

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

Escuela de Posgrado



“La construcción de un ‘lugar’ digital femenino y queer dentro de la comunidad ‘gamer’ peruana en servidores de Discord: El caso Pride Underground”

Tesis para obtener el grado académico de Magíster en Antropología

Visual que presenta:

Estefania Victoria Mas Amorós

Asesor:

Juan Carlos Callirgos Patroni

Lima, 2022

Para mi familia

Para Paulo

Para Max



RESUMEN

Después de la debacle de 'Gamergate' en el 2014, la comunidad formada alrededor de los videojuegos se ha vuelto por un lado más abierta (gracias a la mayor representación de minorías en títulos populares) y por otro lado más polarizada (por los actores violentos que aún sienten que protegen el término 'gamer' de farsantes). En este trabajo conoceremos la experiencia de los miembros de una comunidad 'gamer' particular, cuyos integrantes son mujeres y miembros de la comunidad LGBT+, así como el proceso de construcción de un espacio 'seguro' online, donde proyectan sus ideales de comunidad y de expresión personal. Podremos observar la creación, estructuración y disolución de un espacio digital y el efecto que su existencia tiene en los integrantes de la comunidad. Palabras clave: comunidades virtuales, videojuegos, estudios de género, lgbt+, construcción de espacios, habitus.

ABSTRACT

After the 'Gamergate' debacle in 2014, the community formed around video games has become on the one hand more open (thanks to the greater representation of minorities in popular titles) and on the other hand more polarized (because of the violent actors who still feel they protect the term 'gamer' from phonies). In this work we will learn about the experience of the members of a particular 'gamer' community, whose members are women and members of the LGBT+ community, as well as the process of building a 'safe' space online, where they project their ideals of community and personal expression. We will be able to observe the creation, structuring and dissolution of a digital space and the effect that its existence has on the members of the community. Keywords: virtual communities, videogames, gender studies, lgbt+, construction of spaces, habitus.

ÍNDICE	No. Página
I. INTRODUCCIÓN	5
II. ¿POR QUÉ DISCORD Y POR QUÉ PRIDE UNDERGROUND?	12
A. ¿DÓNDE SE ENCUENTRA EL PROBLEMA GAMER LGBT+?	12
B. RECORRIDO DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE	14
C. EL RETO	15
III. ¿CÓMO JUGAMOS? O METODOLOGÍA	16
A. MISIONES PRINCIPALES	21
IV. CONCEPTUALIZANDO EL JUEGO	27
A. PUNTO DE PARTIDA	27
B. CONCEPTOS CLAVE	32
V. NUEVOS ESPACIOS	44
VI. ROLES EN REPETICIÓN	54
VII. ESTRATEGIAS DE PROTECCIÓN	65
VIII. TECNOLOGÍAS DE CONS/DESTRUCCIÓN	71
IX. ¿CÓMO VIENE SIENDO EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LUGARES DIGITALES QUE FUNCIONAN COMO REFUGIO DE LOS ESPACIOS TRADICIONALES PARA GAMERS MUJERES Y LGBT? O	
CONCLUSIONES	81
X. G-MMUNITY, PROYECTO MULTIMEDIA	88
XI. BIBLIOGRAFÍA	98
X. ANEXOS	103

I. INTRODUCCIÓN

¿Quién es un “gamer” y qué lo hace oficial? ¿Es una identidad adoptada por el individuo o impuesta desde el exterior? ¿Es el recolector de una identidad comunitaria semiautónoma o un grupo demográfico objetivo cultivado por campañas de márketing? Tras los acontecimientos de Gamergate a finales del 2014, la importancia de estas preguntas se ha intensificado.

En muchas formas, tiene sentido que el “gamer” deba tener una identidad tan vigilada y defendida. Durante décadas, ha sido un escudo detrás del cual esconderse y un estandarte bajo el cual unirse. El “gamer” fue, para muchos, el entusiasta reconocido a quien se le dio una especie de legitimidad a través de la profundidad de su pasión y fanatismo. Aunque los videojuegos en sí mismos a menudo fueron ignorados y menospreciados por la prensa convencional, la identidad del “gamer” era una forma de tomar esa denigración y redirigirla a un entusiasmo positivo... bordeando en agresivo. Ponerse la identidad de “gamer” era la forma en que a un individuo al que le gustaban los videojuegos tenía un papel reconocible que desempeñar y una forma de apropiarse de los clichés que estigmatizaban a los fanáticos de los videojuegos: la habitación oscura, el brillo hipnótico de la pantalla, la comida chatarra, las eternas horas de juego. Por cada comentario peyorativo sobre la inutilidad de los videojuegos, el jugador podría presentar una otra cara. A través de esta lente, el cliché de la ansiedad social del “gamer” se convirtió en el mito de la espectacular habilidad de desempeño del jugador profesional. El estereotipo de obsesión se convirtió en la forma en

que un “gamer” ganaba estatus dentro de la comunidad a través de su conocimiento muy particular. La forma en que el término “gamer” sirvió como sinónimo de holgazanes y desaliñados, fue producto de los medios reduccionistas y asustados del progreso tecnológico. El ridículo del mainstream alimentó la ardiente necesidad de que los “gamers” se mantuvieran unidos.

Sin embargo, la identidad de “gamer” no es la etiqueta orgánica liderada por la comunidad que las visiones románticas de la cultura de los videojuegos nos hacen creer. Aunque ha servido como un estandarte contra la cultura mainstream, en verdad es más una fabricación de las áreas de marketing que de los mismos miembros de la comunidad. El “gamer” no surgió lentamente para ayudar a dar voz a las comunidades sin poder, fue creado.

Los videojuegos están hechos a partir de computadoras, un medio que también impulsa los avances tecnológicos en general y el Internet. Es así que el videojuego comenzó su vida como parte de la cultura digital, como experimentos creativos con nuevas tecnologías. Varios de estos primeros experimentos se realizaron en el contexto masculino de los laboratorios de computación, como el Tech Model Railroad Club del MIT, que en febrero de 1962 creó Spacewar!, uno de los primeros videojuegos de la historia. La imagen del Model Railroad Club cumplía con el estereotipo del nerd masculino con un interés abrumador en el mundo técnico, y contaba con miembros con apodos como "Slug" y "Shag". Las mujeres siempre han estado ahí para la creación de los videojuegos, pero sus contribuciones a menudo se han invisibilizado deliberadamente. Las mujeres también

siempre han jugado a los videojuegos. Adrienne Shaw le dijo a Polygon en 2013 que cuando trabajaba para Atari, nadie hablaba sobre el género de sus jugadores, y tampoco se asumió nunca. "Nunca discutimos realmente quién era nuestro grupo demográfico objetivo", dijo Shaw. "No hablamos de género o edad".

En su libro *Computer Games and the Social Imaginary*, Graeme Kirkpatrick sostiene que la identidad del jugador se hizo plenamente realidad con la invención o el descubrimiento del concepto de "gameplay". Gameplay es un término algo gaseoso para describir el flujo de juego; es una cualidad que solo el jugador más experimentado, el verdadero "gamer", está en posición para identificar. El juego de un "gamer" posee un buen gameplay por encima de todo, a diferencia de y, a veces, en oposición a los elementos narrativos, representativos o técnicos de un juego. Esta notable transformación ocurrió en algún punto de los '80s. Kirkpatrick identifica marzo de 1985 como el momento en que el término "gameplay" entró en el léxico de las revistas de videojuegos británicas en particular. Con el descubrimiento del "gameplay", la identidad del "gamer" se codificó más. Podríamos identificar este momento como un punto de creación identitaria.

Una vez más, esto trajo en cuestión lo que era y no era un "gamer", y se refleja en el análisis de Kirkpatrick de lo que parece ser el lector imaginado de estas revistas británicas. El "gamer" no estaba interesado en la tecnología por la tecnología. El "gamer" no era un padre que buscara investigar videojuegos educativos para que jugaran sus hijos. Y según el

cuadro pintado por las revistas de juegos y sus anunciantes, el “gamer” no suele ser una mujer.

La identidad de género del “gamer” ayudó a demarcarlo como un grupo demográfico al cual se le puede orientar publicidad. Para los especialistas en marketing, periodistas y desarrolladores que ayudaron a dar forma al mundo de los videojuegos en los años '80s y '90, solo unos pocos rasgos definen al “gamer”. El más inamovible de ellos era que era un hombre. Como era de esperar, moldeado por el peso de décadas de diseño y marketing sexualizado, la identidad del “gamer” está profundamente ligada a suposiciones y performances de género y sexualidad. Ser un “gamer” es ser muchas cosas, no todas las cuales tiene que ver realmente con videojuegos. Para su ensayo “¿Te identificas como “gamer”? Género, raza, sexualidad, e identidad de jugador”, Adrienne Shaw entrevistó a una selección de personas no heterosexuales, no hombres, y no solo blancos o anglosajones que jugaban videojuegos. Sobre la base de sus entrevistas, Shaw concluyó que había “una correlación definida entre identidad de género e identidad de jugador”. En pocas palabras: para los hombres era mucho más probable que se identifiquen como jugadores, independientemente de la cantidad real de videojuegos en sus vidas. Mientras que las mujeres tendían a subestimar su experiencia y afición al juego y por lo tanto no se identificaban como “gamers”.

Si bien las mujeres y minorías siempre han estado presentes en la diáspora de los videojuegos, existe cierto gatekeeping a la identidad “gamer”, expresada en bullying online

y alienación en los círculos más ‘serios’ de “gamers” en internet. Sin embargo, en 2014, el continuo acoso a las mujeres en la industria de los videojuegos tuvo un nuevo cambio sin precedentes: la llamada controversia "Gamergate".

