombres. Claro, luego entró otra chica, pero en ese momento yo era la única chica. Entonces, de los dos o tres, que estábamos roleando aparte de darle al script de robar, si el staff llama la atención el plan, tenéis que robar más, no sé qué nos sé cuántos, había otro chico, que yo sabía que al mismo tiempo también estaba roleando, y las veces que ya empezaban a soltar comentarios fuera de rol, porque al final hay tanto control por parte del staff, pues también tienes que hablar las cosas fuera de rol para poder acabar cuadrando todo, es imposible que sea todo dentro de rol, por desgracia, que es como debería ser, pero tal y como estaba el sistema, os había que hablar muchísimas cosas en TS. Muchas veces sí que notas cómo se desquitan, sobre todo si hay una chica, porque yo he estado incluso un día que no podía rolear, pero que me estaban compartiendo en Discord para retransmitirme la misión que estaban haciendo, y en los momentos de tensión si pasaba algo, se estuvieron desquitando bastante con la chica con la que metimos en la banda, que eso es algo que ella y yo hablamos también posteriormente, y ella por ejemplo no le quito tantas las ganas porque le hacía más la ilusión de que la primera vez que la metían en una banda, pero a mí pues sí que me las quitaba, porque es un poco de aquí hemos venido todos a rolear, es decir, si no te gusta y no te gusta lo que hago, me lo puedes decir en un momento y ya está, no hace falta que empieces a contarme tu vida y ya es desquitarte. Luego además se enteras de que, por espaldas, se forman como propios grupitos de tíos, y sí que empezaban a soltar pues perlas, o sea, es lo que te digo de, a veces hay misoginia que no sabes qué está porque no se atreven a aceptar a la cara, es decir, entre chicos como que se crecen mucho, pues no lo voy a contar porque somos colegas, aunque luego en realidad se vayan a vender entre ellos a la primera de cambio, pero dependiendo de quién te toca, y sobre todo si eres pareja de, parece como que se pican más, porque también lo conozco por experiencias de otras chicas que han estado en banda siendo pareja de. Los chicos se pican mucho y se desquitan mucho con las chavalas que según ellos están solo por ser pareja de un chaval. Entonces, si estás roleando del lado ilegal y lo que es ser banda es estar tratando también fuera de rol con ellos y las actitudes son así, pues dices, para qué voy a estar roleando si tengo que estar aguantando en un juego de ficción cosas que ya no están solo en la ficción. Entonces es una temporada que dije, mira, además estaba yo haciendo exámenes de una universidad en ese momento, y dije, pa` que. Luego se dejen de chicas que sí, que directamente se han pirado y se han cambiado de servidor, o me hago CK de personaje, ya nos tengo que aguantar, me voy con otro grupo de gente según me los conozca y ya está. Que por desgracia es la vía rápida porque por mucho que expliques esas actitudes, cambiarlas, pues no es tan tu mano, ¿no? Entonces al final la solución es, o te tomas un descanso y no roleas más, o te cambias de personaje, no hay otra.

P: Es que como no he tenido ninguna experiencia personal y tampoco he llegado a conocer ningún caso, tampoco se habría de decir mucho sobre eso.

Bueno, pero es que has tenido una buena experiencia

³³ Tryhardear viene de la expresión en inglés “try hard”, intentarlo fuerte/duro (traducción literal), en los videojuegos se utiliza para hablar de tomárselo en serio, jugar en serio.

S: Total, o sea, me quedo muy tranquila cuando voy a decir que no tienes que contarlo, porque me da pena que en un servidor estaba más regido, hayan más actitudes campando, que en uno en el que por ejemplo no hay WL, que dices, vale, pues hay gente así, los ignoro y hasta, pero es que en un servidor que hay WL, si no ignoras a nadie, estás ignorando supuestamente a alguien que está ahí porque rolea y entras en conflicto, entonces se te hace imposible no interactuar con equis personas.

Total. Pues os iba a proponer para ir medio terminando, ¿vale? O sea, quedan un par de cosillas. Como se había comentado, yo he estado en este servidor durante un mes y medio, más o menos, ¿vale? Y, o sea, yo he ido grabando todo porque al final para el TPM me he servido muchas de estas experiencias que he vivido, pues digo, vale, tengo que vivirlas yo, luego preguntar al resto, ¿no? Y os voy a poner unos clips para que me digáis qué opináis, si os suenan... Entonces os voy a compartir pantalla... Si hago así, también lo veis, ¿verdad?

S: Si

P: Si.

Vale, pues os pongo el primer clip, ¿vale? A ver qué opinéis, son desde tres segundos, así que lo único a lo mejor se escucha un poco bajo

[CLIP COMO TE PILLE SOLA]

¿Lo habéis oído, lo que decían?

Sí, sí.

Vale, que, pues, o sea, para contextualizar, yo fui a acompañar a un señor majísimo a comprar su móvil y encuentro a una pareja discutiendo, o sea, no sé si se conocían de antes o no, lo que llegué a oír fue, ya verás cuando te pille por ahí sola, ¿no?

S: Pues que lo he visto. O sea, al menos yo le he visto en algún momento en variantes de comportamientos, pero sí, o sea, rolees de lo que rolees te vas a encontrar en un comentario sin algún momento pa' ti o pa' otra chica, pero sí. Evidentemente, opino que me da puto asco. Si es por interpretación, no tendría que saber demasiado, demasiado, demasiado de la historia para decir, eh, bueno, vale, entiendo el por qué viene, aunque no lo comparta, pero la mayoría de las veces que lo he visto sabías dónde venía y ni lo comparto, ni lo voy a justificar.

Y tú, P, ¿qué piensas?

P: Me pareció horrible. Es que nunca he llegado a recibir ese tipo de comentarios, porque cuando he recibido así, amenazas de, como, te pille por ahí, eso, han sido por el simple, por la simple razón de rolear de policía o de, bueno, la gente siempre amenaza. Pero nunca, personalmente, así, fuera de servicio o alguna persona, no me ha dicho nunca eso, de verdad.

Bueno, pues, vamos a ver el siguiente. Os pongo en contexto antes que creo que tiene más valor. Yo estoy hablando con el chico de Azul que veis, me está contando un poco, bueno, mi amiga en Rol es su ex-novia, entonces me está hablando un poco mal de ella, ¿vale? Este es el contexto. Y viene el de Rosa, que es amigo de Azul, ¿vale? Y básicamente le dice que él está comiendo, como comiendo la oreja, ¿no? Y dice, añade esto.

[CLIP ESTÁS MU RICA NENA]

Bueno, ¿qué opináis de esto?

S: En D*****S siempre ha habido mínimo un tío dos así, tanto porque luego dicen porque el personaje es como de humor y suelta la primera barbaridad que se le ocurre, o porque de verdad te encuentras un pavo que se está sintiendo súper gracioso aunque no vaya con la interpretación del personaje. Entonces, también lo he oído, y creo que a lo mejor me habrán soltado pero que no me habrá enterado porque muchas veces cuando pasaban D*****s era cuando había un grupo de gente más grande, porque era como para ver que soltaba y se lo intentaban pegar o algo porque esa era la gracia, ¿no? de cargar contra todo el mundo y a ver qué lia mi personaje hoy. Pero lo mismo. Es un jueguito, no me hace falta entrar, escuchar al señor que me va a hacer un comentario por medio que me soltaría el abuelo que hay en mitad de la calle. O sea, que me da también bastante asquito.

P: Es que... Es que nunca vivió cosas así, de verdad. Es que lo mejor me quedó un poco flipando.

¿Tu personaje en rol es siempre mujer?

P: Sí. Bueno, tengo un hombre, pero no lo uso porque es para un rol bastante específico. Pero siempre he roleado de mujer y los PJ que uso activamente son mujer. Pero como tal, nunca he llegado a oír comentarios así.

S: Bueno, es lo que yo he visto... O sea, también lo que tú vas a acabar de decir, o sea, yo he visto casos así, sobre todo en chicos, que a lo mejor decidían rolear un personaje femenino y eran esos propios personajes femeninos manejados por un chico el que soltaba esas barbaridades, que eso también lo he visto bastante. Luego, al revés, por ejemplo, luego una persona, bueno, a día de hoy, o sea, lo digo de una manera, pero sé que se identifica como una mujer trans, pero en ese momento la gente pensaba que era un tío. Entonces, como pensaban que era un tío roleando de mujer, aunque pues era voz bastante aguda, también le caían muchos comentarios que no vayan a cuento. O sea, a lo mejor estaba hablando con cualquier persona de algo normal y corriente y alguien se acercaba a hacerle un comentario sexual como haciendo referencia que a lo mejor tenía pene o lo que fuera, era el palo de a santo, de que si este personaje es una señora, que tú no estás viendo absolutamente nada más allá de la voz porque te da la gana a ti fuera interpretar que es una cosa. O a mí, que yo, por ejemplo, a mí me han caído muchos comentarios que por lo que sea, a veces tengo voz un poco más grave, de mucha gente de que se pensaba que era un hombre. Entonces, lo mismo, como se pensaban que era un hombre, pues a lo mejor me soltaban comentarios también así, rollo... no sé qué, transformer, no sé cuántos y te quedas flipando.... Ok, perfecto.

Pues, de hecho, justo, tengo por ahí, este clip que os voy a poner, es de un chico que estaba roleando de chica, ¿vale? Y pues le dice, bueno, le dice muchas cosas. Lo voy a pasar un poco, porque es muy largo.

S: Me lo puedo imaginar.

Bueno, pues yo me acerco porque le escucho quejarse y me acerco, ¿no?, a preguntarle qué le pasa.

[CLIP CHICA EN GC]

Básicamente, ¿no?, se le acerca a un chico por la cara en el garaje central y dice, eres una guarra, una puta... Ese es el resumen.

Sí queréis os pongo último, que además pasó cinco minutos antes y así ya podemos comentarlos todos.

P: Si.

S: Si.

[CLIP LUEGO QUERÉIS IGUALDAD]

S: Sí, comentario medio, sé, sí, promedio.

Claro, básicamente lo que dices, o sea, no necesitábamos comiendo de ropa y que así vestidas, pues que como queremos igualdad, ¿no? Esto también es para ver si vosotras la habéis visto y la habéis vivido, que por lo que he visto, pues, ha habido situaciones con las que, sobre todo, tu S te has visto más reflejadas.

S: Sí, sí. Tengo batallitas.

Bueno, que si quieres, puedes contarlas. Esto, libertad total, vaya. Porque, o sea, prefiero, como que vamos a entrar en el último bloque, que es más de... ¿Qué recomendaciones o qué sugerencias se podrían hacer a los servidores, a la comunidad para mejorar esto? Entonces, si crees que quieres decir algo o alguna experiencia o algún tal, es el momento.

O sea, yo a raíz de haberlo hablado con, sobre todo, más gente, también chicos que, por suerte, no tenían esos niveles de mi misoginia que te encuentras en otros, es un poco... Es complicado, quiero decir. Más que nada, porque es un juego, pero sigue siendo gente. Entonces, la peña voluntaria o no voluntariamente va a reflejar actitudes. Es decir, incluso si pones a un staff que se supone que es más machista o menos, hasta qué punto de qué forma te puedes asegurar de que ese staff luego, objetivamente, va a valorar que eventos son nocivos o no para mujeres. Porque también he vivido staff de tías que tenían un nivel de mi misoginia increíble. O sea, porque hubo una época, es que de eso no estoy segura porque yo he estado en el servidor, pero he existido bastante tiempo antes. Pero creo que me dijeron que hubo una época a la que no se podían hacer bandas solo de mujeres. No estoy segura, pero me suena. Entonces, hubo una época a la que se propuso y hubo como una especie de showcase en Twitch del que iba a ser

supuestamente el cambio de plataforma del servidor y estuvo hablando del staff y una chica que era staff y ella dijo en plan de... Sí, porque van a haber bandas de no sé qué, pero eso no significa que tenéis que hacer solo bandas de mujeres, así que tampoco hace falta de discrimina no sé qué. Claro, yo pensé en plan de chica, tenemos un servidor donde el porcentaje de mujeres en puestos ilegales es mínimo, te cuentas a bandas de que son solo tíos. ¿Cuál es el problema? Pero fue como super chocante, porque como que a la gente en ese momento no se dio cuenta de lo que implicaba y luego lo hablaste con otra gente y se quedan plan de... Sí, ya lo sé, pero ¿qué vas a hacer? Y es como, claro, ¿qué vas a hacer? Si yo como individuo puedo estar asegurándome de que, si voy a rolar algo que pueda violentar a otra chavala, sobre todo al mismo tiempo, ya que existe la herramienta del TS, decirle, oye, no sé si te sientes cómoda o que sepas qué tal, qué no sé qué, pero claro, tú como vigilas que controlas nuestros comportamientos, por ejemplo, desde el staff que es el puesto de poder no lo tienen en cuenta, tú como usuario es que es muy complicado, es lo mismo, o sea, es gente. Puedes separar la interpretación, pero mucha gente que rolea no tiene en cuenta el rol como interpretación, hay mucha gente que el rol parte como de una segunda vida y no de un personaje que estás interpretando, entonces choca mucho entre la gente que sabe distinguir y saber lo que está haciendo con gente que no, que puramente ni siquiera sabe que es interpretar un personaje, entonces es un batiburrillo que dices, ojalá cambie, pero es que como si no puedo asegurarme de que la parte que tiene que tomar cartas no esté formada, digamos, de alguna forma, en decir, coño, que a lo mejor hay chavalas que no lo están pasando bien.

Total, totalmente, claro, que a lo mejor consiguiendo un staff mucho más concienciado y formado en estos temas, quizás sería más sencillo.

S: Yo al menos, de lo que he vivido, lo veo así, porque si hay un control de qué, Paquito Paquet, no esté abusando de un script para hacer extra de dinero y lo estás controlando a saco y expecteando, porque no se expectea igualmente otras situaciones que sabes que muchas veces a lo mejor tendrías que estar más pendiente. Al mismo tiempo, entiendo que el staff tiene una vida fuera del roly tiene otras cosas que hacer, pero a veces no te cuadra él porque son estas situaciones las que se vigilan mucho y otras cosas, luego, está pasando casualmente que no hay tanto control. Entonces, como tú eres un jugador y no eres staff y me has metido ahí técnicamente, muchas veces es el rollo de mi servidor, mis normas, hago lo que puedo, hago lo que quiero. Entonces, lo que yo veo y pienso no se comparte a lo mejor por mucha parte de la comunidad y no hay más que hacer. Entonces, más sumando el hecho de que entra gente cada x tiempo, es decir, por mucho que tú hayas controlado un límite de los que ya hay, ¿cómo controlas que la gente que entra y entra y entra también al mismo nivel de mentalidad?

Claro. Y hay una WL, un servidor que no haya WL, pues no sé, a lo mejor justamente por no haber WL, P a lo mejor tiene otras situaciones menos violentas que cuando hay tanto control y que al final es poco que no se entiende.

Tú P ¿crees que hay formas en las que podríamos cambiar estas situaciones o mejorar la calidad un poco de la experiencia de las mujeres en general?

P: Por lo que ha dicho S, ¿no?

S: Sí, sí.

P: Por las experiencias que has dado, yo creo que, por ejemplo, lo de las violaciones tal, no sé si habrán cambiado normativas. Sobre todo, cambio de normativas porque no se puede permitir que haya ese tipo de roles y también para poder hacer cumplir esa normativa. Sobre todo, ampliación de tía, de staff, que pueda atender y vigilar cualquier problema que se tenga. Porque a la hora también de cualquier usuario, a veces cambiar el comportamiento de la gente es muy complicado de tantas personas. Es bastante difícil que se pueda cambiar su manera de actuar. Por lo tanto, más que nada, control para mantener una comunidad más limpia de ese tipo de gente y segura.

Sí. Yo, por ejemplo, en el servidor que estoy ahora, tienen implementado un comando que es el /acoso y es que en cuanto veas que te están acosando, lo escribes y aparece alguien del staff y ve la situación directamente. Así si no la estás grabando, o cualquier cosa, se presenta directamente y un poco de terminar, mediar o, mínimo, quitártelo de encima. Por ejemplo, me parece muy buena idea que es algo instantáneo, que en el momento lo pones y pueda aparecer, aunque no le están dando mucha bola en el servidor porque yo, porque lo hablé con el administrador del TFM y tal, y él me lo contó, pero la mayoría de las chicas con las que he estado no lo conocen, por ejemplo. O sea, es verdad que, dices, mola mucho, pero ahora queda darlo a conocer. Pero es verdad que si tienes más staff en los servidores, un staff que además esté concienciado y que tengan como un mínimo de perspectiva de género y ya no sólo de género, también a lo mejor LGTB, sobre racialización...

S: Si, esa es otra...

Claro, pero al final si tienes un staff mucho más concienciado, mucho más potente y de mayor cantidad no recogiendo un poco todo lo que habéis dicho, yo creo que puede funcionar en cuanto a que, mínimo, te sientes más segura, si te cruzas con este tipo de personas. Pero, claro, si además las normativas ya de por sí recogen él, pues eso, que no se puedan rolear violaciones, que no se puedan rolear ningún tipo de agresión, pues también facilitaría, porque es como, sabes ya que ese rol no está legitimado, que no va a estar bien visto directamente, o sea, se puede reportar, entonces no lo hagas directamente. Entonces, es verdad que son pequeñas medidas que yo creo que pueden ir como sumándose. Está muy guay. ¿Creéis que hay alguna más? Así que eso os ocurra...

S: O sea, yo opino la que has hecho tú, el único problema que me he encontrado es decidir hasta qué punto el propio staff está formado, porque en un mismo staff, el caso, sobre todo, en d*****s, porque creo que a lo mejor a veces no funcionaba mucho eso, era él si esa persona se estaba excusando o no en interpretación, porque para no crear muchos malos rollos, mucha gente es como, no, es que su interpretación, entonces es tu palabra contra la de esa persona. Entonces, había staff que, de forma evidente, si estaba especteando, decía vale, esto no es interpretación, se está pasando, pero hay otra parte del staff que dice, no, no, estáis exagerando, esto es tu personaje, que lado manda, pues el que tenía más influencia, sin más. O sea, no se puede, al menos como usuario. Luego, en el propio staff, no sé si habría gente intentando tomar medidas y que a lo mejor al día de hoy hayan conseguido más o menos, como yo no me relaciono

demasiado con el staff, pues, no, o sea, quizás alguien que sea parte de un staff sí que te puede explicar más, pero como usuaria ahí está mi límite, en no saber quién legítima o no un comportamiento, quién toma la decisión de... Tú ya te hemos visto acosando para afuera el servidor o quién es el amigo del acosador, de que no, no, este está solucionando el personaje.