Como respuesta a una mayor cantidad de voces femeninas en la industria (tanto en el diseño de juegos, la crítica y la dirección en contenido y márketing), un grupo radical de un movimiento bautizado ‘Gamergate’ se movilizó con una misión clara: alienar y violentar estas voces. Afirmaron que la "identidad del gamer” estaba siendo atacada por periodistas corruptas que conspiraron con críticas y desarrolladoras feministas. Decían que su identidad estaba "bajo ataque" y que el acoso y la violencia psicológica (y en algunos casos física) es su forma de defenderse. Sin embargo, parecían estar más interesados en atacar a periodistas, desarrolladoras y jugadoras, en lugar de debatir o discutir sobre la "identidad de los gamers" que pretendían defender.

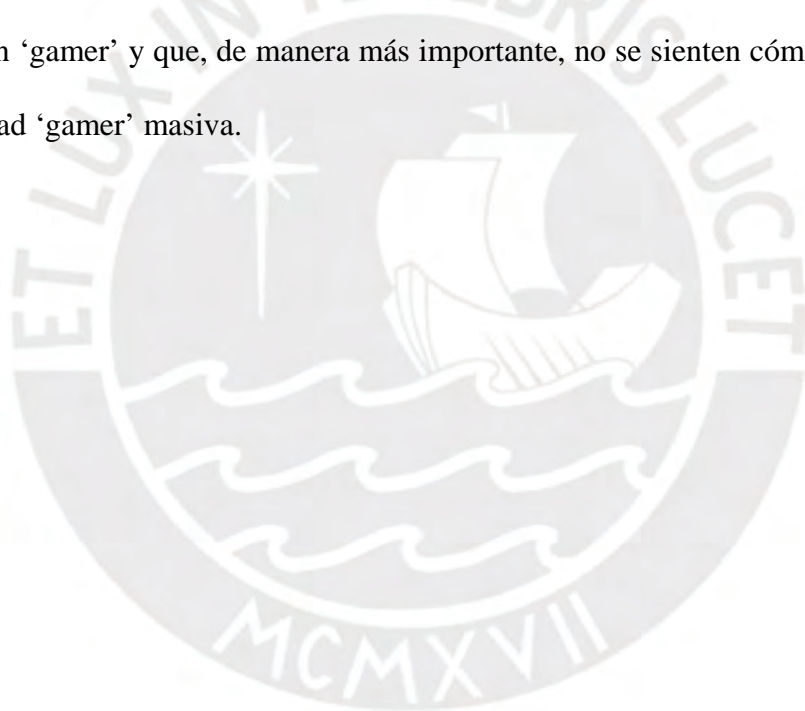
Desde entonces, el apodo ‘gamers’ tiene un toque de sal en una comunidad centrada en juegos y videojuegos. Algunos espacios lo consideran un término despectivo, mientras que los espacios que simpatizan con "Gamergate" lo consideran un grito de batalla. Es en este contexto, siete años después de la debacle que afectó a muchas mujeres en la industria de los videojuegos, y a pesar de la violencia de género en este espacio, que muchas mujeres se rehúsan a ser alejadas de un tema que las apasiona y como producto de la violencia, se han apropiado del espacio digital que se les quiso arrebatar.

Es así como llegamos a los espacios digitales creados por comunidades marginadas en la industria de los videojuegos, un tema que, si bien no es nuevo, aún se considera incómodo en los círculos de aficionados a los videojuegos. Personalmente, al ser docente en el área, me he encontrado con alumnos muy interesados en el diseño y desarrollo de títulos, pero al presentarles estos fenómenos simplemente prefieren no conversar sobre las dinámicas de género en las que se encuentran intrínsecamente involucrados, pues son ellos los que conforman la comunidad de aficionados a los juegos.

En el contexto peruano, si bien la idea de ‘gamer’ no es tan rígida hoy como lo fue en espacios internacionales en el 2014, existe una concepción propagada por los medios sobre las características competitivas o relacionadas con los e-sports que estas personas tienen. Los e-sports tienen una gran popularidad en el Perú debido a la gran cantidad de dinero que mueven tanto en torneos, como en transmisiones, campañas de publicidad y auspicios (Gestión, 2018), tanto así que los jugadores se han asociado formalmente en la APDEV – Asociación Peruana de Deportes Electrónicos y Videojuegos-. Sin embargo, enfocarnos en los ‘gamers’ solo como los jugadores o aficionados en este campo sería ignorar a una gran cantidad de personas que participan en juegos no competitivos o no están agrupados de manera formal. Según un estudio realizado por la APDEV junto con GFK (2019) en el territorio peruano -pero según observo en su metodología, fue enfocado básicamente en las ciudades de Lima y Arequipa-, la mayoría de los peruanos que se consideran ‘gamers’ juegan juegos no considerados Deportes Electrónicos (p.21).

Sin embargo, en el Perú, la publicidad y atención otorgada a los e-sports así como su asociación al término 'gamer' ha desplazado a otros tipos y perfiles de jugadores. Más específicamente, se ha observado una alienación sistemática de las mujeres y personas LGBTQ+, no solo por el tipo de medios que consumen con respecto a los e-sports, sino su misma participación en la industria como un todo.

Es de estos fenómenos observados y documentados por diferentes autores -como Daniel Goldman en su texto 'The End of Gamers' (2015)- que nace la necesidad de crear espacios para una gran cantidad de jugadores que no se identifican con las concepciones populares de lo que es un 'gamer' y que, de manera más importante, no se sienten cómodos o seguros en la comunidad 'gamer' masiva.



II. ¿POR QUÉ DISCORD Y POR QUÉ PRIDE UNDERGROUND?

a. ¿DÓNDE SE ENCUENTRA EL PROBLEMA GAMER LGBTQ+?

Es importante abordar esta cuestión, debido a que la generación o producción de ‘lugares’ digitales para comunidades o subcomunidades alienadas, termina perdiéndose en el estudio de las comunidades grandes. Cuando me refiero a comunidades grandes me refiero a todos los estudios que se han hecho alrededor de ‘gamers’ y de la comunidad LGBTQ+ por separado, sin embargo, existe una interseccionalidad parcial, o mejor dicho, una superposición entre las producciones identitarias de ambas comunidades.

Personalmente, como lo mencioné líneas más arriba, al encontrarme en un campo adyacente y al ser yo mismo parte del grupo de interés dentro del estudio, tengo una motivación personal. En mi adolescencia no encontré un espacio seguro dentro o fuera del internet para poder explorar mis preguntas identitarias, fui testigo y blanco de la mayoría de los abusos que estos sujetos cuentan que los llevó a buscar este ‘lugar’. Sin embargo, veo que, dentro de espacios digitales, se están construyendo comunidades y produciendo espacios que apoyan la exploración de la identidad y estoy fascinado por las herramientas

tecnológicas y sociales que se han desarrollado como producto de la alienación sufrida en el 2014.

Me parece un tema valioso que explorar, no solo por los actores involucrados en este subgrupo, sino porque existen varios subgrupos que responden a esta superposición (personas LGBTQ+ aficionadas al fútbol, personas queer en hobbies tradicionalmente masculinos como la carpintería, hombres heterosexuales cis en espacios tradicionalmente femeninos como el tejido o el maquillaje) y sus experiencias pueden ser comparables, lo aprendido en este caso puede ser extrapolable o usado para la protección de grupos vulnerables. Desde el punto de vista académico, creo que tendría gran potencial de expansión como estudio antropológico del uso de los medios digitales y multimedia, una exploración de la producción de espacios digitales en general es un tema aplicable a diferentes disciplinas dentro de las ciencias sociales, pero especialmente dentro de la antropología visual.

Podríamos también llegar a cuestionarnos si los hallazgos de esta tesis vendrían a ser distintos a los de cualquier otra comunidad en cualquier otro espacio, no necesariamente mujeres y personas LGBT+ o la construcción de un lugar dentro de una plataforma online, creo que la relevancia dentro de este caso se encuentra en la particularidad que tiene la plataforma online de crear y destruir fronteras fluida y rápidamente, por otro lado, el contraste entre los usuarios *mainstream* de la plataforma y en general de los estereotipos ya mencionados que conlleva la etiqueta 'gamer' eleva la relevancia del estudio y nos permite ver una situación que no se llega a desarrollar abierta o fácilmente en espacios físicos, especialmente con poblaciones cuya integridad física estaría en peligro al enfrentarse

directamente con sus detractores como lo es la comunidad LGBT+ y su relación con la intolerancia en los videojuegos.

b. RECORRIDO DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Es siguiendo este camino de observación alrededor del tema planteado que se presenta la pregunta de investigación: ¿Cómo viene siendo el proceso de construcción de lugares digitales que funcionan como refugio de los espacios tradicionales para gamers mujeres y LGBT?

Para llegar a una respuesta satisfactoria tenemos primero que definir un ‘lugar’ de manera que nos sirva como herramienta metodológica durante la selección del campo, su observación y análisis. De estas precisiones conceptuales desprenderán algunas preguntas secundarias:

- ¿Qué dispositivos tecnológicos y sociales se utilizan para lograr este sentimiento de comunidad y cómo vienen siendo usados?
 - o ¿Qué herramientas tecnológicas (roles, filtros, bots, etc) se utilizan para mantener el ambiente en el ‘lugar’?
 - o ¿Qué herramientas sociales (reglas, apodos, moderadores, etc) se utilizan en el ‘lugar’ para establecer su seguridad?
- ¿Cómo valoran este tipo de lugar, en contraste con otros?

- ¿Qué tipos de relaciones se establecen dentro de estos lugares? ¿Qué procesos sociales encontrados en otros ‘lugares’ no digitales se desarrollan en este nuevo ‘lugar’?

c. EL RETO

Como objetivo general se tiene el conocer el proceso de creación de ‘lugares’ digitales entre personas que se identifiquen como ‘gamers’ y como mujeres o parte de la comunidad LGBTQ+. Como objetivos secundarios se tiene el conocer los procesos de apropiación de un lugar digital por el grupo; además de conocer desde un punto de vista más personal, el significado que tiene el proceso de apropiación del lugar para los miembros del grupo individualmente. Consecuentemente, un último objetivo que se desprende del objetivo general es poder observar la creación de los diferentes mundos sociales (Pink, 2016) dentro del ‘lugar’ digital alrededor de las temáticas de género y sexualidad.

III. ¿CÓMO JUGAMOS? O METODOLOGÍA

Al seleccionar el ‘espacio’ a observar, se requería una plataforma digital que sea concurrida por aficionados a los juegos y videojuegos. A la vez, esta plataforma debería contar con algún tipo de filtro de entrada, pero mantenerse pública para poder realizar la observación participante. Es por eso por lo que seleccioné la plataforma Discord. Una app creada por la compañía Twitch (una red social de streaming de videojuegos, posteriormente adquirida por Amazon), enfocada particularmente en la comunidad de videojuegos.

Esta funciona a partir de servidores, este sería el ‘lugar’. Dentro de estos servidores se pueden crear varios tipos de canales para organizar la comunicación de los usuarios ya sea de forma temática o a partir de los medios que se utilizarían (por ejemplo, canales de voz, canales de video llamadas, o transmisiones en vivo).

Ahora lo que se requería era un servidor de Discord para observar. Debido a la naturaleza y objetivos de la investigación, el servidor seleccionado debe ser un espacio utilizado por ‘gamers’ mujeres y LGBTQ+, lo que restringe el campo de búsqueda. Esto me llevó en una aventura de exploración, cuyo resultado fue una preselección de 3 ‘lugares’ a observar.

El primero un servidor privado para personas que juegan los juegos de cartas ‘Magic The Gathering’ y ‘Yu-gi-Oh!’ llamado ‘Battle City Games’, una tienda física que se encuentra en el Centro Comercial Arenales y que, en tiempos pre-pandemia, era la sede de torneos semanales, alrededor del cual se generó una comunidad pequeña de personas que juegan dichos juegos. Este servidor me interesa porque sabía a priori que había varias mujeres dentro de la comunidad y quería ‘observar’ las dinámicas que podrían surgir debido a su género y al hecho que son minoría.

El segundo servidor identificado es ‘Simsie’s World’ que se desprende de una YouTuber y Twitcher norteamericana que usa el nombre ‘LilSimsie’, ella juega Sims 4, Animal Crossing y otros juegos llamados Triple A (de empresas grandes como Nintendo y que tienen gran acogida). Este servidor me interesa particularmente porque debido a que surge a partir de una mujer cuya ocupación está totalmente arraigada en la industria de videojuegos, parecería ser un blanco ideal para dinámicas de género violentas y mi objetivo era observar cómo se lidian con estas en un ‘lugar’ apropiado por mujeres.

Sin embargo, tras un período de tiempo observando ambos servidores, descubrí que se encontraban en momentos muy diferentes dentro del proceso de apropiación del espacio. En primer lugar, existen diferencias funcionales sobre cómo se utiliza el servidor, siendo el primero solo usado en ciertos momentos de la semana, lo que obstaculiza el proceso de creación de comunidad, además de no estar organizado (con respecto a sus canales de texto y voz) de una manera que permita la observación de las dinámicas entre los usuarios. Mientras que el segundo servidor, en su organización y moderación, alentaba a la creación de comunidad; especialmente en el canal llamado ‘Rainbows’, creado específicamente para la conversación alrededor de temas de sexualidad y género.

También identifiqué que, si bien en ambos servidores se asignan roles a todos los usuarios, solo en el segundo estos tienen una función en las formas de interacción asignadas, pues debes seleccionar tu rol según los pronombres que usas, tu edad y las notificaciones que deseas recibir, mientras que en el primer servidor estos solo sirven para asignar una mesa de torneo.

Al conversar por privado con algunos de los miembros de Battle City Games estos expresaron pena por la pérdida de dinámicas sociales tras la pandemia, el usuario ‘carlo seaburre’ me comentó que “al comienzo, normal, pero luego ya se extraña el juego *irl*. sin el aspecto social (interacción, eventos, tienda local) se siente medio boneless”. Según la descripción del servidor, los administradores tenían la intención de recrear ese ‘sentimiento perdido’ a través de Discord pues esta plataforma ofrece muchas formas de

comunicación que es ideal para los juegos, sin embargo, no parece estar surgiendo efecto. Mientras que el segundo servidor siempre fue planteado como un ‘lugar’ de comunidad, casi un refugio para las personas que disfrutaban de los videojuegos y quieren discutirlos sin sentirse atacados, por lo que parece que cada espacio de este servidor (que de por sí es vasto) fue diseñado para ofrecer ese espacio a los usuarios. Es por esas razones y las restricciones de tiempo que abandoné la observación del primer servidor mencionado.

Gracias a una navegación del algoritmo alrededor de la etiqueta ‘#gamerslatinos’ en la red social TikTok encontré a un Twitcher peruano llamado MTH que invitaba a las personas LGBTQ+ de TikTok que se identificaban como gamers a su servidor de Discord, fue así que me uní a “MTH GAYMERS” y empecé a observar tanto el servidor como las interacciones en el mismo.

Dentro de este servidor se replican algunas estrategias utilizadas en “Simsie’s World”, como la asignación de roles y la gran cantidad de subcanales dedicados a diferentes aspectos de los videojuegos usados por sus miembros, sin embargo, y debido a que todos los miembros del servidor son miembros de la comunidad LGBTQ+, el tema de género y sexualidad no tiene un subcanal dedicado, si no que permea en los diferentes espacios. Además, los subcanales están enfocados en la creación y mantenimiento de la comunidad, lo que me llamó la atención. Además, los miembros son latinoamericanos, siendo Perú, Chile y Argentina las nacionalidades con mayor cantidad de miembros.

Sin embargo, desde mi primer acercamiento al servidor “MTH GAYMERS”, este ha ido cambiando y evolucionando, tanto en la cantidad de canales que tiene como en su propio nombre, cambió de nombre a “Pride Underground” y actualmente está totalmente inactivo.

Durante el trabajo de campo pude observar la decadencia de un servidor, antes en constante actividad, hasta el punto en el que sus creadores decidieron destruirlo lo que llevó a sus usuarios a crear un lugar nuevo. Estas observaciones fueron muy ricas en datos por lo que los procesos de construcción y destrucción del espacio digital forman gran parte de mis hallazgos y serán desarrollados a profundidad en los siguientes capítulos. No obstante, con respecto a la aplicación metodológica puedo adelantar que la elección de dicho servidor me permitió observar la cuestión principal de la presente tesis: los procesos de construcción del espacio digital. Si bien la selección de usuarios en este caso es bastante nicho con respecto a otros grupos que podrían crear espacios online, la forma en la que este grupo en particular lo hizo pone en evidencia las necesidades previas de los mismo, y un poco de la ironía relacionada a la promesa del ciberespacio, donde ‘puedes ser quién quieras ser’, cuando en realidad ellos han encontrado barreras reales, las cuales no son percibidas hasta explorar la creación del espacio observado.

Sin embargo, durante el tiempo de decadencia del servidor, me enfoqué no tanto en servidores si no en las actividades de los usuarios de en plataforma, especialmente aquellos que respondieran a las características descritas en el planteamiento de la tesis principal. Por

lo que pude recoger información tanto individual como grupal de los usuarios que construyen estos espacios digitales.

a. MISIONES PRINCIPALES

Se han establecido cuatro subpreguntas que desprenden de la pregunta principal, en la siguiente sección se presentará lo que cada una de ellas implica para la metodología, qué temas se tocan en su operacionalización y su importancia para poder contestar la pregunta principal.

Para la subpregunta ¿Qué dispositivos tecnológicos y sociales se utilizan para lograr este sentimiento de comunidad y cómo vienen siendo usados? Se hizo un segundo desprendimiento para poder aclarar los procedimientos de análisis que se emplearía para abordar cada temática: el primer desprendimiento es ¿Qué herramientas tecnológicas (roles, filtros, bots, etc) se utilizan para mantener el ambiente en el ‘lugar’? en este encontramos las temáticas de los dispositivos tecnológicos y la importancia que se le da en el campo de estudio a la automatización de la seguridad del lugar, en sí ¿Qué herramientas sociales (reglas, apodos, moderadores, etc) se utilizan en el ‘lugar’ para establecer su seguridad? Aquí nos encontramos con la temática de la socialización y dispositivos de vigilancia sociales, acercándonos a los conceptos de vigilancia y obediencia más fucaultianos, además de aproximarnos al concepto más lefevriano del lugar construido a partir del uso, estas aristas de análisis nos permiten ver más claramente las partes por las que esta comunidad empieza a crear la seguridad que se anhela en este lugar.

La segunda subpregunta es ¿Cómo valoran este tipo de lugar, en contraste con otros? Donde abordamos la valoración del espacio, en esta subpregunta se busca explicitar las experiencias ya sean positivas o negativas de encontrar un lugar con personas afines y contrastarlas con sus experiencias anteriores en servidores de Discord abiertos o con miembros más heterogéneos. Al responder esta pregunta buscaría poner en evidencia el lugar que guarda este servidor en la vida de los miembros de esta comunidad en particular, pedirles que contrasten los canales, los eventos, las partidas y la socialización en general para que ellos mismos le den un valor a la existencia de este tipo de espacio.

La tercera subpregunta es ¿Qué tipos de relaciones se establecen dentro de estos lugares? ¿Qué procesos sociales encontrados en otros ‘lugares’ no digitales se desarrollan en este nuevo ‘lugar’? En esta pregunta se busca abordar la temática de los vínculos sociales creador en lugares digitales, así como una contraposición a la situación de los miembros de la comunidad para formar vínculos que consideren del mismo valor en espacios de diferente naturaleza. Por ejemplo, según sus edades y situaciones sociales, se buscaría comparar el vínculo casual que se puede crear en el centro de estudios o trabajo versus el vínculo que se puede crear en una partida casual creada en el servidor.

Como un resumen de la operacionalización y a qué pregunta corresponde cada método de recolección de información, se presenta un cuadro a continuación.