Claro. Sí, solamente tener en cuenta, los límites a lo mejor de los personajes, límites de la realidad ¿dónde está el límite?

S: Sí, sí.

P: Bueno, en caso de que G****H**** la verdad es que el staff, normalmente cuando atiendan un staff, suelen ser muy, muy estrictos, o sea, y cuando eligen la gente para el staff, pues la eligen bien, sabiendo a quién eligen y tal, y cuando se nota levemente que haya insultos o acoso, o cualquier rol así agresivo, sin ningún tipo de razón dentro de rol o autorización de manera OOC, se suele actuar bastante rápido y bastante bien. Pero también, una normativa que hay, es que en caso de que se vaya a realizar cualquier tipo de rol agresivo o tal, siempre hay como que grabarlo para tener pruebas de que esa persona autorizada o tal, pero la persona que quiere hacer ese rol para que en caso de que haya cualquier reporte se pueda justificar.

Oye, eso también es muy bueno, ¿no? Como anticiparte, como pactar el rol.

S: Sí, lo que pasa es que es complicado, o sea, eso, en D*****s he intentado, pero ¿qué pasa? Hay gente que tiene ordenadores que están vivos de milagro, entonces hay ordenadores que no tienen capacidad de grabar X, yo por ejemplo no tenía ningún programa, si quería grabar algo me lo tenía que instalar a posta, así que por ejemplo en Envidia, o el Medal o algo de eso, para alguna gente apretando un botón, se les grababa automáticamente, a lo mejor los cinco últimos minutos de lo que había estado en pantalla, es útil. Pero el problema que ahí yo veía, a veces era eso, el quien tiene un ordenador o no, que le permita a lo mejor no explotar mientras estás grabando y roleando a la beta, a veces también es un poco el límite, que está guay que haya esa herramienta, pero que por desgracia no le funciona a todo el mundo precisamente por eso.

P: Claro, pero es una manera de asegurar de que es un rol consensuado por que al ser algo sensible, pues realmente se necesita como ese tipo de prueba.

Claro, una charla por discord, no es porque no sea una grabación, pero yo qué sé, si estás consensuando un rol, pues hay una charla por discord que se vea que ese rol es consensuado, y luego imagínate que la historia es, pues que hay un secuestro y te enamoras de tu secuestrador... Pues que a lo mejor pues es un chat o algo que verifique que eso está pasando de forma consentida por ambas partes.

S: Eso también estaría muy guay la verdad.

P: Bueno, en mi caso hay un chat dentro del servidor, es de área, no es una global, ¿sabes? Sí, pues se usa eso para consensuar los roles.

S: Claro. Eso se añadió en D*****s también, si no me ha acordado que existiera, ¿verdad?

P: Es bastante útil. No es un chat para hablar, pero sí para hacer aclaraciones, preguntar ciertas cosas.

S: Eso, o sea, con lo que he hecho P, me ha acordado una cosa, que a lo mejor sí que es interesante comentarla, porque no sé si habrá pasado, pero tela, sobre todo con chicas. Es decir, supongo que en los servidores de los que estáis se permiten roles sexuales, siempre que sean consensuados, o a lo mejor hay algunos en los que no sé por ahí no estoy segura. Pero el problema es que no siempre hubo un chat de texto en el que se viera por cercanía, sino que, a lo mejor, aunque estuvieras en cuenca, por lo que sea te llegaban hasta ahí los *mes*, los *dos* o como se le quiera llamar, de la gente. También una temporada incluso que mientras te estaba cargando el servidor, te cargaban un montón de mensajes aleatorios ¿Qué pasa? Que hubo una época en la que mucha gente, tanto entrando al servidor como por estar cerca, pues la llegaban los mensajes de peña, que estaba roleando, por lo que fuera algo sexual. Entonces hubo una época en la que al final se tuvo que llegar a cambiarlo de por cercanía, porque había gente que aprovechaba y hacía capturas y la rulaba sin el consentimiento para reírse, que, si lo estás compartiendo solo con tu mejor amigo y no lo va a rular por ahí, no lo comparto, pero como se supone que es entre dos personas se supone que eso no va a acabar rulando más. Pero ¿Qué pasa? Que había gente que a lo mejor estaban en un TS, veinte personas, se pasaba la captura para el jiji, jaja y al final eso se acababa extendiendo. Y sobre todo se había visto hechos, sobre todo a roles que tenían que ver con chavalas. Porque también hubo una época que era como entre comillas novedad, que no creo que fuera novedad, pero como se streameaba, que llegó a más gente, que empezaron a aparecer personajes que a lo mejor abiertamente eran chavalas lesbianas. Entonces había un personaje, una chica, que era bisexual, pero sobre todo una época que por lo que se llegaban muchos roles sexuales de ella con personajes femeninos. Entonces para mucha gente era como ¡Oh, Dios mío! ¡Mira! captura y a rular. Entonces era bastante violento. La forma de solucionar lo supongo que acabó el mí y el tú de cercanía, que no sé a día de hoy hasta dónde llega, pero eso fue bastante un circo de ver. O sea esa época fue bastante surrealista, entrar al servidor ver un mensaje sexual que no venía a cuento y luego saber que ese mensaje iba a estar en captura rulando por todo el TS daba respeto.

P: Yo sé que, donde roleaba en D*****o, a veces, únicamente cuando entras al servidor se bugueaba y podía ver como tres o cuatro *mes* que se estaban haciendo.

S: Sí, creo que es como lo de d*****s al principio que te decía.

Pero solo pasaba cuando entrabas y entonces (risas) Claro, a mí me pasó una vez que estaba entrando una vez y de repente entro y yo lo subí y me quedé un poquito como joder. Si es entre amigos como que... O sea... A ver realmente si me pasan captura de eso. O sea, obviamente da un poquito de cringe y tal, pero como casi nada que va haciendo gracia.

S: Claro, o sea, eso es mi caso, o sea, a mí me ha pasado y yo con la otra persona a lo mejor me he reído, pero yo hablo de grupos que sí que iban un poco a señalar como de

mirar lo que está roleando la tierra y estar un poco en plan y a ti como te da. A ti que te afecta que lo que esta señora está haciendo a las ocho de la tarde en su casa.

P: Lo que sí es que... Lo que sí que ver es que a veces hay gente que se toma como muy a pecho y muy en serio los roles sexuales.

S: Uy, eso lo he visto, lo he visto yo.

P: A veces estamos un poquito de mal rollo.

Sí, que a lo mejor a veces son demasiado específicos, ¿no?

S: Sí, sí, como que se están recreando mucho, seguro.

P: A mí, una vez me llegó un clip de una persona que estaba streameando, o sea, estaba streameando abiertamente en Twitch y literalmente le estaba comiendo la polla a un tío.

S: Momento Folagor que se dice, que tiene clips de rolear muy explícitos, muy explícito.

P: O sea, no sé si queréis que pase el clip, porque es muy raro de ver.

S: Hay gente que... O sea, yo sí que he visto gente que rollo cinco líneas, porque depende de lo que se quiera recrear, la peña te detalla la acción súper y de entrar al servidor cuando estaba bugueado y veías cinco líneas y tú pensabas que era yo qué sé que el personaje se ha pegado un ostión y tiene que narrar todas las cosas que se ha hecho. Y a lo mejor te fijabas y eran cinco líneas sexuales más explícita que flipabas. Y más porque estaban los muñequitos que se podían hacer las acciones, creo que todavía estaban en esa época, porque todo ese tío, joder, sí que se están recreando.

Claro, y más teniendo las animaciones.

S: Claro, pero yo luego entendí que había personas que escribían así porque cuanto menos posible interacción hablando mejor, porque había gente como que querían rolear algo sexual, pero no querían tener que hacer nada hablando, que lo entiendo, porque tiene que ser súper incómodo. Y aprovechaban, rollo, si escribo cinco líneas no tengo que decir nada y así la otra persona se entretiene otra media hora escribiéndome la respuesta de las cinco líneas.

P: Sí, es básicamente lo que yo hago. Es que hay gente que gime cuando hace rol sexual.

S: Sí, eso lo he visto yo también...

P: Es que no sé, yo cuando hago esos tipos de roles, a veces me río.

S: Normal, por lo propio cringe que te entra el cuerpo que dices, joder.

P: Claro, claro

Yo cuando empecé decidí que no quería rolear escenas sexuales, sobre todo porque lo iba a tener grabado y lo iba a tener que volver a ver (risas) entonces decidí hacerme un rol de lesbiana, y así.

S: Yo he visto personajes de tías que roleaban de y que les molestaban, más todavía los tíos, por eso, también te digo.

Sí, o sea, a mí me han dicho cosas chungillas. Me han llegado a decir que soy lesbiana, porque no sabían tratarme.

S: Sí, bueno, los mismos comentarios que hacen fuera, lo que se te ocurre decir en el jueguito.

Justo. Cosas así

S: Porque en D*****s he oído cosas así... sí que es verdad, que al principio había menos chicas, luego fueron entrando más, por suerte. No sé si se habrá igualado, pero la verdad es que estaba bastante descompensado la cantidad enorme de chicos que había y luego las chicas que te encontrabas. Pero a base de que entraran más chicas, no sé si es porque se sentían más cómodas, porque era lo que entraba ahora, entraron muchas chicas que al menos lo roleaban de personaje bisexual. Y yo he llegado a oír comentarios de tíos, en el TS decir de en plan, que de moda está ir de bisexual, no sé qué, no se pueden creer en plan.

Y tú como, a lo mejor tienes que plantear por qué.

S: Sí, o sea, si te estás dando cuenta tú, estás conociendo peña, o sea, se ven cosas muy hevias, ya no solo de entre chicas, sino del tema del LGTB e incluso raciales, una barbaridad.

Sí, a mí me parece el importante, sobre todo porque tienes la oportunidad de construir tu propia sociedad por así decirlo, ¿no?

S: Sí, sí, es lo que me marea a mí. Sí, sí, es lo que más me acabo diciendo, a lo mejor me tengo que dar un descanso del rol, porque me estoy metiendo a ver lo gente está decidiendo lo que interpreta y lo que interpreta lo mismo que me encuentro en la calle, para eso me voy al LOL, que me muteo el chat y ya está.

Total, claro, claro, sobre todo me llama la atención por eso, porque yo decía, o sea, puedes elegir crear tu sociedad, o sea, puedes hacer un servidor LGTB, por ejemplo, ¿sabes?

S: Claro.

Pero no, o sea, es un servidor, o sea, la mayoría de los servidores son racistas, misóginos, LGTBfóbicos..., o sea, de hecho, sobre todo son tíos, no he visto ninguna tía que roleé de chico.

S: Yo tampoco, yo me lo planteé y me echó atrás a ver lo que me iba a comer.

Claro, Pero, por ejemplo, P ha dicho que tuvo un personaje chico, que a mí me parece de puta madre, pero por ejemplo, los chicos que rolean de chicas, o sea, alucino con el bullying que se les hace, porque el bullying, es acoso, y es ir detrás y manolo, y no sé qué...

S: Si, por ejemplo, yo entre a un servidor pero roleando de persona, o sea, de hermana, de un personaje que fuera de rol, era esta persona que se identificaba como mujer, pero que en ese momento se identificaba como chico gay, entonces le caían de comentarios y eso que era alguien que agudizaba la voz a propósito, que mucha gente ni siquiera relacionaba que fuera un chico en ese momento que se identificaba a tal, pero había gente que al revés, que solo por que ponía la voz más aguda, enseguida estaban muy pendientes de decir eso en verdad, es un tío tal, y luego *in game* su actitud cambiaba, que no venía a cuentos, era un personaje normal y corriente que no hacía comentarios sexuales fuera del lugar, no hablaba nunca de nada que tuviera que ver con identidad y lo primero que oías en grupos de gente era siempre Peña comentando por debajo *in game*, y tú ves que es un tío, no sé qué era...

O por ejemplo, chicos que a lo mejor, o sea, chicos que están rolando de chicas y entran a otro chico en rol y la respuesta de otro tío es pegarles.

S: Ah, sí, también, es un clásico

Y digo yo, o sea, si yo, si yo va a ser yo, la que te dice eso ¿me hubiese pegado? esa es la pregunta. Y, además, si estás en rol, se supone que si estás roleando de una tia, eres una tía, como que debería dar igual lo demás ¿no?

S: Pero a mí, dentro de rol, hay cosas que yo sí que no entiendo y el problema es que mucha gente como que se toma la libertad de interpretar la voz que estás utilizando, que es la tuya, como la voz que ellos perciben. Entonces, aunque esté rodeando de mujer, si ellos les dan la gana percibirte como tío, como tía, te van a empezar a tratar en función de lo que perciben Da igual que tu personaje no sea una mujer trans, que si eres un tío te van a estar haciendo comentarios de que tu personaje tiene pito por la cara, pero te lo van a hacer, porque a la persona que roleaba de hermana, ya te digo yo, que no había día que no se oyera un comentario por lo bajo o comentarios en el TS de ¿no creéis que en realidad es no sé qué? ¿no creéis que no sé cuánto? Y es como ¿y qué más te da? Pero les da, ¿eh? O sea, parece que no les deje dormir por las noches esas cosas.

Es muy fuerte, ¿eh?

S: Sí, sí, sí.

Pues bueno, chicas, podemos terminar por aquí, me ha parecido súper guay, porque además he aprendido un montón de rol, y claro, yo no tenía ni idea de muchas cosas, me habéis enseñado un montón de cosas. Entonces, lo primero de todo, muchísimas gracias, de verdad, gracias por ayudarme habéis dicho cosas interesantes, además teniendo experiencias, o sea, de tanto tiempo tan diversas... Muchísimas gracias

POST

P: que yo veis que me quedaba flipando con algunas cosas que has dicho, porque aquí nunca la había visto, oído, entonces me quedas un poco...

S: Ya, es que creo que el problema que tuvo, osea, ya objetivamente hablando, subjetivamente perdón, osea, es que d****s tuvo un problema muy grande que es que tenían un streamer, bueno, varios streamers grandes, entonces no es lo mismo, un server en el que no hay presión de si te va a entrar más o menos gente, porque también tienes que mantenerlo económicamente a manejar un flujo muy grande entonces entró mucha gente, querían mantener mucha gente y como que tiene que llover para todo el mundo, independientemente de que experiencias hay, como no lo pudieron gestionar o no quisieron gestionar de otra forma, pues dependiendo de la etapa en la que has entrado y la gente con la que te has topado, habrán chavalas que espero que dentro de d***s no se hayan tenido que comer la mitad de cosas. Creo que un problema principal también es sobre todo si interactúas con el lado ilegal, porque en el lado legal es más raro que te encuentres, osea, te puedes encontrar misoginia, pero a lo mejor no te la pueden imponer con una pistola o una navaja que en el lado ilegal, pues sí. Pero, hay que pelear muchas cosas con dientes en un jueguito, creo que a mi más surrealista se me hizo, el tener que estar demostrando y haciendo tanto, porque es como, joder, venimos todos aquí a montarnos una historia. También hay cosas guays, pero las no guays sobraban bastante el momento

No, total, y que ademas es eso, que son cosas que son tan evitables que dices, que innecesario, pudiendo ser todo guay para tener estas experiencias Entonces, bueno, osea, eso yo creo que poco a poco, ademas mola mucho lo que ha sido contado tu S en concreto también, osea, como que salva mucho del pasado, de donde viene también todo esto

S: Si, es que ahora mismo no sé cómo estará, ya te digo, no puedo hablar por ahora, yo hablo por mi experiencia de hace, pues, dos, tres años, yo estaría como terminando la carrera y terminas más trece unos meses, osea, que tendrás dos años o por ahí tres, como más tarde

Claro, por eso te digo, osea, es súper interesante también, como va evolucionando, porque por ejemplo la experiencia de P es súper positiva, y juega de, pues, yo hago mi rol y nadie me está rayando y nadie me está diciendo, ¿no?

S: Si, yo creo que son los servidores al final, osea, es el flujo de gente, si te encuentras buena gente, un servidor de casualidad, de puta madre, si te lo encuentras que no es así, no lo puedes decir tú, por desgracia, osea, te toca intentar manejarte por el ambiente y lo que sale, sale

Claro, pero, por lo menos eso, ¿no? Que las animaciones sexuales siempre sean consentidas, este tipo de cosas, porque son pequeños avances, ¿no? Que también, jo, esperar un poco, la verdad

S: Si, si, osea, a mi ver que se creaba una banda de tías, cuando ella se me había quitado todas las ganas de hablar de ilegal, la verdad es que me pareció bastante bien.

No les duró mucho por motivos ajenos, sino porque se cansaron, porque mantener la banda era complicado, pero era una cosa que cuando yo ente al servidor era impensable, ya sabías que ni había suficientes chicas, ni te lo iban a poner fácil, porque el staff que manejaba las bandas tenía su tera más allá de solo ser misóginas, sino que había cosas ya a poco. Pero como todos, si tienes un staff que no, que no es mongolito, pues...

Claro, que no puedes hacer nada con eso. Justo, pero bueno, hacemos para que esto pueda seguir un poco más adelante, y que no se quede solo, osea, pues que ya no haya ningún tipo de acoso, y que no te digan burradas, y que tal, osea, me refiero, pues poco a poco, yo creo que podremos ir avanzando, y tener un poco de esperanza, porque si nos quitan eso ya, yo creo que no nos queda nada, ¿no? Pero bueno, con cosillas así, pues poquito a poco

Y bueno, chicas, os voy dejando por aquí, que me voy a poner a trabajar todo esto, voy a continuar un poco, y eso de verdad que muchísimas gracias, y si en cualquier momento queréis información sobre eso lo que ha salido al final en el TFM, o cualquier cosa, no dudéis en pedírmelo, de verdad, con total confianza

S: Igualmente, si tienes alguna duda o algo, ya ves que tengo para soltar carrerilla, y no pregunto si ya está

Eso, igual, si veis que se sabía algo, o decís, hostia, esto se voy a contar, no sé qué, me escribís también, osea, me refiero a lo que veáis, y es también que sea un poco terapéutico, ¿sabes? Que no sea solo ya para una finalidad, sino que también muchas veces soltar todo esto, que haya gente que te acepte, que lo valide, ¿no? Lo que estás diciendo, lo que has sentido, es súper terapéutico, entonces si en algún momento tal, me escribís que sin problema vaya, ¿vale?

S: Sí, sí, ya me han tomado un descanso de rol, qué a mí marear, no me van a marear, por eso fue un momento que es un poco la luz de gas, ¿no? Que dices, me estoy volviendo loca, o de verdad estoy viviendo esto, sobre todo cuando eran, sobre todo el tío, luego hablas con otras chicas en el propio server, y dices, vale, no soy, soy yo, perfecto, y ya te rayas menos, o sea, dices, es lo que hay, pero sé que no soy yo, que a lo mejor estoy en paranoia. Entonces se te quita bastante, no, se te queda de decir, vaya mierda que haya tenido que pasar esto, pero dices, bueno, esto ha pasado porque ya no aguanto a gente así, y ya está, no se vuelve más paranoico

Pues sí, por lo menos, pues sí, darte ese descanso también te viene bien

S: No lo puedes arreglar tú como usuario, evidentemente no es tu servidor, entonces te toca, si no me gusta, no me voy a hacer, pero ya está

Sí, total, pero es verdad que, o sea, cuando ves que eso está tan enturbiado y al final te quema, o sea, ves que te quema como persona, y no entras ahí para quemarte, entras para para distraerte, si para eso está el mundo de los videojuegos a no ser que te dediques a ello a nivel profesional

S: O sea, eso fue la actitud literal, dije, estoy estudiando, vengo a despejarme, no me estoy despejando, pero ya está, o sea, no me supone... Habrá alguien que sí que tendría muchísimo más apego al servidor, o sea, al roleplay, a lo mejor le cuesta más, pero en mi caso es como, no voy a priorizar sentirme incómoda, mi tiempo libre, además sumarle que luego no tengo otro tiempo para usar este momento de rol

Justo, justo, por eso, o sea, que yo creo que tomaste una buena decisión y cuando quieras volver al roleplay, pues sabes que ha cambiado un poco, sabes que obviamente sigue habiendo cosillas

S: Sí, sí, si vosotros lo roleáis, por favor, espero que tengáis también eso, que no aguantéis mucho más allá de lo de la interpretación porque hay veces que sí que se usan mucho esa justificación y no está ahí, o sea....

Si, si, total, no tolerar más de lo debido. Yo ahí lo tengo muy claro, y además como el administrador como que tiene algo que, no mucha, pero algo tiene perspectiva de género, ya, algo, pues, por lo menos ya es mejor que nada, y bueno, por lo menos sé que lo podría hablar con él, sabes, al menos, entonces pues algo, algo, sí, algo más cómoda

S: Hacer piña con quien podáis y ya estar disfrutando el rol, que al final para lo que se entra

Justo, justo, para ser felices y desahogarnos un poquito y estar tranquilos. Muy bien chicas, pues ha sido un placer de verdad

S: Igualmente

Gracias, y eso, cualquier cosa, pues tenéis mi Discord o mi correo que también está por ahí, por el...

[FIN DE LA GRABACIÓN]

Notas de la dinámica:

DINÁMICA GRUPAL 1

Perfil

- Por formas de rolear.] sí
- Apertura.

- "machista" personaje] NO
- Gritos

Depende del rol

- Juntarse con los amigos / pareja

Prácticas

- Bandas / majas → masculinizado
- Bad leques → lib. (importante)
- Tattoos
- Mecánicas + mascul.
- Policía: mixto.

En general mixto

- En general mixto
- Lo bandas masculinizado.
- Lo moteros mix.

Espacios

- Tavernas
- Yellow Jack
- Casas de ricos

Evitar

- Gyné → acoso
- Rancho → X

Conflictos

- Mofa a chicas que roleaban rel. sex.
- "Rolear" violaciones (sin consent)

- Gyné acoso

- Acoso en paralelo al rol, OC.

- Digo machista

↳ El escudo del "rol"

Perfil:

- Bandas
- Niños / niñas pequeños
- Moteros → + por rol

Consejos:

- Dejar el rol.

- Staff concienzudo y + staff
- ↳ control
- Cebia en la narrativa, existir roles.

- Acoso + formación

- Prohibir los roles machistas.

b. Dinámica grupal: Principiantes

Dinámica grupal: Grupo principiantes

Fecha y hora: 29/04/2023 18:05 – 19:55

Moderadora: Aida

Participantes: L, M y A

Transcripción: Aida

TRANSCRIPCIÓN

Bueno, pues voy a empezar a presentar un poquito y luego si queréis hacemos una pequeña rondita para conocernos. Bueno, yo soy Aida, estudio en la Universidad Complutense de Madrid. Estoy en el Máster de Metodología de la Investigación de las Ciencias Sociales y estoy haciendo un TFM sobre experiencias de las mujeres en GTA RP. Empecé en esto porque me pareció muy llamativo el mundillo, empecé a rolear hace poco, para ver cómo era, pero no quería hacerlo a ciegas, me parecía como juzgar desde fuera y tampoco estaba muy de acuerdo con eso. Así que, bueno, pues hice otro grupo ayer con otras chicas, que estuvo muy interesante, así que hoy es el segundo y el último, y bueno, pues, estoy aquí un poco para que me contéis vuestras experiencias. Entonces, si os parece guay, contad un poco quiénes sois, yo qué sé lo típico, pues tengo tantos años, por conocernos un poco y como empezasteis a rolear también, si os apetece.

A: Vale.

Ah, y esto, o sea, no va por turno, o sea, que hablé, nos vamos viendo entre nosotras, no hace falta turno de palabra ni nada así.

A: Vale.

M: Pues, si no empiezo yo, no tengo problema.

L: Vale.

M: Vale, pues eso, me llamo M, tengo 31 años, estudié diseño gráfico y tal, lo que pasa es que he hecho más hostelería que otras cosas, porque es lo que se llama una artista frustrada (risas). Pero bueno, he jugado toda mi vida de videojuegos, o sea, empezando por RPGs, por MMORPGs y todo eso, he jugado mucho, o sea, pero desde muy pequeña, y GTA ha estado dentro de mis sagas, o sea, porque la compañía Rockstar, aparte de GTA, pues tiene Red Dead Redemption y tal, y es un juego que, bueno, que quieras que no siempre se juega. Entonces, bueno, diríamos que lo del roleplay, lo empecé hace, ya, hará en nada un año. Vale, o sea, estoy estado mirando y por curiosidad, casi 900 horas, que no es... tengo peña que ha jugado más. Y lo empecé porque un amigo, realmente, estaba creando un servidor y ya me había llamado la atención porque había estado viendo videos de roleplay, de GTA, gameplays de gente, youtubers, o streamers y tal, y siempre a ese me quedó esa cosa dentro, ¿no? Siempre me ha gustado mucho escribir, hacer historias, hacer personajes, y pensé que era como

una oportunidad, no, de dar vida a personajes e historias. Y ese fue, básicamente, ese fue el motivo por el que empecé.

Qué guay ¿Y vosotras, chicas?

L: Pues, yo me llamo L, tengo 34 años, estudié farmacia, nada que ver con los videojuegos, ni el ordenador, ni nada, pero, pues, como M siempre me han gustado mucho los videojuegos, desde pequeña y tal, y siempre he jugado a rol de mesa, el tipo de rol de ficha y dados y eso. Y una vez, pues, mirando un stream de un colega mío que jugaba juegos de terror y eso, pues, un día le dio por entrar en un server hace cuatro años, y me dijo, ven a probarlo que esto es una locura, es como hacer teatro, no sé qué, y nada. Pues, entré y ya llevo cuatro años. Así que he pasado por muchos roles distintos, desde policía a chica vanila³⁴, pues, pandillera, lo que sea. Y nada, aquí estoy, aquí sigo enganchada.

¿Nos queda a A no? Por aquí.

A: Pues, yo soy A, tengo 28 años, y estudiado, soy documentalista, que tampoco nada que ver con videojuegos, pero soy documentalista y docente, e igual que M que ha dicho que se lleva toda su vida con los videojuegos, pues, yo igual. Pero, además de los videojuegos, también soy cosplayer, tengo un grupo de teatro, tengo otro grupo de baile, entonces, la interpretación la llevo mamando desde pequeña, y me gusta muchísimo. Y yo entré a GTA, porque yo soy de esa tribu de niños perdidos que roleamos en Tuenti, en Twitter, en Foros, en cosas de esas. Entonces, un amigo de ahí, de precisamente de los que saqué ahí, dijo, oye, esto es el next step, esto es el siguiente nivel, es el GTA roleplay, y yo vale, Venga. Me gusta el GTA, se ve interesante, entré en el típico servidor sin white list, a ver qué pasa, y sigues y sigues y sigues, y pues, desde 2019 veo algo así, antes de que pegara el pelotazo de Auronplay, como quien dice, roleando, pues, de todo tipo de cosas, con mis pausas, con mis vueltas, mis recaídas, mis bajones, problemas derivados, etcétera, etcétera. Y a mí el roleplay, pues, me ayudó a avivar toda esa creatividad de escribir, también escribo, también, pues, actuar, interpretar, poner voces, crear personajes, escenarios, todo eso.

Que guay, claro, tú y yo ya era que llevaste a interpretación al otro nivel, ¿no?

A: Sí, básicamente.

Pero, que guay, que guay, ¿y qué creéis que fue lo que os hizo quedaros en GTA?

L: Para mí, los lazos que haces con alguna gente, que son muy fuertes, a veces más que, porque, a ver, esto en realidad, quitando la parte más racional, a veces es como una segunda vida. Tú aquí entras y eres una persona, eres la persona que tú quieres ser, tienes la casa normalmente que tú quieres, conoces gente que, como dentro eres tan feliz y la gente también es tan feliz, las vivencias son, pues, enganchan mucho, porque es una vida soñada que tenemos casi todos. Es que, aunque estés buscado por la policía o estés buscado por una mafia y estés cagado en tu casa, es que te lo estás

³⁴ Chica vanila es stripper o bailarina. En algunos servidores, ser chica vanila es ejercer la prostitución, aunque no es su caso.

pasando bien. Entonces se crean unos lazos muy fuertes y a mí es de las cosas que me han enganchado.

M: Sí, estoy muy de acuerdo con lo que dice. De hecho, puedo decir hoy en día que la persona, o sea, el mejor amigo que tengo y que más quiero y todo, es un chico que yo conocí precisamente por el roleplay cuando empecé y ha sido mi maestro y ha sido todo, porque yo empecé un poco, me soltaron allí, y me dijeron, te las apañas y yo, a ver cómo va un *me*, cómo va un *do*, o sea, ¿qué está pasando? Y entonces este chico fue la manera, en este caso, sencilla de decir, no te preocupes que yo te ayudo, o sea, te voy a ayudar y tal, y además yo tenía una cafetera de ordenador por aquel entonces... Y ostia, me tenía que cargar a todos lados y eso es bastante incómodo, porque claro, quieras que no, sabes, pero es que yo no iba, no tenía FPS, o sea, que había sitios como un hospital, la policía, lo que sea, o me cargaba, o es que yo no llegaba, no veía nada, y eso sí, los lazos, los lazos que se crean dentro del roleplay, la comunidad que puedes llegar a tener, con lo bueno y con lo malo, porque claro, no todo es bonito, tampoco.

L: Sí, sí.

M: Pero sí, yo creo que son los lazos y lo que ha dicho la compañera precisamente, que si no dejas de ser quien quieres ser, o la experiencia de que, o sea, medirte a ti mismo, hasta donde tú podrías llegar, porque, por ejemplo, puede ser una buena persona y tener un personaje que sea un malandro, decir, ¿hasta dónde podría llegar? Cosas que no voy a hacer en la vida real, lógicamente sé que tengo esa libertad de poder hacerlo en el juego, así que sí, muy parecido a lo que ella ha dicho.

A: Yo lo único que añadiría, al menos en mi caso, y porque se planteó toda la situación de la pandemia, yo era para salir de la vida real. Yo lo empleé como punto de fuga. Yo necesitaba evadirme, tener otra vida, otro mundo, una vida de más en la que quieras o no eres popular, porque la gente se para y habla contigo, te dan un estatus, una situación que igual en la vida real gestionas de otra forma y necesitabas siempre un punto de fuga de no puedo salir, no puedo subirme a un escenario, no puedo ver a mis amigos, pues mi escenario se convirtió en esos píxeles. Y de ahí, pues, para mí derivó en un montón de historias, sobre todo en problemas, en problemas de adicción, en problemas de... pues eso.

Sí, pero es guay porque aquí encuentras como otro espacio, ¿no?

A: Sí, y gente afín, gente que igual no es tan afín, pero que se deja conocer o tú también te dejas conocer de otra forma. Además, no sé por qué los halagos de desconocidos siempre nos entran mejor que los conocidos, me explico. A ti te conocen a tu personaje y les parece la repera y te lo dicen dentro del juego IC, OOC. Eres súper guay, se te da súper bien, qué voz, qué tal, no sé qué nos de cuantas. Y eso te sube. Entonces, al día siguiente, quieres más, Porque es un reconocimiento puro y duro de lo que estás haciendo.

M: Serotonina Literal. Literal, porque es muy... El rol no deja de ser auditivo.

L: Sí.

M: Realmente.

A: Y es un juego social, además.

L: Es que el rol, lo bueno, es que, por ejemplo, siendo un poco frívola para el tema ligar, la que más carisma tiene es la que se lleva todo el mundo. Porque allí todo el mundo puede ser guapo. ¿Sabes lo que te quiero decir?

M: Otro melón que estaría muy bien tocar.

Si queréis, se puede abrir (risas) para mí no es un problema.

M: No, es que me parece bastante interesante, aunque quizá yo ahora tiraría un poco más por lo general y luego ya centrarnos en ese tema, bueno, tiene sus cosas, ¿no?

Sus matices, ¿no?

M: Eso ya sería más para el... Y yo lo relacionaría incluso un poquito con ya el mundo gaming, como tal. O sea, cómo estamos tratadas las mujeres dentro del mundo.

A: Sí, eso ya es importante. Yo, por mi parte, sí que tengo, que igual no es lo común, o igual sí que conocéis personas, pero yo estuve en tratamiento, yo estuve bajo vigilancia, por así decirlo, con una psicóloga por un problema derivado de adicción, por culpa de GTA Roleplay. De videojuegos, pero en especial GTA Roleplay y hasta el nivel de muchos problemas personales derivados con eso. O sea, es una cosa que cuento, porque yo me comprometí con mi psicóloga a que la manera en la que iba a superar el problema era contándolo para el caso de que alguien le pudiera pasar o se sintiera igual.

L: Exacto. Es que puedes ayudar un montón, porque hay gente que a lo mejor no es consciente. A mi me gustaría saber un poquito más sobre el tema, que adicción a vivir aquí dentro quieres decir

A: A mí como me lo contó mi psicóloga y como yo lo entendí en mi cabeza, es que la adicción existe para tapar un hueco que tú no sabes rellenar de otra forma. Es decir, si tú tienes un hueco que no se te da bien en mi caso, no se me daba bien socializar hacia afuera o no era tan buena socializando, de repente encuentro un entorno virtual que es de mentira, con gente que no conozco, que no he puesto cara, que se desvive por decirme cosas bonitas, por querer conocerme, por querer hablar conmigo. Entonces eso es súper fácil para solucionar mi problema social. Entonces ese agujero vas a cubrirlo con una cosa que sabes que no está siendo sana, porque no es real. Es real hasta cierto punto en el que son personas, evidentemente, detrás del juego y demás. Pero el mundo que está afuera siempre debería ser el que llene esos huecos y lo que pasa a través de la pantalla todo lo adicional, todo lo que te pueda enriquecer y demás. Entonces para mí supuso es una forma en la que me desvivía por llegar a más y más y más reconocimiento y más vida aquí dentro, perder un trabajo, perder una pareja, perder horas de sueño, perder salud, perder amigos y te daba igual. Porque me daba igual, porque no sentía ni padecía, hasta un punto en el que colapsas y dices, no puedo más. Y es cuando pedí ayuda y se me abrieron los ojos de mil ojos por toda la cara de, es que es un problema. Pero ya no solo respecto al GTA, todos los videojuegos tienen un componente adictivo, de adicción, de conseguir objetivos, de conseguir puntos. Necesito

esto para llegar aquí, me lo ponen más difícil, tengo que echar más horas. Pues el GTA además de eso es un juego social. Y como es un juego social, tienes que estar para no perderte nada. Y ahí está cuando me diagnostican el FOMO que es el Fear of Missing Out. Que es, no puedo desconectar porque si me pierdo algo dejo de ser relevante, dejo de estar en el foco y entonces dejas de lado cosas que ya no son tan importantes y sí que lo son. Eso como resumen, no me quiero extender mucho tampoco porque...

L: Es un buen resumen.

M: Y es muy interesante porque si, pues nos podría pasar a cualquiera que estamos metidos en este tipo de juego, a cualquiera.

L: A mí no me ha llegado a pasar eso, pero si me pasó una cosa, cuando la época que estaba más enganchada, que ahora no, no es tanto, que es que a lo mejor eran las 4 de la mañana, pero en el GTA era de día. Entonces yo, al apagar el ordenador es como que hice ¡Es de noche! No me di cuenta de que era de noche porque como en el juego era de día, yo vivía en el juego, no me di cuenta de que era de noche y fue una paranoia un día que me asusté un poco, la verdad que sí.

A: No calculas el tiempo real porque el tiempo del juego pasa muchísimo.

L: Es que miré la ventana y dije, ¿estás oscuro?

A: Sí, sí, claro. Y tú miras luego el reloj de tu pantalla, pero como me he desconectado a las 3 si llevo 2 horas jugando, no, llevas medidas las 9 de la noche, lo que pasa es que no te das cuenta. Porque en ese juego que tengo al final no es como una partida de lol, una partida de valorant, una partida de algo que empieza y acaba pierdes ganas la partida, empieza y acaba empieza y acaba, el GTA roleplay nunca se acaba. Nunca.

M: Si, solo se acaba si de golpe está, depende el tipo de servidor que estás, pero si es una comunidad pequeña no tienes jugadores, no hay usuarios adentro, ahí es cuando dices por hoy. Por hoy.

L: Sí, todo cerrado y ya no queda nadie.

A: Pero el final te lo planteas, fíjate, el final te lo planteas tú porque dices por ahí se ha acabado, por ahí pienso que ya no hay más. No es como otro juego que el propio juego te dice Game Over aquí ha acabado, vete a la cama, ya has perdido la ranked, vete. En el GTA no hay nadie que te diga eso. Tienes que ponerte tú el límite, entonces si tú pierdes esa rienda fuera, es lo que me pasó.