Preguntas de investigación		¿Qué tipo de datos	¿Qué técnicas de recojo de	¿Qué formas de registro y
-----------------------------------	--	---------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

			responden la pregunta?	la información debo aplicar?	soporte usaré?
Principal	¿Cómo viene siendo el proceso de construcción de lugares digitales que funcionan como refugio de los espacios tradicionales para el caso del servidor de Discord "Pride Underground"?		Datos de observación del desarrollo del servidor y las relaciones sociales que se crean dentro del mismo.	Observación participante. Entrevistas.	Screenshots Logs de chats Grabación de entrevistas
Subpregunta 1	¿Qué dispositivos tecnológicos y sociales se utilizan para lograr este sentimiento de comunidad y cómo vienen siendo usados?	a) ¿Qué herramientas tecnológicas (roles, filtros, bots, etc) se utilizan para mantener el ambiente en el 'lugar'?	Observación del uso (cualitativos) y cantidad (cuantitativos) de los dispositivos tecnológicos.	Observación. Entrevistas	Screenshots Grabación de entrevistas

		<p>b) ¿Qué herramientas sociales (reglas, apodos, moderadores, etc) se utilizan en el 'lugar' para establecer su seguridad?</p>	<p>Observación de las prácticas sociales entre miembros. (Cualitativos)</p>	<p>Observación participante. Entrevistas.</p>	<p>Logs de chats. Grabación de entrevistas.</p>
<p>Subpregunta 2</p>	<p>¿Cómo valoran este tipo de lugar, en contraste con otros?</p>		<p>Contraste con experiencias pasadas en servidores 'abiertos' (Cualitativa)</p>	<p>Entrevistas a profundidad</p>	<p>Grabación, logs de chat</p>
<p>Subpregunta 3</p>	<p>¿Cuáles son los códigos de comunicación que se utilizan en este espacio?</p>		<p>Observación de las conversaciones públicas en el servidor.</p>	<p>Observación. Entrevistas</p>	<p>Grabación, logs de chat</p>

			(Cualitativa)		
Subpregunta 4	¿Qué tipos de relaciones se establecen dentro de estos lugares? ¿Qué procesos sociales encontrados en otros ‘lugares’ no digitales se desarrollan en este nuevo ‘lugar’?		Observación de las relaciones que se forman en el servidor. Conversaciones con los miembros. (Cualitativa)	Observación. Entrevistas	Grabación, logs de chat

Como veremos en la sección del Estado del Arte, los estudios sobre ‘gamers’ tanto mujeres como LGBT son escasas y han sido motivadas por ‘Gamergate’, como respuesta a una situación crítica, la situación en la que se encuentran estas comunidades dentro de la diáspora de los videojuegos. Su invisibilidad para la industria tiende a ser un punto en común en el concluyen estos estudios, además de ser un concepto replicado durante las entrevistas del presente trabajo. Últimamente su visibilidad ha llegado a ser problematizada como una cuota de diversidad puramente superficial, por lo que una investigación profunda e inmersiva reminiscente a la planteada por Celia Pearce en *Communities of Play* (2009) parece ser la más adecuada para poder adentrarme en las experiencias de estos individuos. Esta metodología, cuando se la desprende de sus adornos de plataforma digital, termina siendo una muy tradicional y antropológica observación participante.

Dentro del desarrollo del texto veremos que trataremos con los conceptos de habitus y capital digital. Con respecto a dichas temáticas los autores Ragnedda y Ruiu, hacen una exploración del ecosistema digital en un intento de definirlo y cuantificarlo en su texto “Digital Capital: A Bourdieusian Perspective on the Digital Divide” (2020). Los autores crean una serie de cuestionarios y hojas de trabajo para establecer cómo es que los usuarios internalizan su capital digital y es también un esfuerzo de estandarizarlo dentro de los estudios sociológicos. Sin embargo, en este estudio no trabajaré con dicho estándar propuesto debido a que mi interés principal se encuentra en la creación de espacios y utilizaremos las ideas de Bourdieu para explicar algunas de las dinámicas que resultan de la construcción de estos nuevos “lugares”.

La etnografía realizada es el resultado tanto de la observación de la evolución y formación del mismo espacio digital en formato (canales de texto, de voz, eventos, consejos, etc.) como en el uso que se le da al mismo dentro de las experiencias de vida de los miembros, por lo que, con el fin de recoger la información necesaria para el análisis, fue importante poder experimentar la evolución y construcción del lugar desde adentro del mismo. Por otro lado, se le podría llamar una autoetnografía como la plantea Maréchal (2010), siendo yo altamente reflexivo en el recojo y análisis de los datos, en este caso tuve que ser en todo momento muy claro con respecto a mi lugar de enunciación, tanto como miembro del servidor desde antes del empezar el proyecto como mis propias experiencias en las situaciones que podría llegar a describir.

Sin embargo, por controversial que sea la etnografía reflexiva planteada de esta manera, creo que, si deseo que este proyecto o un proyecto abordando las temáticas planteadas se lleve a cabo, siempre tendrá que ser una autoetnografía. Personalmente no puedo separarme de mis experiencias pasadas, aunque cambie de espacio o servidor. Y estas experiencias pueden traer consigo acercamientos temáticos que tal vez no se podrían plantear desde el inicio en un proyecto de tan corta duración como lo es el presente.



IV. CONCEPTUALIZANDO EL JUEGO

a. PUNTO DE PARTIDA

Con respecto al estado de la cuestión tomaré dos ejes académicos principales: Media Studies y Comunidades virtuales.

Media Studies

El término 'gamer' aparece en los años 80s según la investigación de Graeme Kirkpatrick en su trabajo "Computer Games and the Social Imaginary" (2013), en el cual traza su origen dentro de las publicaciones periodísticas dedicadas a los videojuegos en el Reino Unido, este se encuentra utilizado dentro del discurso asociado al término -novedoso en esa época- del 'gameplay', el cual se refiere a las mecánicas y dinámicas que un juego le propone a sus jugadores. Dentro de este discurso se valora la complejidad del gameplay de cada juego y se considera un 'gamer' a aquel jugador que pueda en primer lugar, entender las complejidades de los sistemas de juego propuesto y en segundo lugar que logre dominarlos.

Si bien se acuña el término dentro de un marco bastante técnico y alrededor de conceptos de diseño de juegos, este es recogido por la industria de la mercadotecnia para agrupar a su grupo objetivo en la promoción de videojuegos. Es aquí que Golding en su artículo 'The End of Gamers' (2015) retoma el estudio del término, según su investigación 'gamer' llega a tener ciertas características de sexo y raza debido al uso su uso en el mercadeo y en cómo dicha industria se apoya en 'estudios' demográfico para describir al 'gamer' regular, teniendo en cuenta que estos estudios se llevan a cabo casi enteramente en Estados Unidos y se realizan con personas cis hombre y blancos los resultados de los mismos no son sorprendentes. Esto no significa que las personas que juegan videojuegos en esos momentos sean efectivamente hombres cis blancos, y el término no es utilizado como etiqueta identitaria, si no como estereotipo en los medios tradicionales. Son las características negativas las que alienan a las personas que disfrutan de los videojuegos y esta alienación resulta en la reapropiación del término para a su vez alienar a las personas

que no responden a las características demográficas con las que estos 'gamers' se identifican. Es así como el término 'gamer' pasa de ser jerga técnica a grupo objetivo, a estereotipo y evoluciona a ser una etiqueta identitaria y para luego ser utilizado como un dispositivo de alienación (Golding: The End of Gamers, 2015). En la introducción y justificación he descrito los efectos que ha tenido este término en la comunidad de los videojuegos y especialmente los hechos de Gamergate, lo que nos deja en un lugar post-gamer, donde el término en sí es una controversia.

Después de 'Gamergate' se observa una tendencia en el estudio de las experiencias femeninas y queer dentro de los videojuegos. Ruberg y Shaw en su 'reader' Queer Game Studies (2017) recogen 26 ensayos sobre las diferentes aristas que pueden tomar las experiencias en videojuegos, especialmente las comunidades más diversas y poco representadas dentro de las discusiones de la diáspora académica del diseño de juegos y estudios de medios. Dentro de este trabajo encontramos el ensayo de Chang llamado Queergaming, donde describe la necesidad de provocar y cambiar la forma en la que vemos a la comunidad alrededor de los videojuegos. Gray y Leonard en su libro Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice (2018) hablan de cómo la industria ha explotado a estas comunidades olvidadas usando 'Gamergate' como excusa para ser condescendientes con ellas y haciendo cambios nominales a la forma en la que se diseñan, desarrollan y acreditan juegos sin realizar cambios estructurales ni representativos.

Sin embargo, el estudio más citado en medios mainstream para hablar de la problemática del término 'gamer' es un estudio del 2014 por Adrienne Shaw "Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture" quien identificó la discriminación en el uso del término y sus efectos como etiqueta identitaria al rededor del género y sexualidad. Dentro de la justificación del trabajo he hablado de cómo este trabajo descubre las realidades detrás del gatekeeping que este término creó entre las personas que honestamente disfrutaban de los videojuegos y cómo es que esta alienación opera, pero quiero resaltar que este estudio trae a la luz a la población que quiero estudiar, aquella que sigue sin existir para la industria y que logra seguir adelante enteramente por la construcción de comunidades grassroots y apoyo mutuo.

Comunidades Virtuales

La creación de comunidades virtuales alrededor de temáticas ficcionales y lúdicas no es nueva y uno de los textos seminales de la misma es "Convergence Culture" de Henry Jenkins (2008), en el cual Jenkins afirma que nos encontramos en un lugar histórico muy importante donde los medios tradicionales y los nuevos medios convergen, y además donde los intereses corporativos y los intereses de las bases (él lo llama grassroot media) luchan para quedar arriba, lo que significa arriba para cada uno está siempre en evolución pero su metodología al estudiar a estas bases es realmente inversiva y cada uno de sus ensayos hace una contraposición de los intereses de cada uno, así como de la fuerza de estas comunidades grassroots para dar forma a la cultura pop y el zeitgeist alrededor de los temas que toca. El hecho de que estas comunidades virtuales tengan efectos locales también forma parte de la tendencia académica, como lo vemos en el texto de John Postill "Localizing the

internet beyond communities and networks” (2008) y en el texto de Moreno y Suárez: Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social (2009).