M: Y volvemos a lo que has dicho y toda la razón del mundo es muy fácil, el tiempo o sea deja de ser deja de ser como tal o sea el tiempo deja de existir, yo he entrado al rolear a las 7 de la tarde que dije te estás pasando ya o sea el día siguiente dije ya, y salí a las 7 de la mañana 12 horas de rolear levantarme para ir a mear porque si no uno hablando en plata y perdón me sale el barrio que llevo dentro (risas), incluso olvidarme de comer por supuesto el rol está más interesante o sea el cuerpo no me está pidiendo comida, bebo agua porque la tengo en una botella en la habitación, ¿me entiendes? pero 12 horas seguidas que ahí es cuando dices nos estamos pasando o sea está pasando algo, ¿porque? por la percepción del tiempo, se pierde, tú te tiras 4 horas y en

realidad es lo que ha dicho, ostia si en realidad llevo 2, no, no, llevas 4 horas, llevas 4 horas, porque estás hablando continuamente con tanta gente y haciendo cosas diferentes que es que no

Hay tantos eventos a la vez

M: Exacto y además es lo que dice o sea el día y la noche claro tú ya eres consciente en tu cabeza de que el día y la noche, no sé cuánto duran, pero ponle hipotéticamente media hora de día, media hora de noche entonces en tu cabeza es normal que en ratos de a día y otro rato de a día por tanto dejas de mirar por tu propia ventana entonces ahí es donde está la liada

Sí que puede ser peligroso por justo por lo que ha comentado A

L: Claro es el momento de tu vida en el que te encuentres o los muertos que tengas por llenar en ese momento porque a lo mejor yo no me he enganchado en esta época pero a lo mejor hace en el pasado me hubiera pasado como A fijo es que también depende cómo estés tú en ese momento

A: y depende como te tomas en el momento personal en el que estás a mí me pilló, a mí es que la pandemia me cayó como mal, muy mal entonces digo sí, voy a buscar un punto de fuga, un punto donde evadirme y al final ese punto de evadirte se transforma en el núcleo vital de tu vida en el que tiene que pasar todo a través de ahí y ahí es donde empieza el primer error ya por no hablar de todas las necesidades físicas de tu cuerpo, de tienes que comer, tienes que dormir tienes que descansar, yo tenía un trabajo ducharte y yo no rendía el trabajo porque estaba jugando hasta las tantas, dormía yo qué sé cinco horas paso con cuatro o cinco horas y ya la silla además teletrabajo ¿sabes? y apagas bajas una pantalla del teletrabajo y ni siquiera te levantas, vas a tu silla GTA hasta las 3 de la mañana, 4 y a un bucle, un bucle hasta que al final tu cuerpo te dice para, revientas, para para, para, para. Y luego todas las consecuencias, porque todo esto tiene consecuencias yo perdí mi trabajo, perdí una pareja todo lo que es que es verdad y tienes que asumir

Cambia tu vida. Cambias tu vida por tu vida en el rol

A: Así es

L: A mí no me ha llegado a pasar, lo entiendo perfectamente, pero suerte no me ha llegado a pasar, me cogería fuerte o algo la época

Al final eso es una experiencia dura, gracias a mí por compartirla, porque a mí me parece súper importante vaya, esta parte yo por lo menos....

M: No es que lo es, o sea

L: Sí mucho

Q sea que muchas gracias por compartirlo porque tiene que ser también difícil hablar de ello y joe lo valoro un montón

A: lo era, era difícil, lo que pasa es que eso, me hice ese trato para pasar de este tema y no me cuesta nunca abrirlo y hablar del tema porque es así como lo estoy superando yo. otra persona tiene otra estrategia otra persona le plantean otros objetivos otra forma de hacerlo y a mí me salió así, quiero superarlo pudiendo hacer de alarma para otras personas

Pues está genial la verdad o sea yo por ejemplo que llevo un mes, para mí esto es un advice bastante guay, porque a mí me ha pasado ya que se me ha olvidado beber agua

L: ahí se empieza

Que yo me quedé flipando, o sea, a mí me parece una locura porque es verdad que te absorbe mucho, y también por eso me interesaba porque como es un mundo en el que te puedes crear tu propia vida, tu propio personaje puedes tomar tus decisiones de cómo quieres que sea y super importante y super llamativo ver cómo habían decidido otras personas crear esa vida, ese mundo y esa sociedad que se han hecho en rol

L: Es una pasada, hemos tocado por supuesto la parte mala pero también tiene muchas cosas buenas

A: sí, sí, sí

M: yo lo que quería aportar a lo que acabas de decir y tal es que claro puedes hacerte tu propia vida de cualquier normativa que te leas de casi cualquier servidor te va a decir, tu personaje es en grandes rasgos como si fueras tú eso es lo primero que te pone, tienes que valorar tu vida, ya lo tienes todo, soy yo dentro de los santos, vale, pues ya está

A: hay mucha gente que elige ser ella misma incluso hay gente que decide hacer una versión ultra mejorada ella misma pero que te das cuenta, además cuando llevas mucho tiempo en esto al menos a mí me pasa empiezas a distinguir las personas que se han hecho un self insert en el juego que se han hecho un calco pero se han cambiado el color, se han puesto morenos y van de que pasa socio, que malo eres, como sabes de esta vida y luego hay personas que yo he conocido y que yo también me he esforzado por hacer y tengo buenísimos colegas y amigos de roleplay que son hachas cracks de crear personajes que en la vida real no te vas a encontrar porque no te vas a encontrar y esos al final son mis favoritos son la gente con la que siempre busco y hago círculo que son

M: (interrumpe) Los roleadores de verdad

A: Gente que hace de personajes, no personas

L: Que incluso no tienen nada que ver contigo o pueden incluso confrontar con lo que tú eres de verdad, pero ahí está el esfuerzo de forjar ese personaje e interpretarlo todos los días

A: y yo siempre creo que todos los personajes por muy caricaturas o cosas raras que nos esforzamos a hacer todos los personajes siempre tienen un pedacito de nosotros

es decir yo puedo hacer una norteña de estas que son super duras americana de cepa pues que tiene sus prejuicios y sus cosas y tal y yo por ejemplo serían incapaz de rolear una mierda machista o misóginas por muy norteña paleta que hiciera yo no puedo no me sale porque no me sale y ya está entonces es la parte que no entiendo de la gente que decide rolear machista o racista como si eso te sale en un personaje y lo escudas con que estoy interpretando podrías haber elegido un montón de cosas para interpretar has elegido ser un gilipollas no me falla o sea no me como que me falta, porque si dices no es que si fuera por eso y es siempre las cosas que me ponen si fuera por eso te enfadarías con los actores que hacen de personajes machistas homófobos racistas lo que sea, digo no me enfado porque esos actores les han dado un script una persona ha escrito un personaje y ellos su trabajo, porque es su trabajo, como yo hago lo mío ellos hacen lo suyo es interpretar a un personaje que ellos no han decidido como tal, bueno se han decidido voy a hacerlo, pero no lo han escrito no han hecho sus líneas sus cosas

El guion

A: El guion, sí. En GTA si el GTA e coges tú lo que quieres ser siempre no te obliga a nadie no te viene un guionista y te dice toma tu papel en el GTA lo eliges tu. Entonces, si tú eliges ser una persona despreciable en el rol yo por mi parte y estos a título personal yo fuera del rol no quiero saber nada de ti hay un poco de espejo extraño

Vosotras opináis de esto, creéis que por ejemplo un personaje machista...

L: Yo creo que, si puedes llevar un personaje moralmente pues mal, si lo hace con ciertos límites. te pongo un ejemplo que estoy viviendo ahora mismo en mi server por ejemplo un político de 60 años americano de estos que bueno super racista se encuentra a un negro y a lo mejor le dice ¡aparta moreno! pues me río porque es que me hace gracia ahora viene el típico motero nazi negro de mierda no me parece una buena interpretación entonces si tu ese papel lo vas a coger y lo vas a hacer con unos límites, puede que incluso me haga gracia encontrarme contigo alguna vez

A: y hay gente que lo hace super bien

L: claro o sea de lo que te digo, pero siempre que se haga con un límite creo que tiene un límite

A: hay gente que lo hace super bien y además gente que lo hace en el tono de la comedia que es el de aparta moreno a mi esas cosas también me hacen gracia cuando roleé de norteña paleta porque lo hice yo roleaba una especie de racismo que era como dejar mal a un paleta americano pero como se lleva a España en autobús no estéis detrás del burro te lo sé que implantar emplear clave de comedia emplear clave de ridiculizar no al otro sino un poco lo que estás caricaturizando tú el político racista tal no sé qué seguro que es un paleta lo que sea hay gente que es ofensiva hay gente que lo emplea para ser muy ofensiva y si no espero que nos haya pasado pero yo me comí un montón aparta zorra aparta puta aparta

L: Uy! Soy la jefa del Vanila, a mí me han dicho de todo.

M: lo que pasa es que ahí ya estamos hablando de gente que no sabe rolear realmente porque que te venga un niño con perdón de la palabra porque hay de todo hay tíos de 35 tíos de 40 que son imbéciles hablando en plata y te digo aparta zorra es del palo sabes dónde está así que estamos haciendo sabes a qué estamos aquí todos

A: y eso que es la parte más ofensiva y la más directa

M: las frustraciones qué tal

L: la gente se pica mucho OOC, se pica con su personaje, pero luego sabes claramente que no eres James Brown que eres Carlitos de Málaga y le estás poniendo un chulito

M: hay un gran problema hay un gran problema la gente no sabe diferenciar el IC del OOC

A: y luego hay muchas cosas que pasan muy desapercibidas y luego está la forma agresiva en la que lo hacen es la más agresiva y luego hay microformas en la que lo hacen que es no que ella mejor no conduzca mejor que ella no dispare ¿me has visto disparar? ¿me has visto conducir? no tienes ni puta idea no jaja es que jaja, chicas no a la tienda de ropa no que tarda mucho

L: si si si o por ejemplo le digo a quien sea un colega he tenido un problema con un chaval y va a venir esta noche porque me amenaza de muerte vale tu enciértrate la habitación perdona yo también quiero rolear yo también quiero vivir experiencias no quiero ser solo la bailarina del vanilao la chica que te espera en casa o no es que yo también quiero jugar estamos jugando no me voy a quedar encerrada en la habitación mientras te pegas de hostias

A: yo te protejo no te preocupes que llaman a los del barrio y yo te protejo tranquila tu marchate

M: es mucho preguntar chicas en que servidores estáis o si habéis estado en algún servidor así más conocido que os hayan pasado estas cosas es que en todos

L: Mira yo he estado en L*****U*****

M: porque a mí no me ha pasado, así como tal entonces ahora mismo es que de hecho normalmente yo tengo problemas porque no solo colegas sino la peña es como hostia M, pero no, pero dale tira o sea no he tenido

A: es que las cosas han cambiado mucho también ahora recientemente sigue pasando porque sigue pasando, pero sí que es verdad que estoy viendo algo más de juego limpio, pero hace ni siquiera mucho tiempo un año, dos años el panorama era muy distinto el panorama era reírte de la chica poli porque es chica porque conduce se va a chocar tal no sé qué y no le das ni siquiera la chance de que coja el coche yo te protejo yo es que necesitas algo como yo no sé qué es como corta un montón de cosas así un montón de cosas así y a mí lo que me pasa es que cuando encuentro chicas en el roleplay hay un impulso de mi OOC de necesito llevarme bien con ella en plan de busco camino a.... por favor

L: En que servers habéis estado que quiero saber

A: yo he estado en F*****s, he estado en el origen he estado en E****RP, o***** fue funesto, fue una de las peores cosas

L: Yo también he estado en O*****

A: en E****RP he estado en m***d*** se ha abierto hace poco entre en h*****r no se varios, en f*****s también estuve un tiempo

M: servidores grandes por lo que digo servidores reconocidos

L: ¿Y tú M?

M: yo claro, yo es que es lo que he dicho antes yo partí de un servidor muy pequeño la base siempre ha sido servidores pequeñitos, comunidades pequeñitas, vale, supongo que el rollo también es diferente también he tenido la suerte de que en estos servidores pequeños, la gente que los lleva normalmente es gente mayor gente que quiere que su servidor las cosas como son contra menos calvo haya mejor también estuve en lo que era S***n, una vez fue E*****o, S**** C**** ha tenido su versión de É*****o y han vuelto a ser S***n por lo que tengo entendido, en E**** por ejemplo yo aguanté dos días roleando había niño rata por vamos sabes, hacías tres pasos y tenías un niño pues eso llamándote gilipollecés

A: Si intentáis entrar a servidores grandes que sepáis o tenéis un golpe, porque es así a mí me ha pasado, tenéis un golpe de suerte y localizáis a alguien o un grupo algo que os dé rol o estéis perdidas, en plan no hacéis nada yo entré en i*****s cuando pegó el pelotazo de la transición de S***n a i*****s yo he roleado con Perxita he roleado con este que hacía el Imantado, con tal y duré una semana en i*****s, me fui, lo decidí yo dejar la gente como ¡Ala! pero como si la gente que hay ahí lo que te has encontrado es una experiencia extraña es rara, como se comporta la gente de cara a la persona que se encuentran si eres Perxita o eres sargitora de los palotes

M: es que ahí está el problema, una vez hay streamers involucrados en estos servidores cambia mucho el servidor

L: yo estoy en un servidor ahora mismo que no es muy grande, bueno, R**** S*** no sé si lo conocéis

A: Si, ahora ha pegado un pelotazo increíble

L: Ha pegado el pelotazo

A: pero por qué han entrado los streamers ahí a saco

L: estamos de puta madre roleando serio y tal, ha venido a tomate King Wachinani y ya se ha ido todo al garete ya solo hay peleas, gitanos, y ya nos faltan el respeto continuamente y se ha ido al garete estamos todos super descontentos

M: Para mí el último grande ha sido o*****n Nueva York, ha muerto de un día para otro

L: Ay, yo también, yo trabajé ahí...

M: fue porque bueno, los de o****n decidieron abrir la invasión Zombie, un server de GTA de Zombies y todo el mundo dijo venga hasta luego nos vamos a los zombies y ese ha sido el último grande como tal ya estoy en uno pequeñito de momento porque estoy esperando que otros abran otro, que es H*****e es una comunidad pequeña pero a ver, no quiero decir mucho todavía porque me falta todo el experimentar más ayer fue el día que entré en plan serio, con el personaje y todo, está bien, está bien, a nivel de servidor a nivel técnico de programación está de puta madre, pero claro, habrá que ver qué tipo de personas hay dentro

A: Yo a H*****S**** he entrado un día y hoy creo que volveré por tantear porque me parece que es un testeo de un día, no es suficiente, pero fíjate que eh, no termino de, estoy pendiente igual de que habrá unos colegas que ya tenemos un proyecto ahí para empezar para echarles una mano estoy pendiente de O****s, estoy a ver si reabre st*****x lo que era mi de antes en un montón, pero esos grandes al menos a mí, no me terminan de....

M: yo he tenido buena experiencia en Nueva York por ejemplo a nivel a nivel de jugador con jugador la gente muy bien, muy maja ayudaban, buen rollo tonterías pocas calvos, nada, cosa que me sorprendió porque yo suelo ser anti meterme en nada que haga o****n porque no, paso es una network además va a lo que va, respeto por supuesto, pero no le paso ¿sabes? y me ha dejado bastante sorprendida a nivel de comunidad me ha dejado bastante sorprendida entonces, no se

L: Y Aida, perdón, ¿tú en cuál estás?

Yo me metí en J***A, la verdad es que abrí FiveM y dije, vamos a ver**

M: El primero ¿no?

Total (risas) o sea, he tenido suerte porque hay un grupo que me ha acogido muy bien porque las primeras... básicamente fui un poco tratada como un objeto en varias ocasiones y muy mal

A: Es que... yo he visto y he vivido de todo en GTA, es que no me extraña

Es que justo quería recoger porque habéis estado comentando de estas experiencias que habéis tenido y que al final os ha pasado ciertas cosas entonces os voy a preguntar si recordáis alguna situación así que os haya llamado la atención que os haya pasado por ser mujeres, pero yo no hablo de rolear como mujeres, sino por ser mujeres, pero muchas veces, aunque esté roleando como un tío en cuanto noten que eres una tía...