Sin embargo, los estudios de ese corte alrededor de las comunidades ‘gamer’ son menos populares, sin ser menos fascinantes, especialmente el libro de Celia Pearce ‘Communities of Play’ (2009) en el que por una metodología de observación participante, forma parte de la experiencia de habitar un juego llamado Uru y hace un análisis del juego como lugar para los jugadores.

Las comunidades virtuales LGBT también han sido estudiadas, pero por separado. Muchos textos concluyen que gran parte de la capacidad de supervivencia de estas comunidades vulnerables se sostiene en las redes de apoyo que se forman entre sus miembros, tomé como referencia el texto de 2012 de Frost y Meier “Measuring community connectedness among diverse sexual minority populations”, pues en su metodología aciertan en considerar los diferentes tipos de comunidades que se encuentran dentro de la ‘comunidad LGBT’.

También es importante destacar el texto de Sally Hines ‘TransForming gender Transgender practices of identity, intimacy and care (2009), que se adentra en cómo estas redes de cuidado son vitales para la construcción de comunidades y de la afirmación de identidad trans.

La presente propuesta busca expandir en los estudios alrededor de la comunidad LGBT+ y sus experiencias creando espacios seguros en diferentes contextos, si bien no es un contexto vital, es también uno donde experimentan vulnerabilidad y olvido. Las prácticas de este

grupo si bien son subalternas son cada vez más visibles y registrables, existe valor en esas prácticas y en el estudio de estas.

Además, expandir el estudio y la evolución del término ‘gamer’ nos permite ver cómo la reapropiación continua de una etiqueta identitaria puede crear comunidades y a su vez nuevos tipos de violencia que ya dejaron atrás las restricciones físicas para funcionar, así como la forma en la que las comunidades grassroot pueden modificar el accionar de intereses corporativos a través de acciones individuales.

Más allá de los estudios relacionados a ‘gamers’ también encontramos estudios que se enfocan en la relación de las plataformas con los usuarios y cómo estas pueden afectar los comportamientos y las formas de socialización en el mundo real, más allá de lo virtual. Específicamente un ejemplo que asocia estas relaciones digitales con estudios de género es el texto “The Smart Wife” de Strengers y Kennedy (2020), en este libro las autoras desglosan los tipos de estereotipos heteronormativos que han sido calcados de la sociedad material a los algoritmos digitales, como resultado ya sea de los creadores de dichos sistemas, las formas en las que se alimenta la Inteligencia Artificial o los sesgos de los mismos usuarios al utilizarlos. Así como estos estereotipos son actualizados por los usuarios al trasladarlos del terreno digital o nuevos espacios sociales.

b. CONCEPTOS CLAVE

Esta sección tiene por fin delimitar un marco teórico que sustente los objetivos de esta investigación, centrados principalmente en el análisis de los usos por parte de las comunidades virtuales LGBT en la construcción de espacios virtuales. Con respecto al marco teórico, me quiero enfocar en tres términos sombrilla para construir la red teórica que apoyará el presente estudio: Queer, Gamer y Mundos virtuales.

Al estar tratando indirectamente el tema de creación identitaria alrededor del género, estaremos trabajando con las ideas del ‘género binario’ o la ausencia de este paradigma (Butler, 1999) en los sujetos de observación. Además de la importancia que se le da a la separación entre género, sexualidad y cuerpo (p.7), especialmente en un espacio digital donde el cuerpo no es relevante a los temas abordados (videojuegos). Es importante tratar este tema muy claramente, debido a que su mal manejo en otros espacios es lo que lleva a la necesidad de crear este nuevo ‘lugar’, por lo que los sujetos de investigación lo consideran de suma importancia al elegir un espacio, además de los procedimientos que se ponen en acción para mantenerlo.

También es importante que tengamos herramientas conceptuales para acercarnos al tema de género y poder, por lo que un análisis de Butler asociada a los conceptos foucaultianos de dispositivos de poder (Foucault, 1984) trabajando en red alrededor de acontecimientos, y su aplicación a las dinámicas de género en el feminismo interseccional (Bravo Reyes, 2018). Estos conceptos responden a una visión del mundo no binaria en el sentido sexual, étnico y político que, en su propia forma, estos sujetos están creando en estos nuevos ‘lugares’ digitales.

Queer

El camino del término queer debería empezar con las ideas de performatividad de Turner, las cuales son recogidas por Judith Butler en 'Gender Trouble', ella también se apoya en las ideas Foucault para acuñar la idea de la 'matriz heteronormativa', en la cual el género se performa, y cada vez que las ideas de género son actualizadas se vuelven un dispositivo regulador más poderoso.

Al comienzo de Gender Trouble, Butler analiza las principales contribuciones hechas por Simone de Beauvoir con respecto a la división entre sexo (natural) y género (cultural). En su libro *The Second Sex* (1949), de Beauvoir planteó la idea de que a pesar del establecimiento de un Estado de bienestar basado en ideales universales en Francia después de la Segunda Guerra Mundial, las mujeres todavía eran consideradas como menos conocedoras que los hombres y tuvieron que trabajar más. Beauvoir consideró, por tanto, que las mujeres se moldean para agradar a los hombres y no tener una existencia plena: son "inmanentes", lo que significa que solo tienen una presencia física y no piensan como agentes independientes y libres. Debido a sus roles constantes, el conocimiento ha sido moldeado por la mente de un hombre y los cuerpos y las mentes femeninas han sido moldeadas históricamente para ser más sumisas; sin embargo, no hay nada, "biológicamente hablando", que indique que deben ser individuos menos importantes que los hombres.

Ser mujer no es natural ni predeterminado: existe una división entre lo que Beauvoir llama "sexo" (ser hombre o mujer depende de los cromosomas, órganos sexuales y otras características físicas) y "género", que es una categoría construida socialmente. Expresa sus ideas en esta famosa cita "no se nace mujer, se llega a serlo" (Beauvoir, 1997, 267). Las identidades de las mujeres están determinadas por las expectativas de los hombres y deben corresponder a formas idealizadas de feminidad. No existen como seres independientes y positivos, sino que siempre representan al "Otro". Al señalar que el género está socialmente constituido, Beauvoir proporciona herramientas intelectuales para cuestionar el desequilibrio de poder entre los dos sexos. El poder, entendido aquí como poder sobre, siempre ha sido constituido y mantenido por hombres en las sociedades occidentales, y está moldeado por creencias médicas y religiosas masculinas.

Según Butler, la gente le da mucha importancia al sexo al dar a entender que hay expectativas sociales detrás de él. Si el sexo no es solo el significado biológico del género, significa, por lo tanto, que existe un continuo "antinatural" entre los dos.

Al decir que tanto el género como el sexo son sociales, Butler disrumpe la suposición de que hay una esencia central en las personas: según ella, no se puede encontrar "una esencia estable" de la feminidad. Butler sostiene que las personas actúan constantemente como si su género fuera "una realidad interna o algo que es simplemente cierto sobre [ellos]", pero el género parece ser inestable como resultado de su naturaleza coercitiva. Las esencias de

mujer u hombre son inexistentes, ya que el género es movable, cambiante y “es un fenómeno que se produce todo el tiempo”.

En la medida en que las personas no tengan esencias internas, el género es algo que las personas hacen. Se representa a diario y se repite a través de una serie de acciones específicas. Por lo tanto, las personas creen que su género es natural, porque tales transmisiones desde el entorno social están reforzando esta idea.

Butler afirma que el género es algo que se aprende constantemente: lo que los individuos perciben como un dato natural es, de hecho, una interpretación de género inconsciente y continua. Una actuación de género implica una audiencia, que validará los actos de alguien. Por lo tanto, parece haber un guión de género a seguir basado en las convenciones sociales: cualquier acción que vaya en contra de este guión debe corregirse. Indica que el género es efímero porque hay que repetirlo y aprenderlo a lo largo de toda la vida y esos errores recurrentes lo demuestran.

Como un efecto performativo de actos reiterativos, la producción del discurso de género naturaliza o normaliza la heterosexualidad por lo que esta sería considerada lo ‘regular’ o el ‘default’, por lo que la heterosexualidad sería un resultado de relaciones normativas entre sexo, género y deseo sexual. Elle también considera que la resistencia a esta matriz heteronormativa es también la performatividad, un acto de resistencia sería por ejemplo la performance de feminidad en el cuerpo masculino, y la performance de género que desafíe el binario establecido.

Gamer

Hemos explorado el nacimiento y el desarrollo del término ‘gamer’ en capítulos anteriores,, pero en este espacio quiero seguir un poco la línea teórica que surge después del quiebre en la comunidad ‘gamer’ del 2014. Según Huzinga (1938), todos los humanos estamos hechos para el juego y nuestras prácticas e ideas al generar significados provienen de prácticas lúdicas. Basándose en esto, Dan Golding (2015) propone dejar atrás el término ‘gamer’ y llamarnos a todos ‘players’, sin embargo la crítica a su propuesta viene de los grupos más afectados por Gamergate, pues es su intención reclamar y resignificar el término.

Tomando las ideas de Judith Butler, Chang (2017) acuña la idea de ‘queergaming’ apoyado por el concepto de ‘countergaming’ acuñado por el diseñador de juegos Alexander Galloway (2004). Queergaming se trata de resistir la ‘matriz tecnonormativa’ (también inspirada en Butler) en el que el default para los jugadores es hombre, blanco y cis.

Mundos virtuales

Con respecto a los conceptos alrededor de la creación de espacios, en este caso estamos tomando los conceptos de ‘lugares’, siguiendo las ideas de Lefebvre (1974) de ‘espacio vivido’ y las ideas de ‘sense of place’ de Cresswell (2004), en el proceso de producción y apropiación de espacios físicos. Aunque en esta situación las concepciones de Yi-Fu-Tan (1977) de un espacio concebido como ‘apertura, libertad y amenaza, lugar seguridad y estabilidad’ se asemeje un poco más al ligero balance que estos espacios han logrado crear.

Adicionalmente al lugar, nos interesan las interacciones que se llevan a cabo dentro de estos lugares, en especial alrededor de las cuestiones de género y cómo se generan los que Sarah Pink (2016) llama 'social worlds' o 'mundos sociales' dentro de estos lugares. La diferenciación entre 'espacio' y 'lugar' es vital para este estudio, por lo que la obra de Lefebvre será un apoyo teórico esencial, esta distinción contribuye a diseñar una idea de 'lugar social' pero trasladado al mundo virtual.

Para Lefebvre (1974, p108), el espacio no es solo un escenario, un contenedor pasivo de la realidad social, es en sí mismo un participante activo. Inspirándose en la "poética espacial" de Bachelard, los organismos no pueden ser independientes del caparazón en el que viven. Por eso, para Lefebvre, el espacio se ha convertido en un entorno privilegiado para la interacción social y el "triángulo" del espacio. El autor comienza su texto "Producción del espacio", en el prefacio con una declaración de intenciones en torno a la falta de neutralidad y la naturaleza dialéctica de la realidad espacial:

“El espacio debe dejar de concebirse como pasivo, vacío, o carente de otro sentido, como los “productos”, que se intercambian, se consumen, o desaparecen. Como producto, por interacción o retroacción, el espacio interviene en la producción en si misma: organización del trabajo productivo, transportes, flujos de materias primas y de la energía, redes de distribución de productos. A su manera productivo y productor, el espacio entre las relaciones de producción y las fuerzas productivas (mal o bien organizadas). No se puede concebir de manera aislada o quedar estática. Es dialéctico: producto-productor, soporte de las relaciones económicas y sociales. (Lefebvre, 1985, XX-XXI).”

Para Lefebvre el proceso de producción del espacio (proceso) y el producto (objeto) —o sea, el mismo espacio social producido— se presentan como un elemento indivisible. Toda sociedad produce un espacio en un proceso eterno e inacabado en cada nodo histórico, no es dialéctico —tradicionalmente— sino un "trialectico" sostenido por un trípode conceptual, compuesto por: las representaciones del espacio, los espacios de representación y las prácticas espaciales.

Al mismo tiempo, otra "trialectica" en "La producción del espacio" es su distinción entre espacio físico, espacio social y espacio mental en una sola teoría. Este nuevo triángulo resalta el contenido de pensamiento generado por el espacio, y también revela cómo cada sociedad produce su propio espacio superpuesto al espacio generado por otros periodos históricos en el mismo lugar.

Para cada proceso histórico, el autor enfatiza la interrelación entre sus otros tres nuevos argumentos. Entre lo que él llama espacio de percibido (perçu), espacio de concebido (conçu) y espacio de vivido (véçu). Esto nos permite llegar a los tres términos explicativos principales que propuso en "La producción del espacio":

- Representaciones del espacio. Es un espacio concebido (l'espace conçu) y abstracto, generalmente expresado en forma de mapas, planos técnicos, informes, conferencias, etc, por "expertos", el espacio dominante en la sociedad, directamente relacionado con las relaciones de producción que existen en la sociedad y el orden

en el que se imponen estas relaciones. Este espacio está compuesto por signos, códigos y jerga específicos utilizados y producidos por estos expertos.

- Espacio de representación (espaces de représentation). Para Lefebvre, es el espacio del "debería ser", es decir, el espacio para la vida plena. Es un espacio que residentes y usuarios experimentan directamente a través de la compleja combinación de símbolos e imágenes. Este es un espacio que trasciende el espacio físico porque las personas usan simbólicamente los objetos que lo componen, es un lugar con alta carga emotiva. Este también es un espacio esquivo, porque la imaginación humana intenta cambiar y adaptarse a él. El espacio de representación es un espacio dominado y experimentado de forma pasiva por la gente siendo "objeto de deseo" por parte de los ya mentados "especialistas" que intentan codificarlo, racionalizarlo y, finalmente, tratar de usurparlo.
- Prácticas espaciales. Para Lefebvre, este es el espacio perceptual que integra las relaciones sociales de producción y reproducción, especialmente la división del trabajo, la interacción entre personas de diferentes grupos de edad y géneros, la reproducción biológica de la familia y la provisión de poder de trabajo futuro. Incluye la producción material de las necesidades de la vida diaria y el conocimiento acumulado por la sociedad para cambiar su entorno construido (Dimendberg, 1998, p20). Son los lugares recorridos cotidianamente por los habitantes para la efectividad pragmática de su producción.

Habitus

El concepto de habitus es una de las contribuciones clave de Pierre Bourdieu a la sociología y uno de los términos fundamentales para su construcción teórica. Sin embargo, este concepto no fue inventado por él: se remonta a Aristóteles: Habitus es la traducción latina del concepto “hexis” de Aristóteles utilizada por Tomás de Aquino y Boecio. Entre estos autores, el habitus juega un papel clave como término intermedio. Por un lado, se sitúa entre el acto y la potencia, a través del habitus, el potencial que generalmente se graba en el ser se transforma en la capacidad específica de realizar un comportamiento, por otro. Entre el exterior y el interior, explicará la interiorización de lo externo, vinculando así la historia pasada con las actualizaciones actuales. Esta pregunta se desarrollará fundamentalmente a partir de la fenomenología -Husserl y Merleau-Ponty- que han proporcionado una teoría conceptual sistemática y la percepción y comportamiento personal que Bourdieu tomará en su análisis.

Por otro lado, este concepto también ha aparecido en los trabajos de algunos sociólogos clásicos: Durkheim, Mauss y Weber lo usaron -sin definirlo ni teorizarlo-; y otros autores, como Mannheim, utilizan conceptos -en su caso «estratificación de la experiencia»- muy similares en su función teórica. Sin embargo, es en Bourdieu donde la habituación acepta una expresión tanto sistemática como sociológica.

Por “habitus”, Bourdieu comprende una serie de esquemas generativos mediante los cuales el sujeto percibe el mundo y actúa en él. Estos esquemas de generativos están estructurados socialmente: se han ido configurando a lo largo de la historia de cada sujeto, e implican la

internalización de la estructura social, la internalización de áreas específicas de las relaciones sociales, y así se configuran los agentes. Pero al mismo tiempo son estructurantes: son las estructuras producidas por los pensamientos, percepciones y acciones del agente:

«El habitus se define como un sistema de disposiciones durables y transferibles -estructuras estructuradas predisuestas a funcionar como estructuras estructurantes- que integran todas las experiencias pasadas y funciona en cada momento como matriz estructurante de las percepciones, las apreciaciones y las acciones de los agentes cara a una coyuntura o acontecimiento y que él contribuye a producir» (Bourdieu, 1972: 178)

El sujeto producirá su práctica a partir de hábitos. El habitus, es decir, la internalización de la estructura del pensamiento y la práctica generada por el grupo social en el que son educados, formará un conjunto de esquemas prácticos de percepción, dividiendo el mundo en varias categorías, distinguiendo la belleza de la fealdad, apropiado e inapropiado, lo que vale y lo que no vale; esquemas a partir de los cuales se generarán las prácticas -las “elecciones”- de los agentes sociales. De esta manera, la elección del sujeto no es libre -el habitus es el principio no elegido de todas las elecciones-, ni simplemente se determina -el habitus es una disposición, que se puede reactivar en conjuntos de relaciones distintos y dar lugar a un abanico de prácticas distintas-.

Culturas participativas

Por otro lado, las concepciones de ‘culturas participativas’ acuñadas tanto por Jenkins, Ito y Boyd serán apoyo para entender cómo se forman las relaciones que crean estos espacios.

En su texto 'Participatory cultures' (2016) los autores analizan el concepto de "cultura participativa" desde una perspectiva crítica. Ante todo, Jenkins advierte: existe una creciente "retórica de la participación" en las instituciones, empresas y organizaciones. Este concepto fue trabajado por él mismo en *Textual Poachers*, un texto del 1992 donde analizaba la producción textual y las prácticas de los fans. A medida que la web se difundía y se ampliaba el espectro de prácticas, el concepto de "cultura participativa" se fue extendiendo hasta abarcar todo tipo de producciones culturales y procesos de intercambio/difusión en las redes.

En el debate posterior Mizuco Ito reivindica el carácter educativo de esas prácticas (la cultura participativa como ámbito de aprendizaje informal) y Danah Boyd pone sobre la mesa otra cuestión: la capitalización de esas prácticas por parte de los conglomerados económicos.

Ito también perfila dos formas de interpretar a las culturas participativas: como actividades culturales compartidas a nivel social (yo las llamaría "user-centred" por mi experiencia en el campo de la experiencia de usuario) o centradas en una plataforma ("platform-centred"). Las prácticas participativas tradicionales estaban más cerca del primer modelo; en la actualidad, según Ito, la participación tiende a ser vista cada vez más como un proceso centrado en lo tecnológico. Jenkins reafirma esta idea: las prácticas participativas existieron siempre, no fueron inventadas por YouTube o Facebook. Y aclara: "yo no creo que las tecnologías sean participativas; las culturas lo son". Según Jenkins la "interactividad" es una característica de las tecnologías mientras que la "participación" corresponde a las culturas.