M: Si, si

Sí os ha pasado algo así que digáis para mí ha sido una situación súper incómoda, desagradable o me ha hecho sentir poco segura si recordáis así alguna que queréis contarnos

L: A ver es que yo en FiveM llevo un año, pero todos los tres años restantes he estado en raids no sé si tenéis conocimiento de eso

A: yo estaba en G***H***

L: uff, no me gusta nada

A: es una mierda

L: bueno yo he estado en L*****U***** que ahora ya estaba moribundo pero bueno se... era como un rol muy serio, muy bien tenías que preguntar cuando hacía rol sensible tenías que decir aceptas el rol sensible y tú decías sí o no, por ejemplo, violaciones, cualquier cosa violenta bueno pues muchas veces no te lo preguntan y yo soy una persona que especialmente sensible, no soy la verdad soy muy pasota y eso, pero sí que hay situaciones como yo qué sé que te vayan a robar y me obligaron a quitarme las bragas, algo que tú piensas no me va a afectar y sí te afecta, por ejemplo, este tipo de rol sensible sin preguntar me parecen horribles y en FiveM creo que me equivoco me lo decís que no hay costumbre de preguntar si se acepta el rol sensible o no

A: yo por mi parte sí, osea yo lo que he visto y lo que he vivido sí, lo que pasa es que se acepta, pero tarde, me explico te han tirado ya la movida y entonces a posteriori ya te ponen do puede, es como no

L: a ver el do puede, pero eso no es, osea el do pude y puede sí, eso está en todos sitios

A: sí, me refiero, pero como que lo lanzan tarde osea que ya te han lanzado eso y entonces ya tú eres la que rompe el rol en plan de jo es que no hay dp, está rompiendo el rol y es como es que ya me lo he lanzado de esta forma como rompo yo esto, tengo que hacer una salida de personaje una tontería, una cosa que queda mal que no va con tal para salir de esta situación

L: es por eso mismo que en Raids sí que existía, antes del do pude o puedo, existía el aceptar rol sensible entonces ya ni te echan el me

A: eso está muy guay

L: que precede al do, sabes sí está muy guay la verdad, pero en 5M no se estila nada y me gustaba muchísimo porque además como persona que está haciendo el rol también, como persona que te está atracando también, cuando la persona te dice sí, sí, adelante, pues también te sientes más suelto de poder saber que la persona está sufriendo

A: es que hay gente que le da igual es que hay gente que no empatiza y van al win-win y a pasarse bien el rato, los streamers estos, tomate king y Wachinani sacadme un solo clip en que Wachinani le hable bien a una mujer

L: no, no, le tuve que hacer una entrevista porque tenía que ser seguridad del Vanilla y tener que comerme ese rol, o sea, medio una pereza aparte de que no me hace gracia sintiéndolo en el alma, pero bueno, tampoco voy a negarle el rol

A: claro, no se lo niegas, pero es nongrato, en plan de no voy a buscar porque esta persona no no sabe rolear con mujeres, no sabe no quiere, no le interesa

L: opino exactamente como tú, no hay problema porque vamos, fue asqueroso. igual esto, los dos gitanitos que tienen la PET que son como adolescentes, también horrible

A: tomate king, el alemán, el Wachinani es que yo he coincidido con todos, con todos

L: ahora me he tocado a mí

A: pues, oye yo lo digo así cuando hablo entre gente digo me como la sanción de evasión de rol antes de pasar un minuto más con estas personas

M: depende de cómo, es complicado, es complicado. hay tipos de, o sea, personas que rolean, que no tendrías por qué aguantar sus tipos de roles

L: pero sabes lo peor tienen 3.000 personas viéndoles y riéndoles las gracias tiene niños 16 años que luego vienen y se creen lo mismo actúan igual y así se está devaluando el rol

A: porque de esas 3.000 personas que lo ven saldrán 50 chavales repartidos en diferentes servidores 10, 20 tal, que van a ser Wachinani, van a ser tomate King, van a ser jajas, que es gracioso, a él le funciona .no, no te funciona y derivandome otra vez a lo que nos has preguntado antes de las situaciones por volver ahí, yo fui banda fui de hecho una secta sectaria del monte chilia y en uno de tantos roles en los que nosotros teníamos informantes o lo que sea o nos vendía en la droga o lo que sea hubo uno que no nos cumplió los plazos o alguna historia entonces lo llamamos al monte, lo típico que haces que vienen, que le explicas, que le haces un rol un poquito más agresivo para que se entere de las circunstancias. Yo tenía muy buen rollo con mi banda eran todos chicos y era la única mujer pese a que yo traté de verdad de reclutar mujeres, pero no hubo manera no era un server muy grande tampoco un rol pues es un poquito más violento tal y cual en el momento en el que yo intervenía porque a mí me daban mis compañeros me daban totalmente de renda suerte que yo quisiera lo que quiera en plan es que no tengo ni que decir de no eres una más, es que no trato ni que decir. en el momento en el que yo intervenía hacia el chaval sus contestaciones serán literalmente no voy a hablar con la mujer no voy a hablar contigo, contigo no estoy hablando con ella no hablo

L: aunque le apuntas con una pistola, no se amedrenta porque eres una piva ¿sabes? aunque le estés encañonando

A: y eso me pasó con eso en o*****n me paso como fue el que era el mandamás... había como dos tipos de mafia, de drogas y de armas que se encoñó con mi pixel hasta el punto de un acoso continuo enamorarse de mi personaje osea, etc y todo lo que trasciende luego en OOC. de esos acosadores varios osea de la olla, y ya no solo por el tema de ser mujer y os cuento porque es el que más me quedo y con el que más yo creo que me he enfadado. Yo tengo una amiga que conocí allí también que entró roleando de chico, roleó un personaje masculino tenía una voz femenina la intentaba a tal un poco tirar palante pero tenía una voz femenina se llamaba Marco, el personaje yo

hablando con ella OOC sabía que era cis, que era mujer cis pero imagínate que no lo fuera por lo que sea la de veces estando conmigo que la gente le paraba y le recriminaba trap, trapito drag, Transformers maricón, mariconas tal, blah, blah, blah

L: pues eso es para reportarlo

A: sí, claro, y reportas, pero es que...

Te cansas de reportar al final también

A: Claro, porque eso le pasó a esa chica ahora con un colega que estoy también al contrario un chico que roleaba una mujer igual entró en O**S***** y tuvo que salir al día por lo mismo la misma historia acoso, porque es acoso y me enfade un montón es que yo creo que hasta me salí del personaje en el sentido de

M: claro, lógico

A: y me salí del personaje

M: entonces el estado que está haciendo, rascándose de las narices o cómo va el asunto

También de hecho ayer con las chicas con las que hablé ayer me decían que una de las cosas que ellas veían es que el staff a veces ve bien estas cosas, como que no las ven para tanto

A: Vas a soporte y te dicen es que no te puedes meter con él porque es una interpretación, es que es un negro de barrio y a él le ha dicho trap pero a su amigo le ha dicho gilipollas, jaja está insultando a todo el mundo bromeando no, no es lo mismo decirle a tu colega de barrio gilipollas que a una persona que acabas de ver en la calle

L: lo de su interpretación es como decir es que yo si así lo siento en la vida real

A: pero por ejemplo el caso de ella es banda no sé qué le está apuntando con una pistola o lo que te dé la gana no, no voy a hablar contigo porque eres mujer te pego un puto tiro, qué pasa. vamos a su puerta y vamos a hablar de si soy mujer

A: es que me mandarían ticket a mí, me dirían que es un pg

M: no tiene lógica, ¿por qué? porque soy mujer no tiene lógica, no está valorando su vida no queréis que, o sea, el rol no se trata de valorar la vida como si fueses tú no estás valorando tu vida tío qué más da el género que tengas o sea yo flipo con estas cosas y estos son fallos de administración y de staff y de historias, ¿vale? o sea, no hay más no sé qué es lo que te digo un servidor así, tío, a mí paso uno, ¿sabes? o sea, pero es que ya no paso más vete la mierda y luego lo de tratar así me parece alucinanteo sea, me parece increíble, que un chico haga de chica o al revés, o sea, me parece increíble yo uno de los colegas, ¿vale? siempre lleva personajes de tías siempre, porque le gusta además es un tío que es generador de roles, es muy cachondo, ¿sabes? y ostia pues siempre se lo ha tratado de puta madre siempre ha llevado viejas, así de claro ¿sabes? ha llevado tal, no sé qué no antes, no ha habido problema

L: las viejas caen mucho en gracia

A: y luego el problema también está aquí en una cosa y es que cuando hace una persona que es cis porque lo hace por el gusto de jugar de otra persona vale, es acoso y es insulto y tal, pero yo también he conocido gente trans roleando OOCy le ha caído la misma mierda imagínate, si eso se entamara una persona cis ¿cómo le puede sentar a un chico que esté transicionando? que su voz, porque es que es la putada de que no nos podamos ver que su voz es la que es pero es que es mujer y ha decidido rolear mujer y por el tema de pues es que hay gente que no

M: es como los que deciden rolear de chinos o de mexicanos, porque te encuentras cada uno que dices hijo mío, es que no vale, es que no teyo sé que lo haces con buena intención, pero no me digas la verga cada dos segundos que no me digas la verga hablan más, a veces se entienden más expresiones y no vas a ir a esa persona es que me entiendes ya se nota que no es mexicano o ya se nota que no es chino ya se nota, y además como han visto mucho al perxita con el Jackie y esta gente y el Jackie roleaba el chino, que no sé lo que hará ahora y tal si, ya sabemos cómo rolea, te encuentras a Jackies por todos los servidores y dices de acuerdo, pero no vas a meterte con ese pavo no, está haciendo el chino, ya está ¿por qué lo hacéis con una persona que yo qué sé ¿sabes? auditivamente es chica, pero tiene un personaje, un pavo, ¿qué más te da?

L: una cosa muy poco relevante pasa lo de ponerlos tacones y que todo el mundo ¡uf! Por qué mides dos metros y me dicen me voy de tu lado, porque es que me siento un enano, a ver por rol, mido 1'60 y tú eres el que siempre se pone que mide casi dos metros, ¿qué me estás contando? es que por rol ahí ya te estás saliendo y segundo que más masculinidad más frágil, de verdad, ¿te tienes que decir algo porque te saca una cabeza?

M: claro, pero es que es increíble, porque hay otros que dicen ¿por qué no te pones tacones? Y es como ¿eh?

A: vístete mejor, que sexy provocando... es que si te pasa esto es porque lo provocas todas las burradas que en persona seguro que no dicen y espero que no digan ahí las dicen porque si, venga porque como no me vas a ver fuera pues te les digo que guarrilla, qué tal, no sé qué, que pesado

Claro, relacionado con esto, ¿hay algún lugar...? porque se depende del servidor puede que sea activo, o que no es tan activo, pero más o menos ¿sabéis de qué lugar es en general en los servidores en los que habéis evitado por este tipo de temas porque ya hay mucho acoso o porque habéis tenido una mala experiencia? ¿tenéis algún lugar?

A: El gimnasio del sur

M: El gimnasio

¿y tú, Laura, ¿sabes así de algún lugar que te haga sentir como incómoda o insegura?

L: yo es que soy un poco... me da igual, o sea es que si sé que hay un sitio en el que mi presencia va a incomodar, por ejemplo, he hecho ser mujer y que me van a a amedrentar o algo, es que voy, porque soy así entonces yo por ejemplo, me encanta hacer los papeles de vanila, me encanta bailar con los pechos fuera y el que me diga algo, lo he hecho a la calle y a mí me encanta, no tengo ningún problema. por supuesto, lo que me está acostando, lo que me está acostando encontrar bailarinas que por supuesto, en mi vanila no se hace ningún tipo de roles sexuales, ni prostitución ni nada, de rol más de 18, no se hace, pero sí que es verdad que bailamostenemos pole dance, tenemos el script de poder bailar en barra, muy bueno pero sí que es verdad que muchas chicas no quieren rolear y fuera les he preguntado, oye, mira y me han dicho que es porque bueno, porque no saben lo que se van a encontrar después, tiene miedo de que se las juzgue y de los roles violentos que tiene que aguantar la gente que quiera hacer de bailarinas

A: la gente no separa del OOC, se obsesionan con tu pixel, te abern mensaje por fuera se obsesionan con que ahora soy su chica qué chica soy soy de tu pixel te has obsesionado también conmigo... Miedito

L: totalmente sí, sí

Pero ¿habéis tenido relaciones sentimentales con hombres dentro de rol?

A: y fuera

L: yo te he dicho soy de ***** pero vivo en ***** ¿verdad? pues... conocí a un chico que lo tengo aquí al lado por cierto aquí apoyando todo

M: esa es la parte bonita

L: un chico con el que roleé cosas muy bonitas no fue nada baboso, no fue nada machista era una persona normal como tiene que ser tampoco estoy halagando que sea normal y bueno si al final me enamoré y me vine a vivir aquí

A: es una otra parte, a mí me salió mal

L: Pero esta es la contraparte de la gente que se obsesiona contigo es increíble

M: ¿Chicas a vosotras os pasa al entrar en un servidor que hagas tres horas de rol y de golpe te encuentres que ya tienes siete mensajes de siete tíos diferentes tirándote la caña?

L: yo he llegado a no querer entrar porque estaba agobiada

M: que dices ¿qué? o sea, yo os lo aseguro en el último.... en o****n Nueva York entré con rol pactado de pareja con un amigo para que no pasase esto para evitarme ya llevo un par de veces con un par de personajes y tal que entro a dos servidores distintos y entro con roles pactados de pareja y decir tío claro el colega ha encantado porque pimpam pero de llegar y depende como también supongo que depende como eres como chica todo lo que tú quieras a mí me gusta normalmente tener buen rollo y les saco muchas tonterías y me gusta hacer reír es como que todavía peor porque todavía se te

pegan más. En este último que entré con rol pactado y tal da igual que tengas novio IC o no lo tengas y que el tío esté al lado, y que el tío esté al lado, que te está mandando mensajes por el maldito iphone que le tengo una manía al teléfono que no pudo con ella porque te están tirando la caña a tu personaje a tus píxeles y luego como se abra la veda con discord ya locura

A: y es una mierda porque tienes que pactar no puedes entrar tranquilamente tranquila tienes que pactarlo para que te dejen en paz. A mí me paso cuando roleé además es que fue mi culpa porque rolé prototipo de chica que habían nacido en japon pero que era estadounidense monísima, pelo rosa ponía otra voz super suave...

L: (interrumpe) eso no es tu culpa

A: Yo le tiro muchas voces y tal, pero hice un prototipo de personaje que iba...

M: que ibas a tener 30...

A: porque me da igual yo hago lo que quiero y ya está que me pasó, que me cayó uno de estos que se obsesionó con mi personaje hasta tal punto en el que yo no te he ligado, he sido simpática contigo como soy con todo el mundo no creas que tú eres especial por eso y porque una vez por fuera por discord también fui simpática con él y ya fue como coño esta se ha enamorado de mí y es como no confundas, y en ese mismo servidor después de este acosador conocí a mi ahora ex desde febrero que creía que sí, un año de relación con esa persona con la que creía que era una persona fantástica, maravillosa y fue la peor decepción de mi vida, por eso es que es como la parte bonita la parte de mierda

L: Bueno, pero ya dentro de un año hablamos (risas)

M: ¡No mujer! Que no todos son iguales

A: no son iguales, no son iguales, pero a mí sí que me paso eso que me emocioné tanto porque además es que es una relación totalmente parasocial de te conozco, pero no te estoy conociendo, conozco pues hemos hablado hemos visto alguna peli, tal, el tonteo tal, ocurre te ves en persona, empecé a salir los mismos veces encima distancia, tal, no sé qué nos cuantas y me di cuenta de que este tipo era un fracaso totalmente en resumen así que...

M: ¿os puedo decir algo?

General: Si, claro

M: yo creo que después de un año viendo muchos tíos porque muchos pavos os puedo decir que si no conoces, no conoces obviamente no conoces a la persona y tal pero puedes ver entre comillas analizarla bastante bien con el tipo de rol que lleve y haga, experiencia y pistas, porque sí, a mí también me ha pasado el servidor del amigo entre comillas donde yo empecé a rolear que en teoría porque eso sería una historia para otra cosa, era como mi pareja en la vida real, claro, reflejó muchas cosas dentro de los roles que luego era realidad en la vida real

A: eso es un problema, separar la línea

M: yo he hecho rol bajo especteo, master, tengo master en rolear bajo staff y bajo fundador porque él era fundador en este caso que todavía es más así, entonces calas mucho al final, pillas la experiencia que tiene huevos que tengamos que pillar esta experiencia cuando entras, volvemos ahora mismo a jugar a pasar un rato divertido a desconectar de tu irl

A: la única parte buena que le saco es que, y por mierda que sea la experiencia es que al menos a mí me ha sacado unas tablas que yo pensaba que no tenía

M: a mí también

A: pero en el juego y fuera el juego he sacado unas tablas y una capacidad de analizar de tú no, tú no, tú sí

M: si, si, si huelo a la legua, huelo a la legua, a la peña yo roleo mucho con tíos, pero a mí siempre me ha pasado siempre he tenido más amigos que amigas porque no lo sé ahora estoy intentando abrirme al género femenino precisamente para, hostia, porque sí porque es joder, es súper bien y hostia, es que es una cosa que se da que ya los pillas, los cazas a muchos al vuelo y dices relájate y me sirve, me ha servido en cosas para aplicarlas en la vida real y decirte, te calmas, soy M, soy una persona, no me vengas a tocar las narices, o sea, hasta aquí

A: a mí me sirve también para dejar de ilusionarme para dejar de proyectar para dejar de un montón de cosas que hacía antes de conocer a poca una persona y proyectar y tener unas ilusiones super altas unas expectativas super altas y al final, a base de palos y de estas experiencias la parte buena que yo saco es que te enseña, aprendes

Y vosotras, o sea, conforme estas experiencias que habéis estado contando también antes, también pues, como hemos ido por este hilo luego, pasan situaciones desagradables o conocéis a alguien que os molesta o como ha dicho bien M, que dice, no, yo me los huelo de lejos y les evito, por ejemplo, o que no me rayen o pongo límites, pero cuando ha pasado algo ¿sabéis de alguna consecuencia que haya habido? de decir, pues yo que se lo reporto y le banean o lo he contado en algún sitio en el que le han hecho el vacío

L: le banean en nuestros sueños, eso es muy difícil, tiene que hacer algo, o sea, antes le van a banear por hacer un drive, por empezar matar a todo el mundo sin poder, que porque te haya acosado, dicho

A: porque ha mentido con su edad en la WL, ban. ah, pero ha acosado a tres chicas sistemáticamente tanto y IC y OOC hay pruebas visuales gráficas que te están y testimonios de chicas, ah, pero es que vuestra palabra contra la suya es que eso pasa fuera de mi server, fuera de mi server no puedo controlarlo, es que no puedo sancionar porque alguien diga en twitter tal

L: o máximo, oye, mira, no lo vuelvas a hacer que es que la chica se ha molestado como si fuera nuestra culpa

A: ¿y al final quien se va del server? la chica

M: bajaros el medal. el medal sirve para grabar, tú eliges el tiempo, vale, pasa algo, o sea, yo lo hago mucho para roles, pasa algo y tú puedes poner un límite de tiempo, por ejemplo, yo qué sé 30 minutos, pasa una movida y yo que sale mal y que hago le doy al botoncito y me ha grabado los 15 minutos o 20 minutos o 5 minutos anteriores, cuando hay un reporte, vale y hay una movida así no, es que fulanito, no, no, toma toma el vídeo

L: como siempre las mujeres teniendo que ser precavidas hasta en un juego, ¿sabes? para luego aportar pruebas

M: cuando hay guerras de bandas o facción policía contra tal, quieren pruebas gráficas toma pruebas gráficas. yo os lo digo a este, porque va muy bien porque hay momento... tú no sabes cuando te vas a encontrar una situación así realmente, a no ser que vayas a hacer un rol de X, vale, que entonces puede pasar de todo, vale puede que te encuentres pues eso, a un imbécil que no sabe hacer bien el rol de atracarte o lo que sea, digo imbécil como puede ser, pero es que claro, con tías no me ha pasado, si pasa es con tíos, ¿no? total, te das al botoncito y dices, vale, tengo los 20 minutos anteriores vámonos a la sala de reporte a ver qué le explicas al staff si el staff consiente su actitud entonces sí, quien se va a ir, voy a ser yo pero no voy a dejar, o sea a tu servidor, gente mía no va a entrar ya te lo digo ahora

¿Y conocéis casos de chicas que se han ido a servir por estas cosas?

M: sí

L: yo me fui del que dice M, de o*****n New York

A: y otras chicas también y además, líos de esos y líos de robarse novias, robarse novios es que muy heavy.

Y al final las consecuencias son más para ellas, ¿no?

A: sí, sí, creo que sí

L: consecuencias o la o la ausencia de ellas de las consecuencias hacen que te pires

M: Claro en estos casos eres tú como mujer que dices, yo no tengo porque estar aguantando esto

A: Y a ellos les da igual, porque saben que la consecuencia va a ser para ella, en plan de a mí que me puede pasar que me caiga una sanción, no me van a banear claro le da igual

pues, si os parece bien, sobre todo porque no quiero quitaros mucho tiempo, os voy a hacer, así como una última pregunta y ya pasamos a poner un par de vídeos. La pregunta que os voy a hacer es es que espacios soléis evitar ¿a dónde soléis ir? o sea, vosotros en vuestro día a día dentro del rol ¿a dónde soléis ir más o dónde soléis estar más?

M: Depende del personaje

L: claro, es que depende mucho

M: yo por ejemplo hasta ahora estaba con un personaje motero entonces claro yo estaba mucho en la zona del norte sobre todo porque claro por rol y tal teníamos casi todos los garitos de allí y el taller y no sé qué yo estaba mucho con el personaje que llevo ahora que es S****, que es, además la intención es hacerla malandra, que veremos cómo va la movida por eso me hace gracia tener esta dinámica porque veremos a ver cuántas tonterías así de lo que hemos hablado, me voy a encontrar, claro, con S**** por ejemplo ahora mismo poquita zona, poquita zona, pero la idea es llevarla por sitios más como el vanilla, de hecho estaba hablando con el fundador de este servidor para ver si me ocupo yo del vanilla como tal porque yo he hecho mucho rol civil yo en mi caso, yo de banda y de mafia diríamos que soy nueva pero un local te lo sé llevar un local te lo puedo llevar y puedo generarte rol en los locales no tengo problema entonces bueno, pues la cosa depende del personaje unos cosas u otras y depende del lore depende como el carácter que tenga tu personaje yo tenía el primero con el que roleé le encantaba irse al monte chilia se pasaba la vida ahí, la iban a buscar ahí porque le encantaba ir en moto y no encontraba hacer ruta

A: a mí lo que me pasa es que independientemente del personaje que creo no sé por qué si me sale natural o por experiencia siempre me sale irme al roléar al norte al Yellow, al sandi y a la 68, no lo sé, aunque tengo una periodista llevo roleando lo que más civil cuando tuve banda fue banda norteña porque teníamos la base del poblado que hay del chilia, que hay gente en pelotas pues esa era nuestra aldea de secta entonces rol de de norte, rol de banda de norte, fui camarera del Yellow, , trabajé en el mecánico de la 68 trabajé en el badulaque de la 68 y luego ahí en el sur, creo que lo único que he trabajado fue un bar de copas, una B y whistle news porque he roleado muchísimo whistle news pero vamos, rolé una chica periodista totalmente caucasica de familiabien tan no sé qué, el último que he rolado es que se fue a vivir a Jimstown con un amigo que hizo de allí por ejemplo o sea es totalmente tal y eso que era la primera vez que yo hacía vida de los barrios del sur porque no lo había tocado, no me interesaba era un poco desconocido para mí pero es un sitio al que me gustaría probar pero no sé por qué de a mí salirme al norte

M: quizá un poquito por la seguridad o sea porque es algo que ya conoces y que ya sabes, porque a mí eso me pasa mucho después ya tengo los personajes muy callejeros y entonces qué pasa que en el norte estoy mejor que en el sur

M: No sé si pasan todos los servidores, pero en los que he estado igual es por media edad, la gente que somos más mayores, estamos más en el norte y los jóvenes están en los barrios del sur en Jimstown, en la rotonda en Groove, no sé qué, que bien, es me parece lícito, me parece súper guay que estén allí no sé qué, pero a mí como que me causamás cosa ir para allá y me voy hacia el norte a ver si hay algo ahí

Entonces se podría decir que la división que se puede hacer del mapa sería más por edad que por género

A: Yo creo que sí

L: yo al revés que mis compañeras nunca soy en el norte no toco sandi ni toco paletto nunca, lo digo porque es verdad, siempre estoy en la ciudad y normalmente siempre estoy o en mi puesto de trabajo o en casa, roleo mucho en casa porque hago fiestas siempre barbacoas, lo típico de civil y ocio nocturno, pero nunca voy al norte

A: y luego en el sur no nos pasa que buscáis zonas tipo más rock food Vinewood, Mirror Park que todo a la otra parte

L: Bueno, claro, yo por rol de personaje y tal, nunca voy a los barrios bajos porque me siento insegura, sabes, entonces ya ni los toco la verdad

A: Pero antes de ir a los barrios bajos los barrios bajos, el único problema que tienen son esas calles, esas rotondas delimitadas que esas que hay rol de entorno pero yo roleando esta última experiencia de esto, de vivir en Jamestown eran negros en plan el típico rol de pues no sé por qué salió por ahí el rol que me aceptaron súper bien y salió y fue distinto y dije, bueno, que hace esta señora pija en aquí pues pasó, pero me di cuenta de que toda esa zona la zona de burrito, lo que nos la calle y tal, no sé qué, hay mogollón de mapa mogollón, está súper desaprovechado, pero guay

L: Sí, sí, está muy bien

M: Es curioso, por eso, yo por ejemplo en un sitio que me he pasado media vida es en el tequila porque a mí me encanta el tequila

A: es muy guay esa zona

M: Claro, también será porque precisamente yo soy rockera entre comillas lo que más me tiras el metal y todo eso, entonces yo el tequila es como en mi segunda casa también es el primer sitio en el que yo empecé a rolear

L: Además siempre lo regenta gente maja, no sé por qué

A: Tequila siempre es un sitio guay

Que guay, pues si queréis os voy poniendo los vídeos, los comentamos para acabar, que es que me da palo quitaros mucho

A: No te preocupes, yo estoy guay aquí

L: Yo también

M: Está muy bien conocer gente ¿no? y compartir todo esto porque quizás es una cosa que no sueles compartir al día a día en el roleplay ni incluso con la gente que tienes al lado que rolea con contigo, no vas hablando de esto

L: ¡Que va! Es la primera vez que me pongo tan profunda hablando de esto

A: y más que nada, no estás en espacio yo hice una entrevista con un chico que hacía estas típicas entrevistas de charlando de cosplay, o sea de roleplay y fui la primera chica invitada de su canal y fue la única persona que sacó todos estos temas de trato a las

mujeres de machismo, de acoso, de tal, no sé qué y me decía el propio chico que llevaba bastante tiempo roleando me quedó tal que me dices que me cuentas pasmado lo otro, yo en serio ha hecho falta que te lo cuente ¿no lo has visto?

M: amigo, no sé yo, date te cuenta

A: amigo, no te cuenta es lo que más me choco en plan de ¿Qué me dices? ¿Qué me cuentas? ¿Esto pasa tal?

M; no se lo creen ni Dios, también te lo digo, porque vamos

L: bueno, eso viven en un mundo paralelo que también te digo que hay alguno...

M: bueno, sí, claro, es lo que decíamos antes con los acosadores a tus pixeles

A: bueno, no les pasa a ellos, no existes

M: literal

A: yo no podría ser así, yo jamás haría eso es que eso es... vamos, perdonable en serio, llevas todo este tiempo roleando y no te has dado cuenta nunca, entonces igual hay...

M: en serio, llevas todo este tiempo roleando y no le has tirado a una pava el que ojo es más bonito o que guapa eres venga, no te lo crees ni tu guapa

A: o lo has visto de otra persona y lo has parado es que no has parado esto nunca

M: y luego hay otra, que aquí hay una doble vara de medir con la peña que vas de este paro si te cae un rol más 18 te van a encantar, o sea, déjate de tonterías, ¿sabes? déjate de tonterías porque le hagan un... es que lo siento, es muy basta pero que le hagan una paja a tus pixeles te vuelves loco, es que es verdad es que van de santos algunos y no, es el palo tío que si te empiezo a comer y al cuello podría te vas a hinchar a tirarme *dos* de podría, podría, podría

L: pues si os digo los salvadores que vienen al vanilla de yo puedo sacarte de todo esto le digo que soy la dueña

M: además a mí me parece una manera muy guay, mira, precisamente me parece una manera muy chula que el vanilla lo llevo una tía por eso estaba yo pensando en llevar el vanilla que me han ofrecido te voy a llevar yo el vanilla

L: te va a gustar

A: yo siempre he querido hacer rol de cariñosa o sea...

L: ¡Ay pues vente!

M: yo os paso el servidor

L: pero vamos que te digo que babosos tendrás que aguantar igual. mira, ayer y esto ya me cayó, pero fue muy gracioso porque me tuve que reír. Al final de de la noche

siempre le digo a mis empleados muy buen trabajo y uno me dijo muy buena noche no sé qué y le digo un placer contar con tu presencia como siempre, pues yo qué sé por hacerme la jefa guay me mandó un mensaje al minuto eso que me has dicho, me he dejado descolocado, entre nosotros hay una química y yo ¿qué me estás contando? yo me reí aquí con mi novio

M: es que me hace mucha gracia porque a mí me pasa mucho, porque claro al hacer de camarera yo también es que juego ya como me los huelo yo ya me lo tomo como para mí es un juego más, ¿vale? entonces yo soy muy cariñosa normalmente y además siendo camarera la vida real también me pasa que te digo pues gracias corazón o sea les tiras un poco es mortal es mortal, porque tú lo haces por amabilidad espero que te guste venga guapo, que vaya bien guapo como te digo a ti, guapa como le digo me entiendes, ya está tienes el puto iphone ese que va, como el culo petao sabes, de mensajes de no, guapa eres tú y dices no, no empezemos no te he dado pie

L: por la forma en la que me has servido la copa he notado que te gustó nena

M: sí, sí, sí se pondría rojo, /me

A: que me ha gustado mucho rolear contigo, te parece sí, no se te parece que se hacemos

M: sí, esa es otra o que bien roleas pero por decirte guapo

A: esa voz la pones tú

M: sí, bueno la voz sí, otro gran melón ese melón... sí, bueno

L: la voz es tu físico en rol

A: cuando te ponen el título de la voz de cachonda

M: sí, la voz sexy

A: la voz de cachonda, me dicen a mí

M: a mí hubo una vez que me dijeron hoy en día es amigo, vale entonces tenemos cachondeo, y ya está dejó como anécdota y punto, pero a mí este amigo me dijo te puedes creer y es un tío que, ostia es bastante formal no es un niño, tampoco por tonterías que entré en tu local y al oírte la voz, dije me piro de aquí porque la voz de esta tía me pone cachondo y yo pensé pero qué os pasa y le dije tío, pero qué te pasa o sea, qué os pasa no es que tienes la voz sexy pues, yo al principio pensaba una mierda cuando te encuentras a siete pavos que te dicen lo mismo, dices qué está pasando no puede ser yo la única, no puede ser yo la única o sea, se lo dicen a todas, ¿verdad? se lo dicen a todas, es la nueva manera de ligar dentro del GTA, qué voz más sexy tienes

A: a mí me han dicho, ni siquiera sexy que dices, bueno, qué mono voz de cachonda tienes una voz de cachonda, es que todo lo que dices parece que es cachondo

L: sí, no se dan tus oídos sucios, ¿no?

A: no, a partir de ahí voy a rolear con esta voz, tío

M: porque ellos nunca tienen la culpa de nada, eres tú que le has dicho guapo por ponerle un whisky

A: que tú eres la cachonda, sí

L: incluso de lo que vistes, o que sea un muñeco

M: es increíble

Es que además os voy a encantar este clip porque este viene por ahí

M: a ver, a ver

L: Me voy a cabrear

Antes de empezar, os voy a dar un poco el contexto, porque claro un clip aquí de la nada pues puede ser bueno, como veis aquí hay un chico azul y otro chico de rosa, ¿vale? pues yo estaba hablando con el chico de azul sobre su ex porque él está muy resentido con su ex y su ex es mi amiga, ¿vale?

A: me encanta, me encanta

Me va a contar un poco cómo ella le dejó todo esto, todo, pues ya es resentido buscando mi aportación y viene el de rosa, empieza a decirme pues eso que este tío me está intentando camelar toda esta historia el azul le dice, no tío, es raro estar intentando camelar porque yo siempre voy de cara, como diciendo si quise hacer algo con ella es lo que se ha dicho bueno, pues esta la respuesta del tío de rosa

[CLIP ESTÁS MUY RICA NENA]

L: es súper típico

A ver un poco qué opináis de esto, como lo habéis visto...

A: Wachinani número 324 o sea, es que es así es que lo ven lícito porque lo hace el famoso y palante, es divertido, gracioso humor interpretación

L: típico de... no, tú lo que le tienes que decir es que le vas a hacernos así que no sé cuánto y sin venir a cuentos y sin pedírselo y sin nada y sin criterio ninguno

M: además te estás metiendo en un rol, o sea, de eso tendría que estar sancionado directamente te estás metiendo en un rol ajeno

A: por no hablar de que siempre o casi siempre a la mayoría de las veces que tú estás rodeando con una persona de género contrario, siempre está la persona de venganza liaros y justiciaros si es novio, si es pareja si es tal, no sé qué y entonces el que interviene es para meter cizaña para eso o sea...

Entonces bueno, os habéis sentido reflejadas en algún momento con esto, lo habéis vivido....

L: totalmente, vivido y reflejada

M: sí, sí, sí

Bueno, pues este otro es un poco más explícito por así decirlo, el otro es verdad que es un poco desagradable pero que se podría escudar en porque es que es mi rol, o sea, es que su rol es así

A: seguramente

Bueno, pues esto el contexto es que me estoy cambiando de zapatos o sea...

A: me da miedo por dónde va a ir eso

M: verás tú

[CLIP LUEGO QUIEREN IGUALDAD]

Todo porque llevaba un top con escote, vale esto es todo

L: asqueroso, y en parte cuando tú te estás cambiando de ropa por rol no te estás poniendo en medio de la tienda cambiarte de ropa

M: es que, bueno, yo flipo, tío

L: es para empezar y...

A: pero qué falta a toda la normativa del... de todo eso, de que no puedes ver o sea, esa persona no está ahí cambiándose delante de ti y luego el comentario de... y luego en igualdad, eso no es un personaje

L: eso, eso, ni lo dudes por un segundo, ya te digo

A: esa persona detrás lo hubiera dicho igual, o igual no lo dice, pero lo piensa, igual en twitter lo tuitea, pero en twitter te lo responde

L: O no te va a la cara a decir boff, es una naturaleza, pero es un cobarde y a la cara no lo haría, por supuesto pero la gente se escuda mucho de su personaje de GTA para ser un cerdo y un acosador está más que visto

A: sí

Que fuerte, sí. La última pregunta que os quiero hacer vamos en relación a.... bueno, mi idea es que este TFM no se quede solo en lo académico, ¿no? y que me pongan una nota y venga hasta luego porque, bueno, no tengo esa idea de la academia, entonces no quiero formar parte de eso, entonces que el TFM se pueda llevar un poquito más allá y hacer como una recomendación a ciertos servidores para que traten de mejorar la experiencia de las mujeres

M: ojalá

Os iba a preguntar vosotros como jugadoras que, seguro que tenéis muchísimas más sugerencias que yo, vosotras que veis que podría cambiar, que podría mejorar para haceros sentir más seguras, que no os incomoden, que no haya tanto acoso... que creéis que puede cambiar, qué se puede mejorar

A: Yo siempre he tenido una idea y me ha faltado plantearla alguna vez en algún servidor que es, así como existe staff de atrezo o encargado de polis, encargado de tal staff de lo que sea porque no crear la figura de un staff de sensibilización ya no sólo de género de raza, de etnia, de lo que sea, o sea, sensibilizador, una persona o un grupo de personas reducido que se encarguen de esos temas que x horas al día hagan una de espectear ojo a lo que está pasando y que sean una referencia de personas que necesiten hablar en plan, me están acosando, yo sé que si le abro un ticket al staff de lo que sea te voy a decir, muy ocupado, muy tal, no me interesa, su problema tal, no sé qué, la figura del staff de sensibilización es ocuparse de todos esos temas mediar, resolver y tomar medidas, y tener una normativa de sensibilización y que haya staff que sea así, o sea, sensibilizador o sensibilizadora o sea, sensibilizadore me da igual, me da igual o un equipo si necesita más gente pero una persona, yo sí que la pondría como un mediador como un tú y tú venís a la sala, si queréis estar en la misma sala y si no, hablaré con los dos me vais a contar qué ha pasado, y sí o sí vais a salir de aquí con una resolución por parte del servidor, nos vamos a dejar en Visto ni en Ghost va, y en nombre del staff, yo en nombre de todo el staff, porque es que luego es otra, luego se meten en no hay que votar, no, yo tiene que decir todo el staff no a ver qué dicen los fonder, no, esa persona con total derecho y garantías de lo que digas a persona es en nombre del staff, y si tengo que echarte porque eres un acosador, te vas a la puta calle y no vuelves

M: sería ideal, sería muy bueno eso, es una gran idea

A: Yo siempre lo he pensado eso y lo que me ha faltado es proponerlo porque no ha habido tripas de hacerlo, y que luego yo también entiendo por parte del staff y en quién confío, y quién delego eso claro

L: no, también es que al staff les da mucha cosa a perder usuarios, pues que antes no te conviene perder usuarios, porque si al final nos tendremos que irnos nosotras, mira mi server ha hecho comunicado ayer, hizo un comunicado ayer que está sancionado, decir la palabra maricón, y nigga, me parece súper bien pero sé que lo hacen por los streamers, no lo hacen, no lo hacen por cómo se pueda sentir una persona negra o gay, es porque si no en twitch te banean, porque verdad porque no baneáis puta, que me la dicen cada día trece veces, ahí está la cosa que no es lo creen nadie, que lo hacen verdaderamente por la gente gay ni a negra

A: no, no, lo hacen por intereses, y porque acaban de entrar una tanda súper grande de streamers y entonces hay que darles garantías a los streamers

L: me viene ayer uno, me dice oye te puedes poner algo, pero así, saliendo de rol completamente, te puedes poner algo que no se vean los pezones, no se vean por

completo, pero yo hago una bata y dices que al final y dice me van a banear ¿por qué? porque estaban directo y se supone pues y me pedía a mí, ya me pusiera algo de ropa

A: vete tú buscate el rol

M: vete tú

A: te dice tápate las tetas porque me perjudica a mí en mi stream en mi rol, no se le ocurrirá a nadie decirte yo qué sé, tío, no le digas algo de sus tetas, que quedas como eso no lo dice por mí, por mi streaming no vas a haber otra persona que le diga vete a la mierda, o sea, deja de decirle cosas de sus tetas, eres tonto

L: claro, no, no, nunca

M: no, eso no, eso no va a pasar

L: una amiga tuya seguro, pero otro tío, no

M: es increíble, tío yo en el servidor que estoy ahora en normativa, porque soy streamer entonces le pegué repasito, un sitio que está, o sea, vetado de streamer es el vanilla

L: ¿en serio?