V. NUEVOS ESPACIOS

Es importante recordar el espacio en el que nos encontramos realizando esta observación. Discord como plataforma digital comenzó como un espacio bastante nicho. Creado inicialmente como una plataforma de comunicación interna para un videojuego móvil llamado 'Fates Forever' del estudio Hammer&Chisel, el cual requería constante comunicación en tiempo real, al no encontrar una herramienta existente que requiera poco ancho de banda y poco espacio libre en el dispositivo decidieron crearlo. A ser este un proyecto mayor al del desarrollo del juego móvil decidieron enfocarse en los aspectos de seguridad y acceso que podrían hacer de su plataforma una herramienta universal de mensajería con pocos requerimientos del sistema. Este objetivo de optimización de recursos desde su inyección es lo que ha permitido que millones de personas puedan usar la plataforma de forma preferencial a otros medios de mensajería.

Es la concepción de la plataforma como una herramienta ligera y accesible la que la hace ideal para soportar la interacción de grandes cantidades de personas brindando una experiencia de usuario ágil y rápida. Estas características fueron identificadas en primer lugar por personas que tienden a requerir una optimización de recursos constante: usuarios de videojuegos multijugador en línea, pesados, que requieren comunicación en tiempo real.

Ya hemos visto cómo es que los ‘gamers’ se expanden más allá del estereotipo que los medios nos presentan, a otros grupos demográficos y en el presente caso estamos enfocados en un público diverso, no solo con respecto a género y orientación sexual o identidad de género, debemos recordar que las conexiones de internet en el territorio estudiado son significativamente más lentas debido a la accesibilidad al internet de alta velocidad, es por eso que el enfoque en esta plataforma que de por sí es más ligera, compatible con diferentes sistemas y no tiene requerimientos de banda ancha la distingue de otras plataformas populares dentro de espacios de videojuegos, como lo podrían ser Xbox Chat o el chat nativo del PlayStation o iMessage, todas las cuales son restringidas a plataformas específicas. Esto también se vuelve importante cuando consideramos que la tendencia en diseño de videojuegos es la idea de jugar ‘transplataforma’ o también llamado ‘crossplay’, lo que requiere que jugadores de diferentes plataformas se comuniquen para el éxito del juego online.

Debido a estas circunstancias podemos entender el crecimiento exponencial que Discord vio al inicio de la pandemia, especialmente en territorios con conectividad limitada. En el caso de varias de las personas entrevistadas, esta facilidad para acceder tanto en PCs con recursos gráficos y de procesador restringidos como en sus smartphones de gama baja a Discord es clave para el inicio de su exploración de la plataforma.

“Puedo usar Discord para todo, algo que no puedo con insta o Whatsapp en PC, son lentazos y a veces se me cuelga, no corre para usarlo en juegos (...) de hecho uso Discord más que Whatsapp (...)” – ‘J’ en entrevista durante entrevista en octubre 2021.

Estas afirmaciones nos hacen ver que existe, más allá de una necesidad tecnológica, una asociación social hacia las herramientas y plataforma como valorizadores de la calidad de relaciones sociales asociadas al espacio donde se desarrollen las mismas.

“Siento que, obvio, en Whatsapp hablas con tu familia y eso, en insta con la gente de la U o tus amigos del cole, pero por alguna razón la gente con la que hablo en Discord aunque es a veces una conversación rápida y solo sobre un tema en específico, es más cercana a veces.” ‘J’ en entrevista durante entrevista en octubre 2021.

Esta es una valoración de diferentes espacios digitales que se pueden extrapolar según el uso a diferentes plataformas y de hecho se hacen constantemente en estudios de mercado al hacer segmentaciones tecnográficas. Sin embargo, estas generalmente están basadas en relacionar datos demográficos con plataformas digitales, no se adentran a las relaciones que se crean dentro de dichas plataformas y el valor que los usuarios pueden darle a las mismas. Existe una clara adjudicación de sentimientos a las diferentes plataformas, esto lo vimos reflejado dentro de la observación del servidor donde encontramos diferentes memes que califican las experiencias vividas en diferentes plataformas y cómo califican las relaciones creadas en Discord como más emotivas, ejemplo: Ilustración 1.

when your best discord friends name turned into "Deleted User":



Ilustración 1 Meme encontrado en el canal 'general' del servidor Pride Underground

Con respecto a la forma en la que nuestros sujetos empiezan a explorar y expresarse en esta nueva plataforma debemos tener en cuenta que el espacio es dependiente al código que lo conforma, por lo que este va evolucionando según las capacidades y características que el código ofrece a los usuarios, por lo que en algunos casos se mencionarán capacidades que ya no están disponibles a los usuarios y además veremos cómo es que la configuración social del espacio es dependiente al código de la plataforma.

Por ejemplo, dentro de la configuración inicial del espacio observado, este constaba con alrededor de 10 canales de texto y 3 de voz, con las actualizaciones ofrecidas por Discord,

se han creado muchos más canales de voz particulares y colaborativos, así como canales de transmisión. Estos últimos son relacionados a emociones claras por los entrevistados:

“Cuando transmitieron ‘Paris Is Burning’ en el server casi me muero, yo había visto RuPaul pero nunca había investigado de dónde viene todo lo del drag y eso. Verlo con toda la gente fue súper feeling, especialmente porque en el chat la gente ponía las referencias al programa, tanto así que creamos un mapa en Minecraft que era ‘House Xtravaganza’ solo por ver la peli juntos (risas), literal nunca ni en la vida real podría haber chongueado así, en verdad nunca he ido a una discoteca gay ni nada pero esto no era baile ni chupar ni nada, era solo ser gay juntos y no sé en qué otra situación podría haber hecho eso” Entrevista con TG en octubre 2021.

También es importante notar que las experiencias en una sociedad conservadora como es la peruana influyen en la creación de contraste entre los espacios ‘regulares’ y este nuevo espacio. Les entrevistades al hacer una comparación entre sus experiencias en otros espacios digitales y el servidor de Discord tendían a revertir a redes sociales populares como Instagram y Facebook más no a foros o plataformas de conocimiento especializado, al preguntarles la razón encontré una distinción particular entre estos espacios digitales:

“Supongo que hablo de insta o face como el mundo real, ahí está la gente que me conoce en carne y hueso. Es como hablar de mi casa o del colegio, son lugares más... formales creo. Es donde si te googlean te van a encontrar, en el

servidor no tengo esos miedos. Si me googlean nadie me va a encontrar aquí.”

Entrevista con GPT en octubre del 2021

Se va observando una distinción en las representaciones del espacio, mientras que las redes sociales de Zuckerberg son asociadas al mundo real, este nuevo espacio es algo parecido a las experiencias que describe Pearce en su observación del internet a principios de los 90s. Un lugar donde las personas pueden expresar partes de su personalidad que no se sentían seguros de mostrar en sus vidas cotidianas.

Un elemento asociado al código de la plataforma puede jugar un gran factor en ese sentimiento de libertad y anonimidad. La plataforma es una aplicación no indexada por motores de búsqueda como Google, y si bien tiene una versión web el 90% de su uso es por su programa propio para poder aprovechar lo ágil y rápido que es. Esto podría resultar en que la configuración del código ayuda a la normalización y estabilización de ciertas identidades online. La forma en la que las redes populares están configuradas resulta en una gubernamentalización y auto-vigilancia de los sujetos en dichos espacios, mientras que la identidad que rompe la heteronormatividad es reservada para el espacio que no está vigilado por las tecnologías de disciplina.

Dentro de los hallazgos encontramos repetidas veces las idea de tener un sentimiento de libertad no hallado en otros espacios digitales. Dentro del principal servidor observado ‘Pride Underground’ encontramos mensajes que reflejan una capacidad de expresión de identidad particular:

“Solo quería decir que aunque el servidor esté un poco inactivo, es el único lugar donde he podido ser gay sin problemas en toda mi vida y nada, significa mucho para mí” Mensaje tomado del canal ‘Personal’ del servidor Pride Underground publicado por el usuario NTG en setiembre 2021. Este mensaje fue apoyado con reacciones positivas por otros dos usuarios en forma de emojis.

Otros entrevistados también expresaron una liberación particular al experimentar un espacio creado específicamente para identidades de género diversas:

“Siempre me da palta abrir el micro en servidores de juego regulares, los grandes que tienen un montón de actividad porque me empiezan a joder por la voz, me dicen hombre y cosas así, acá como tengo el rol TRANS en mi perfil nunca me han dicho nada, aunque coordinemos partidas en voz y eso, aparte de mi servidor propio nunca me he sentido con esa libertad en otra parte.” Entrevista con ABC en octubre del 2021.

“Hay una chica que juega AC (Animal Crossing) y siempre me escribe para contarme qué cosas venden en su isla a ver si voy. Yo dejé de pagar Nintendo hace unos meses, pero igual me gusta hablar con ella de esas cosas, más que solamente comentar una historia o una foto. Por ejemplo, le dije que me quiero casar con Canela en la isla (risas), y no me da miedo ser súper gay al respecto.”

‘J’ en entrevista durante entrevista en octubre 2021.

La narrativa que se empieza a formar a partir de estas experiencias es la de una construcción con respecto al ‘espacio de representación’ como lo propone Lefevre.

Especialmente con respecto a cómo se construye el uso del servidor a partir de dejar salir partes de sus personalidades que no son abiertamente aceptadas. Más allá de ser ‘gamers’ LGBT+, la heteronormatividad afecta muchas otras áreas de interés que no pueden ser expresadas con facilidad.

“Encontré gente que hace crochet y tejido, nunca había hablado con un hombre que tejiera y realmente no esperaba encontrar ese tipo de personas en el server, pero de la nada estábamos hablando y me pasó su cuenta de Ravelry [red social de tejido] y ahora podemos pasarnos patrones.” Entrevista con TG en octubre del 2021.

Existe una fuerte carga emotiva asociada con la existencia del espacio, y les entrevistades en repetidas ocasiones hablan de ‘encontrar’ o ‘desbloquear’ una parte del internet que, aunque asociado con segregación y alienación debido a sus experiencias ‘gamers’ anteriores, se encuentra abierto para ellos.