M: porque estoy hablando de el con el fundador porque me llevo buen rollo con el fundador y tal, me dijo, si tú, a ver lo tengo puesto en normativa, para los que son streamers, porque ya sabemos que una tetilla en Twitch te banea, vale dice, si tú quieres llevar el vanilla dice, lo que podemos hacer yo quito los NPCs, porque el tiene que ser puestos ahora, vale, para que sea funcional y porque tenía que probar todo el mapeado y tal, dicey asegurarse sólo que el uniforme vale, tape los pezones, porque si no te van a meter a ti el strike o sea, a mí como servidor me da sabes, me va a dar lo mismo y tal, pero claro es una cosa que puedo llegar a entender o sea, puedo llegar a entender porque hay una plataforma más grande que es Twitch que actúa bajo estas maneras vale, que también habría mucho que hablar con Twitch, porque permite unas cosas y otras, no o sea, ya

Porque depende de quién y para quien sean las tetas

M: efectivamente, por eso lo digo sabes, que es del palo bueno

A: los tetas, los pezones, porque bueno...

Claro, pero se pueden enseñar las tetas que son de consumo masculino.

A: ¡Claro! Osea y son las tetas reales de la señora Amouranth, y pongo nombre, si son las tetas reales de la señora Amouranth, Twitch no tiene ningún problema de hecho, le parece súper guay pero ojo que sean las tetas de Agapita Gapornis mi personaje pixel de GTA y se le ve un cuarto de pixel de pezón, que no es real porque entonces mecachis.

M: que ha pasado, Jaja, no te ha pasado

A: es que ni siquiera existen Agapita Gapornis no existen, son pixels, son puntos que forman un pixel, no son reales no es una teta

M: no, no, no

Bueno, os comento algunas de las sugerencias que hicieron ayer algunas de las que me han ido haciendo el tiempo que he estado roleando, a ver que os parecen y si queréis las comentamos, os comento, por ejemplo hicieron una muy parecida a la que ha hecho Ari, que dijeron de tener un staff mucho más concienciado y mayor cantidad de staff para que se puedan hacer cargo de estas situaciones, porque se dan tanto, que necesitamos más gente, que es verdad que la idea de un staff directamente de sensibilización que me ha flipado el nombre, porque me ha parecido un maravilloso llamarlo staff de sensibilización, porque se está haciendo alusión a cosas sensibles y a temas sensibles, pues hablaron de esto que sería como un primer paso para ese staff de sensibilización. Luego hablaron también de cambios en la normativa que no se permita hacer roles de violaciones, que no se permita hacer este tipo de roles que yo ahí tuvieron un poco... No hubo un consenso, porque una decía que sería muchísimo mejor evitarlos si ya está porque por lo visto, hay servidores en los que no se tienen cuenta la voz de la mujer y directamente se rolea y ella por miedo a que le haga una falta pues lo rolea también y al final también te estás encuerpando el personaje que tienes en GTA pues ella hablaba de que prefería quitarlos porque la gente como que pasaba de hacerlo bien por así decirlo ¿Qué opináis de esto?

A: Que yo los eliminaría, yo no los permitiría, pero ya también por experiencia personal porque un rol de violación no es sólo el rol de una penetración un rol de una violación es un tratamiento hacia ti, inadecuado y sin consentimiento, entonces tú no sabes la historia de las personas que hay detrás, tú no sabes si han pasado por algo de eso este caso es mi caso, a mí que se haga alusión hay un videojuego que si quiera ese plantee me parece, a ver, yo entiendo que es GTA GTA por suerte por desgracia ha hecho broma de eso va de eso

L: pero es GTA, y los muñecos son de GTA, pero tú no tienes por qué comportarte si es un rol y es vivir una vida no tiene por qué ser de GTA puro y duro

A: pero me refiero a la gente que lo escuda siempre en cómo es ficción no lo tomes tan a pecho si esto no pasa de verdades como ya pues si es ficción elijo la parte de la ficción bonita en la que ni siquiera esto que es una mierda en la realidad esto aquí en la ficción no pasa porque la ficción es mejor fíjate nos comportamos incluso mejor así que eso lo vamos a eliminar podemos elegir es mentira es ficción pues vamos a elegir cosas guays que sea eso

L: yo cogería la normativa de rage antes de poner ni siquiera la palabra violación pondría aceptas rol sensible porque uno cuando se ve la normativa ya sabe lo que implica el rol sensible dentro amputaciones, violaciones cosas que ya pasan un grado que le puede molestar muchísimo a una persona y entonces ya antes de poner el rol en sí que ni siquiera sepas cuál es aceptar rol sensible no sí pues ya está, pero yo como persona que le encanta el rol dramático y tal... a ver no es mi rol favorito ni yo lo haría nunca la verdad pero bueno

A: es que ya no es solo la parte de la persona que recibe ese rol que sin dudas la peor parte, imagínate ponte en la otra parte en la persona que va a realizar la violación en el violador tienes la tripa de rolear ser un violador es algo que no concibo algo que no, pero a título personal, en plan de....

M: no me he encontrado yo, no me he encontrado yo con eso entonces no te podría opinar quizá por suerte no me he encontrado con eso yo creo que los roles son lícitos hasta cierto punto, vale, es decir si vas a querer hacer un rol de violación que es heavy o sea me parece uno de los roles que puedes hacer más heavies vamos antes, No a pactar el rol como tal pero vamos a hablar y lo dicho un consentimiento si acepto que mi personaje pase por ese proceso de mierda porque así le va a dar historia o va a tener unos motivos para hacer X o tal o no lo acepto yo creo que eso tendría que estar ultra hablado antes de proceder a ello por un podría no.

A: que no sea una persona que le viene bien ese rol y ya está ya es depende

M: porque a mí por verme bien a mí me encantaría como ayer que me encontré un negro que le dice al que no a mi personaje al amigo de mi personaje le dice sopla pollas me hubiese encantado llévalo por el monte y torturarlo no tiene puto sentido, ¿me entiendes?

L: he hecho roles de matar a alguien y le preguntaba esto de aceptarlo sensible no pues nada le pego a continuo y ya está y se acaba el rol que me decía que sí que yo me divierto pues nada pues ya se lo torturábamos un poco o sabes lo asustábamos más

M: pero tendría que ser bajo aviso siempre es que yo no sé por qué en FiveM no existen esas normativas

A: Yo es que separaría el rol de mutilaciones, muerte, etc del de violaciones y el de las violaciones lo suprimiría del todo en plan todo

M: creo que no es necesario tampoco llegar a ese extremo para hacer una historia como tal

L: y es que no conozco a nadie que haya hecho ese rol

M: y yo tampoco

A: es que puedes elegir cualquier otro motivo para que el personaje rote o que tu personaje se desarrolle, puedes elegir cualquier otro motivo para que evolucione ese desarrollo de hecho puede estar en su historia previa a su personal no hay que hacerlo simplemente está en su historia, lo puedes rolear y puedo dar el desencadenante del desarrollo, pero hacerlo en el juego o sea que hay el papel de violador y persona violada es que los dos papeles me parecen mal para las personas que les corresponden

Claro, a mí esto me lo contaron en el grupo de ayer y me contó queo sea que no le pasó a ella que le pasó a una colega suya, que le obligaron a hacer el rol porque el tío lo empezó y ella por miedo a llevarse una sanción lo siguió y ella no quería estar ahí y acabó yéndose del servidor porque decía que ella le había sentido una agresión porque al final tu personaje...

A: es parte de ti es lo que decíamos, claro

M: ese miedo de la sanción se tendría que acabar también porque si tú me tiras un podría y yo te digo que no está en tu deber inventarte otra cosa

L: pero es que hay gente asquerosa que te pone el do como sería posible que se negara si la tengo atada y tengo más fuerza que ella y esperan que le respondas ese do

M: sí porque hay gente muy lista, también hay muchos que ya se lo buscan , más que nada porque es como el do más tontito que es el que te comería la boca o le comería los morros podría yo he roleado y le he puesto no directamente vale a veces yo si tengo buen rollo y tal tiro dado si pasa y para dejar un poquito a la cerra historia pero si te pongo no lo que hizo el amigo pues fue un vale el do se vería como le hace la cobra entonces tiene una conversación incómoda no ya está se queda ahí claro porque ahora ya él está incómodo porque representa que estaba enamorado ella no puede besarle por mucho que le guste porque tiene al marido y no sé qué vale que es como pasé en de gavilanes ok de acuerdo tío si te tiro un no te tiro un no punto búscate la vida tienes que tener en la cabeza que yo te puedo tirar un no como la voy a aceptar todos los roles

L: hay cosas asquerosas a las que no le puedes tirar un no, por ejemplo, me tiene un tiempo en la policía y entonces fui a un aviso con un compañero no sé, joder como se dice, tomando la declaración a una chica que le habían robado y pone mi compañero policía le mira el culo a la tal y ahí no pones podría o sea y ahí no te pone podría le escribió por ver y dije me parece asqueroso que hagas ese rol donde ella además no se puede negar y, además se siente violentada te parecerá una tontería pero que yo que yo esté aquí rodeando tan tranquila y lo que es que no estás mirando el culo me da asco sabes lo que te quiero decir y ahí no hay do de podría, ahí no hay du de podría

A: el único que puedes tirar ahí es el do se daría cuenta y a suerte sí no tal y aunque se dé cuenta que

L: yo creo que se sintió tan incómodo

A: es que qué hace un policía mirándole el culo

M: es que además es un policía porque eso te lo hace un civil y dices vale tiras así se daría cuenta le lías un pollo ¿no? Ok, pero un policía va por encima de ti y eso es reportable

A: pero eso no reportarías porque al final pero que pasa cuando le aportas que es que no le van a hacer caso

L: es un policía que es un guarro y le dirán vale no pasa nada no pasa nada

A: porque en la vida real al más guarro le dan trabajo de poli

M: no os ha pasado que todavía no has entrado al servidor y por lo que sea tienes amigos que han entrado empezas a hablar con Peña y tal y os viene el típico de bueno yo te aviso que lo sepas mi personaje es muy tira cañas porque va cachondo todo el día y es del palo

L: me ha pasado y a ver mi personaje es muy machista no te lo tomes a mal, sí sí,
es que soy un motero

A: y claro me encantaría responderle te voy a avisar, pero es que a mi personaje le encanta arrancar uñas si te arrancó una uña de verdad que lo siento es que sí

L: Es mi historia de personaje

M: es que es increíble

De hecho, el primer clip que os he puesto es ese tipo de persona, que dice que “es su personaje” hasta que un día nos admitió que OOC era igual...

L: Y se creen graciosos

M: Qué asco

Claro, yo me he negado a rolear con el... Y bueno, continuando con las propuestas, os voy a contar la última que es el /acoso que haya un como un comando que tú puedas tirar y que venga staff a ver la situación. Esto se está implementando en el server en el que estoy yo, aunque no se conoce mucho...

L: sería muy bueno eso, aunque es grave que no lo conozcan porque debería ser de lo primero que conocieran, pero no es que se presente el staff ahí y se tepee, sino que va a estar especteando, porque si se tepea el pesado va a parar, no conviene

M: no porque tiras un comando...

L: no, no me refiero a eso si tú tiras el /acoso y él staff se presencia en el rol y lo para entonces no valdría sería que estuvieras especteando

M: se presentando clip lo espectea y cuando termina el rol

A: que estés hablando de lo mismo lo que pasa es que está diciendo en el invisible no clip que esté ahí pero que no se le ve al staff porque si no lo atrapa

M: claro si se presencia si se presencia ahí se acabó

A: ahí estaría guay y que existiría el sensibilizador y entonces le saltarla

Bueno chicas yo aquí ya he terminado todo lo que llevo es increíble porque me ha habéis dado muchísima información súper guay y ha sido un grupo maravilloso me he sentido en un momento... se me ha olvidado que estaba... pensaba que estaba hablando con mis amigas (risas)

General: Si y yo también

Ha sido súper guay y sobre todo recordaros que me tenéis el discord para lo que necesitéis y lo que queráis y por ejemplo imaginaros que me decís a lo mejor no he contado un algo que para mí es muy importante sobre este tema se la voy a

contar me escribís o sea ni os lo penséis de verdad que uno para mí es súper valioso y dos a mí me parece súper terapéutico a veces contar ciertas experiencias en un espacio en el que no te van a juzgar y que te van a entender que es la intención que yo tengo con todas estas cosas entenderos lo primero y respetaros y no juzgaros para nada de lo que me podáis contar entonces si en algún momento me queréis hablar, aquí estoy.

L: yo también, quienquiera aquí estoy

M: si, si, lo mismo, no tengo ningún problema, al contrario

Lo que haga falta y, sobre todo daros las gracias, de verdad que me habéis hecho un favorazo

A: a ti

E intentaré que esto, intentaré hacer un pequeño artículo para los servidores y pasarlo y decir oye, que sepáis que esto está pasando que hay datos, que tal por favor haced algo y a ver si funciona, a ver si podemos conseguir que cambien algo, no pedimos todo, pero poquito

M: pero bueno, el mundo gaming siempre ha pasado con las mujeres es un trabajo para nosotras muy constante hay que seguir y hay que seguir estando y seguir cagándose con todo, ¿me entiendes? y decir, eh, soy mujer me gustan los videojuegos, no chupo mando

A: y si los chupo los chupo porque me da la gana y tú no tienes que decir nada

L: mi juego peor que tú ni soy más mala

M: por eso mismo porque claro, esto es lo que... todas somos de la misma quinta entonces, tío yo llevo jugando desde el año 90 y largos y empecé yo qué sé 95, ¿vale? quizá con la gambo y tal y luego la play uno, tío y porque eras una chica, eras manca eras mala, eras no sé qué eras no sé cuántos

L: o te dan instrucciones sin pedir las...

M: y eso me pone.... Bueno, estuve en el wow, y ahí, bueno eras una tía y sabían al final ellos que eras una tía en la vida real y se volvían todo locos entonces, hay que seguir el mundillo este

Total, a mí también me ha pasado...

L: A mí me ha pasado en el lol, de tener una mala partida y que se enteren de que soy mujer y vamos...

Si... Bueno chicas, ha sido un placer....

[FIN DE LA GRABACIÓN]

VII. Análisis temático

a. Propuesta de codificación inicial:

TEMAS	EXPLICACIÓN TEMAS	CATEGORÍAS	CÓDIGOS	EXPLICACIÓN CÓDIGOS
PRÁCTICAS SOCIALES	Cotidianeidades, rituales...	Espacios	Territorios	Lugares resignificados. Qué territorios habitan y por qué
			Rutas	Rutas que habitan.
		Relaciones	IC Perfiles deseados	Con qué perfiles rolean.
			Persona iniciación	Quién las inició en el roleplay
			Relaciones IC	Tipo de relaciones IC. Cómo son.
		Roles	Historias	Historias de sus personajes.
			Trabajos	Qué trabajos desempeñan
		VIOLENCIA	Experiencias de violencia de género	Violencia IC
Roles violencia género	Roles misóginos, el límite entre el rol y la realidad			
Abuso sexual IC	Abusos sexuales en rol			
Cosificación IC	Ser tratadas como objetos en rol			
Abuso de poder IC	Situaciones en las que los administradores abusaron de su poder en rol			
Violencia OOC	Acoso OOC			Acoso fuera de rol
	Abuso de poder OOC			Situaciones en las que los administradores abusaron de su poder fuera de rol
	Cosificación OOC			Ser tratadas como objetos fuera de rol
Formas de la violencia	Perfil perpetrador			Quién ejerce la violencia
	Canales de violencia			Por dónde se ejerce la violencia
Consecuencias	Gestión violencia			Cómo gestionó el staff la situación
	Consecuencias perpetrador			Consecuencias para el perpetrador
	Consecuencias víctima			Consecuencias para la víctima

TERROR SEXUAL	Mitos, discursos, imaginario sobre la violencia	Representaciones peligro sexual digital	Mitos	Lo que puede pasar pero no sabemos si ha pasado
			Discursos terror sexual	Historias lejanas de peligros sexuales
			Perfiles a evitar	Perfil de posible peligro sexual
		Frontera corporal digital	Espacios a evitar	Espacios de peligro sexual
			Trabajos a evitar	Trabajos de peligro sexual
		Castigos	Castigos	Que pasa si no los evitan
		Estrategias de resistencia	Evitación	Evitan situaciones de peligro sexual
			Enfrentamiento	Se exponen a la situación de peligro sexual
			Confrontación	Exposición a la situación de peligro sexual con agresividad
		SUGERENCIAS	Formas de hacer más seguro el juego de las mujeres	Sugerencias
Staff	Sugerencias para la administración de servidores			
Técnicos	Sugerencias de <i>affordances</i> y recursos técnicos			

b. Codificación validada:

TEMAS	EXPLICACIÓN TEMAS	CATEGORÍAS	CÓDIGOS	EXPLICACIÓN CÓDIGOS
PRÁCTICAS SOCIALES	Cotidianeidades, rituales...	Espacios	Territorios	Lugares resignificados. Qué territorios habitan y por qué
			Rutas	Rutas que habitan.
		Relaciones	IC Perfiles deseados	Con qué perfiles rolean.
			Persona iniciación	Quién las inició en el roleplay
			Relaciones IC	Tipo de relaciones IC. Cómo son.
		Roles	Historias	Historias de sus personajes.
			Trabajos	Qué trabajos desempeñan
		VIOLENCIA	Experiencias de violencia de género	Violencia IC
Roles violencia género	Roles misóginos, el límite entre el rol y la realidad			
Abuso sexual IC	Abusos sexuales en rol			
Cosificación IC	Ser tratadas como objetos en rol			
Abuso de poder IC	Situaciones en las que los administradores abusaron de su poder en rol			
Discriminación IC	Prohibir o no permitir ciertos comportamientos por el hecho de ser mujer			
Violencia OOC	Acoso OOC			Acoso fuera de rol
	Abuso de poder OOC			Situaciones en las que los administradores abusaron de su poder fuera de rol
	Cosificación OOC			Ser tratadas como objetos fuera de rol
Formas de la violencia	Perfil perpetrador			Quién ejerce la violencia
	Canales de violencia			Por dónde se ejerce la violencia
Consecuencias	Gestión violencia			Cómo gestionó el staff la situación
	Consecuencias perpetrador			Consecuencias para el perpetrador
	Consecuencias víctima			Consecuencias para la víctima

TERROR SEXUAL	Mitos, discursos, imaginario sobre la violencia	Representaciones peligro sexual digital	Mitos	Lo que puede pasar pero no sabemos si ha pasado
			Discursos terror sexual	Historias lejanas de peligros sexuales
			Perfiles a evitar	Perfil de posible peligro sexual
		Frontera corporal digital	Espacios a evitar	Espacios de peligro sexual
			Trabajos a evitar	Trabajos de peligro sexual
		Castigos	Castigos	Que pasa si no los evitan
		Estrategias de protección	Evitación	Evitan situaciones de peligro sexual
			Enfrentamiento	Se exponen a la situación de peligro sexual
SUGERENCIAS	Formas de hacer más seguro el juego de las mujeres	Sugerencias	Comunidad	Sugerencias para los jugadores y jugadoras
			Staff	Sugerencias para la administración de servidores
			Técnicos	Sugerencias de <i>affordances</i> y recursos técnicos
VALIDACIÓN MASCULINIDAD	Búsqueda de validación de la masculinidad que implica a las mujeres	Formas de masculinidad	Homosocialidad masculina	Momentos de validación entre hombres
			Masculinidad hegemónica	Muestras de masculinidad hegemónica
		Referentes	Referentes	Quienes muestran el buen hacer masculino

VIII. Transferencia de sugerencias.

Póster de divulgación de sugerencias para las administraciones de los distintos servidores:

Y PARA ACEPTAR, L PARA RECHAZAR HACER DE GTA RP UN ESPACIO MÁS CÓMODO PARA LAS MUJERES

¡Buenas! Soy Aida Gallego, de la UCM. He realizado una investigación sobre cómo es ser mujer en GTA RP. Tras la investigación, me gustaría haceros una serie de sugerencias que faciliten que las mujeres se sientan más cómodas en la comunidad. Estas han surgido desde la experiencia propia en la investigación y de otras mujeres de la comunidad que han colaborado conmigo. Si tenéis alguna aportación o duda, podéis contactar conmigo a aigalleg@ucm.es

Es muy importante entender que los actos misóginos tienen un impacto en las mujeres de nuestra comunidad. Las consecuencias para ellas no se quedan muchas veces solo en tener que abandonar un servidor por sentir que se le ha dado la espalda, hay veces en las que dejan de rolear y se alejan de este mundo por miedo a que les vuelva a pasar o por cansancio. Al final, se sienten expulsadas.
¡Intentemos hacer del roleplay un espacio seguro!

SUGERENCIAS

- Hacer anónimos los participantes del discord. Hay mujeres que sufren acoso por este canal y podría ser una solución!
- Crear una figura de Staff de Sensibilización al que las personas que sufran acoso por alguna razón de tipo social (racismo, misoginia, LGTBfobia...) puedan acudir. Que sean preferiblemente personas con sensibilidades en estos temas.
- Prohibir los roles de violación o cualquier otro abuso sexual que no tengan un pacto previo demostrable (por Discord, mensaje...)
- Vigilar los personajes que hacen "roles" machistas. Muchas veces estos roles sobrepasan el humor y la actuación y pueden ser muy perjudiciales
- Fomentar una comunidad de respeto mutuo! Es importante ver a las mujeres como una más en la comunidad y entender que pueden hacer lo mismo que los hombres. No negarles roles, puestos o historias por ser mujeres.

IX. Imágenes mapeado de registro interactivo.

Este es el código QR para acceder al mapeado de registro interactivo. Se recomienda su descarga desde un ordenador y no desde un teléfono móvil para su mejor visualización.

QR Mapeado de registro interactivo:



A continuación, se muestra un Qr que llevará a una carpeta que nos permite ver todas las imágenes con las que se formaron el mapa interactivo.

Este es el enlace directo:

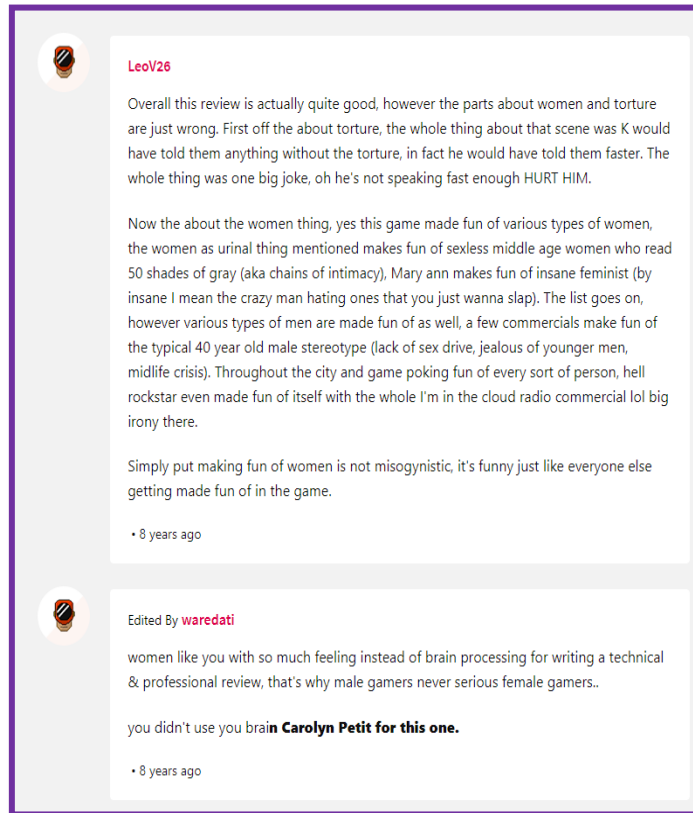
https://drive.google.com/drive/folders/1R0YWMIid_z7DfeVEhkK2tdAR5HPpJS-?usp=share_link

QR imágenes mapeado:



X. Repositorio imágenes y figuras.

a. Imágenes



LeoV26

Overall this review is actually quite good, however the parts about women and torture are just wrong. First off the about torture, the whole thing about that scene was K would have told them anything without the torture, in fact he would have told them faster. The whole thing was one big joke, oh he's not speaking fast enough HURT HIM.

Now the about the women thing, yes this game made fun of various types of women, the women as urinal thing mentioned makes fun of sexless middle age women who read 50 shades of gray (aka chains of intimacy), Mary ann makes fun of insane feminist (by insane I mean the crazy man hating ones that you just wanna slap). The list goes on, however various types of men are made fun of as well, a few commercials make fun of the typical 40 year old male stereotype (lack of sex drive, jealous of younger men, midlife crisis). Throughout the city and game poking fun of every sort of person, hell rockstar even made fun of itself with the whole I'm in the cloud radio commercial lol big irony there.

Simply put making fun of women is not misogynistic, it's funny just like everyone else getting made fun of in the game.

• 8 years ago

Edited By waredati

women like you with so much feeling instead of brain processing for writing a technical & professional review, that's why male gamers never serious female gamers..

you didn't use you brain **Carolyn Petit for this one.**

• 8 years ago

Imagen 1: Comentarios a la reseña escrita por Carolyn Petit, en 2014.

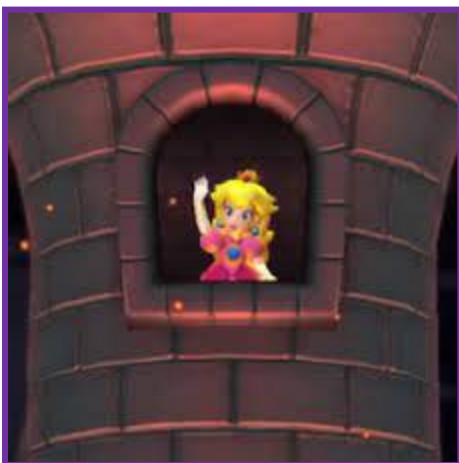


Imagen 2: Modelo masoquista. Princesa Peach en *New Super Mario Bros U Deluxe* (2019) esperando en una torre a ser rescatada.



Imagen 3: Modelo sádico. Christie Monteiro de *Tekken Tag Tournament 2* (2011), luchadora inspirada en la capoeira.



Imagen 4: Modelo Barbie. Carátula del juego *Bratz: A presumir de estilazo* (2022).



Imagen 5: Mapa de GTA V. Este mapa se recrea en todos los servidores de *roleplay*

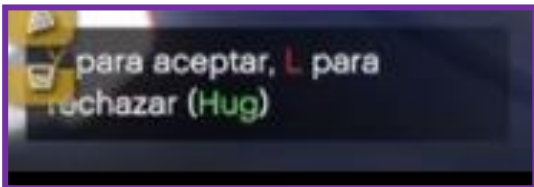


Imagen 6: Consentimiento en aminaciones. En este caso, era un abrazo

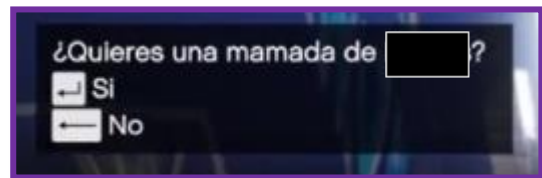


Imagen 7: Consentimiento en aminaciones sexuales en rol. En estas indica también el nombre de la persona que lo solicita (el cual ha sido anonimizado).



Imagen 8: Forma de coger a la espalda como pareja

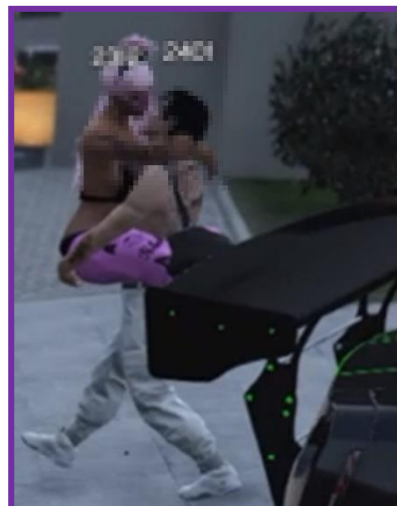


Imagen 9: Forma de coger cara a cara como pareja, simulando un beso.

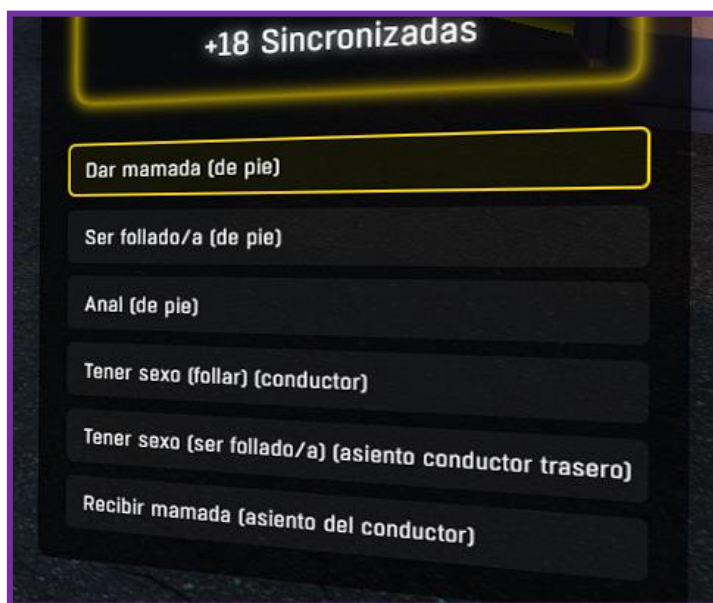


Imagen 10: Animaciones sexuales disponibles.



Imagen 11: Tinder en rol

Imagen 12: Twitter en rol

Imagen 13: Instagram en rol



Imagen 14: Mapeado de registro interactivo: Zonas seguras, potencialmente violentas y violentas.

b. Figuras

Table One: Situating five approaches to digital humanities and e-social sciences according to their preferred data and method types.

		METHOD	
		DIGITISED	NATIVELY DIGITAL
DATA	DIGITISED	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Culturomics* ▶ Cultural Analytics* 	
	NATIVELY DIGITAL	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Webometrics ▶ Altmetrics 	▶ Digital Methods

*Uses 'search as research'

Figura 1: Diferenciación métodos y datos digitales y digitalizados. Fuente: Rogers (2013)

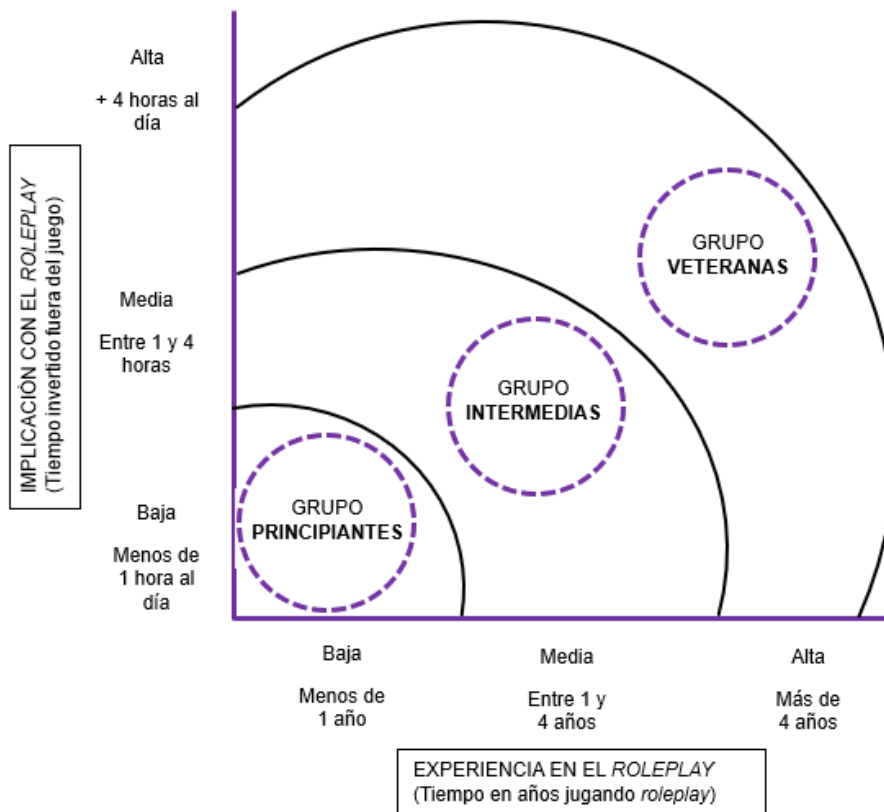


Figura 2: Casillero tipológico inicial. Fuente: Elaboración propia basada en Puente (2015).



Figura 3: Casillero tipológico final.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 4: Flor de los interrogantes.
Fuente: García-Mingo y Díaz Fernández (2022: 90)

<p style="text-align: center;">ABUSO SEXUAL</p>	<p><i>“hay situaciones como... yo qué sé, que me fueran a robar y me obligaron a quitarme las bragas”</i> (D.G. Principiantes)</p>
	<p><i>“se estableció la norma de que estaba terminantemente prohibido intentar colar una violación como un rol. Y sé de gente, sobre todo mujeres con las que he hablado, que se les hizo un rol así. Evidentemente, sin su consentimiento, que era imposible tenerlo porque estaba prohibido, es lo que me refiero, pero que ya explícitamente se negaron. Pero ¿qué pasa? Que también es una norma que no puedes intentar cortar ningún rol. O sea, lo sigues, y cuando se acabe, si tienes alguna queja, ya te vas al staff. Pero en este momento, como que estás un poco obligada a participar”</i> (D.G. Veteranas)</p>
<p style="text-align: center;">ACOSO</p>	<p><i>“¿Chicas a vosotras os pasa al entrar en un servidor, que hagas tres horas de rol, y de golpe te encuentres que ya tienes siete mensajes de siete tíos diferentes tirándote la caña?”</i> (D.G. Principiantes)</p>
	<p><i>“También lo del gimnasio, es decir, aunque tú rechazas, hay algunas chavalas que, aunque rechacen, no me interesa, te vas, a lo mejor te ven un grupo de tíos y claro, a ver cómo te escapabas, porque si les deniegas el rol, pues ya sabes que te van a lo mejor a intentar meter la falta, porque hay gente que se escuda con lo de no, es que es mi personaje.”</i> (D.G. Veteranas)</p>
<p style="text-align: center;">DISCRIMINACIÓN</p>	<p><i>“y luego hay muchas cosas que pasan muy desapercibidas, está la forma</i></p>

COSIFICACIÓN	<i>agresiva en la que lo hacen y luego hay microformas en la que lo hacen que es: no que ella mejor no conduzca, mejor que ella no dispare”</i> (D.G. Principiantes)
	<i>“en el momento en el que yo intervenía hacia el chaval sus contestaciones y eran literalmente: no voy a hablar con la mujer, no voy a hablar contigo, contigo no estoy hablando, con ella no hablo”</i> (D.G. Principiantes)
	<i>“te ponen el título de la voz de cachonda”</i> (D.G. Principiantes)
	<i>“por no hablar de que siempre o casi siempre, la mayoría de las veces que tú estás roleando con una persona de género contrario, siempre está la persona de vengas liaros...”</i> (D.G. Principiantes)

Figura 5: tipos de violencia más comunes en *roleplay*.
Fuente: Elaboración propia (datos de dinámicas grupales).

	Abuso de poder IC Gr=4	Acoso IC Gr=21	Cosificación IC Gr=12
Abuso de poder OOC Gr=8	3	1	0
Acoso OOC Gr=9	1	7	0
Cosificación OOC Gr=4	0	2	2

Figura 6: Continuum IC – OOC de la violencia.
Fuente: Elaboración propia (datos de las dinámicas grupales).