Teniendo en cuenta que el espacio que consideran libre y abierto fue concebido para un uso extremadamente cerrado y nicho como lo es la comunicación para juegos online multijugadores, podríamos hablar de una reapropiación ‘grassroots’ de un espacio a partir de culturas participativas. La formación de espacios nicho como lo es Pride Underground refuerza las ideas expresadas por Jenkins en cuanto a la capacidad de la tecnología de generar y resignificar conceptos creados por ‘startups’ o corporaciones con una intención

diferente. Podemos decir que esta tecnología, aunque concebida como instrumento de lucro, empieza a mutar hacia ser un espacio de creación de cultura nicho en sí misma.

¿Cómo es que una plataforma creada como una herramienta específica logra llegar a ese punto de resignificación para sus usuarios? En el caso de Pride Underground esto empieza con personas que sufren acoso constante en otros espacios. El creador del servidor, un streamer y TikToker llamado MTH identificó la necesidad de crear el servidor después de sufrir abusos tanto en Twitch como en TikTok al ser abiertamente gay y hablar de videojuegos.

“Hice un TikTok sobre ser acosado en diferentes plataformas y en los comentarios me dijeron que abra un server en Discord, así que hice un video preguntando si se unirían y me dijeron que sí, después de eso se salió de mis manos, estaba entrando demasiada gente, literalmente no tengo idea de cuánta gente es miembro ahora.” Entrevista con MTH en julio del 2021.

Al abrir el piso para un público que requiere socialización menos regulada por la heteronormatividad, los usuarios han podido ir construyendo la representación de este espacio según sus ideales de seguridad, eligiendo moderadores, creando roles según orientación sexual, identidad de género, edad, juegos de interés y hobbies. Todas estas tecnologías empiezan a darle forma a un espacio que en principio se caracterizaba por la libertad de los usuarios.

Como mencioné en la parte metodológica, debemos tener en cuenta que este espacio, si bien el servidor es creado y recibido con las mejores intenciones, no es un espacio utópico sin problemas, y esto responde a una fuerte idealización del servidor. Es un lugar donde las prácticas espaciales mantendrán su configuración en constante movimiento, evolución y eventualmente, destrucción.



VI. ROLES EN REPETICIÓN

En el capítulo anterior vimos los efectos que la existencia de este nuevo espacio tiene en las entrevistadas, y cómo la forma en la que este está configurado entra a jugar en su normalización dentro de las vidas sociales de nuestros sujetos. Creo que es pertinente, aunque lo he evitado hacer antes, comentar un poco sobre los datos demográficos de las entrevistadas. Específicamente sus capacidades de acceso al mundo digital. Muchas de ellas me comentaron que su acceso a internet fue constantemente restringido no solo como disciplina cotidiana, si no que el acceso a un smartphone o a conexión a internet doméstico era visto como un lujo desde un punto de vista económico y una vez dentro de este nuevo mundo su capacidad de comunicación siempre estuvo restringido debido a la calidad de planes o hardware que podían costear.

Desde este punto de observación, el acceso a nuevos espacios de expresión digital puede ser clasificado como acceso a capital social, algo que las entrevistadas que han salido de sus círculos natales al ingresar al instituto o a la universidad consideran un limitante en sus relaciones. De esta forma podemos empezar a ver el acceso a internet como acceso a ‘capital de información’, y dentro de estos espacios su movilidad social es restringida por la identidad que pueden mostrar en espacios digitales. Sin embargo, en sus limitadas experiencias dentro de estos nuevos espacios y el sentimiento de libertad expresado y documentado anteriormente podría estar asociado al concepto de ‘gusto de lujo’ que

Bourdieu (1979) asocia con clases bajas. En este caso esas clases bajas serían las personas con restringido ‘capital de información’.

Incluso les entrevistades que no tuvieron restricciones monetarias en su acceso al internet expresaron limitaciones en sus expresiones identitarias dentro de redes sociales y las identificaron con una razón por la que sus relaciones ‘no se sienten completas’ (entrevista con ABC en octubre del 2021). De esta forma estamos observando una tendencia dentro de las formas de socialización dentro de este grupo particular de usuarios de internet.

Como actores sociales su movimiento libre en estos espacios es constantemente restringido a comparación de sus pares que no están afectados conscientemente por el mandato de la heteronormatividad, y las relaciones de poder sociales que se generan entre ellos en espacios ‘abiertos’ como las redes sociales populares tienen otra capa de presión sobre les entrevistades.

“Una de mis mejores amigas tiene como 60mil seguidores, y su insta es todo sobre ella y su novio que es holandés, y todos sus posts son sobre cómo su relación a distancia es tan difícil y tiene miles de miles de likes en todo lo que postea (...) y tiene marcas que le mandan regalos y cobra por algunos posts... ¡no sé por qué! ¿Por qué tiene un novio rubio? Honestamente no es el tipo de clout [popularidad en redes] que quiero pero ya hasta me da roche postear en insta.” Entrevista con J en octubre del 2021.

Cómo es que estos espacios están diseñados y cómo premian el comportamiento normativo es reminiscente a los espacios no-digitales, tiene sentido que los valores sociales encontrados en el mundo físico se repliquen en estos espacios ‘normales’ digitales, en ese sentido no creo que encontremos sorpresas. Es cuando volteamos a ver la configuración de este ‘nuevo espacio’, el que genera tanta esperanza y es tan idealizado por les entrevistades que empezamos a ver cómo nuevas configuraciones sociales empiezan a generar nuevas relaciones de poder, aunque no estén basados en aspectos económicos o heteronormativos ni apoyados por la vigilancia social de los espacios ‘normales’.

Cuando observamos la forma en que se empiezan a utilizar las tecnologías que en el capítulo anterior mencionamos como la representación de sus ideales de seguridad, que empezamos a contrastar la práctica espacial con el espacio de representación tan anhelado por nuestros entrevistades. Tiene sentido que la noción de *habitus* bourdiana se relacione al libro de Panofsky ‘Arquitectura Gótica y Escolástica’ (1951), pues en nuestro caso estaremos observando cómo la arquitectura y diseño del espacio empieza a crear el *habitus* de nuestro espacio observado.

En su epílogo para el texto mencionado, Bourdieu sugiere que el creador del espacio guía y direcciona, a veces sin saberlo, los actos desde los más mundanos hasta los más creativos. Al tener el concepto de *habitus* cerrado como un sistema de relaciones interiorizadas que guían pensamientos, acciones, deseos y percepciones dentro de una cultura (Bourdieu, 2005) podríamos asociarlo a cómo un sujeto crea su visión mental o cognitiva del mundo.

Esta visión es fragmentada por el autor a lo largo de los años, al prestarse la idea de ‘técnicas del cuerpo’ de Mauss, Bourdieu se expande a decir que la noción de *habitus* no solo es cognitiva si no que, también encarnada en el cuerpo, siendo más que sus actualizaciones cognitivas si no que afecta materialmente las prácticas sociales y, convenientemente para nuestro caso, las prácticas espaciales (2004).

Si podemos cruzar los conceptos revisados anteriormente y empezamos a trazar la trayectoria del capital simbólico plasmado en estos nuevos espacios a partir del acceso al ‘capital de la información’ y las actualizaciones cognitivas de estos roles sociales acumulados a partir de las tecnologías de posicionamiento y clasificación podríamos identificar un nuevo tipo de capital que nace del diseño del espacio, un capital social digital ilustrado por un tipo de índice de superioridad construido a partir de factores generados en el servidor pero que con su repetición y actualización llegan a ser independientes al mismo.

La forma en la que la tecnología observada en Discord crea rangos o niveles de usuarios en sus servidores se basa en un cálculo que incluye participación dentro de los canales del servidor, los roles que se le asignan o se autoasigna, la cantidad de contactos dentro del servidor y algo que puede ser modificado manualmente por los moderadores, su acceso a diferentes canales restringidos. De esta forma, el sujeto es reducido a una acumulación de puntos que dependen de su capital social dentro del espacio, este puntaje es una forma en la que podemos observar las tensiones de poder resaltadas dentro de las prácticas espaciales de este nuevo espacio.

La mayoría de estos factores son afectados por la capacidad de los usuarios de acceder con mayor regularidad al espacio, su capacidad de interactuar en la mayor cantidad de juegos y plataformas para obtener el capital social para acceder a nuevos canales y de esa forma subir de nivel (o ser amigo de un moderador que te conceda el acceso manualmente).

Ciertamente, estas clasificaciones son un poco más finas y tiene factores más delicados y variables que las clases sociales como las propone Bourdieu. Definitivamente vemos que las identidades interseccionales son gran parte de la diversidad de clasificaciones posibles dentro de un espacio como el observado. De hecho, uno de los factores en la acumulación de puntos para subir de nivel que observamos es la asignación o autoasignación de roles. . En el servidor observado estos pueden ser autodesignados a partir de edad, identidad de género, orientación sexual, juegos; y la cantidad de estos roles lleva consigo un subtexto, que, al ser contabilizado por el algoritmo, se convierte en texto: cuanto más 'diversa' sea la identidad que muestras en el servidor mayor capital se te asigna. Cuanto participes y juegues mayor cantidad de juegos tendrás más puntos asignados, cuanto más específica sea tu identidad sexual (si eres heterosexual no podrás elegir un rol en esa categoría) tendrás mayor oportunidad de obtener mayor capital, si tienes una identidad de género que identificar (si eres cis no tendrás capacidad de elegir un rol en esa categoría) tendrás capacidad de obtener más puntos y subir de rango más rápidamente.

Pero ¿para qué uno quiere subir de nivel en el servidor? Si volvemos a la idealización del espacio con la que comenzamos, este era un lugar de libertad donde les entrevistados pueden expresar su personalidad de una forma en la que no podían en otros espacios. Si la categorización y ranking de los usuarios calculado por el algoritmo podría ser llamada una clasificación dura también tenemos lo que podría verse como una clasificación suave, y esta va asociada a cuánto acceso al ‘capital de la información’ tienen los usuarios, la cantidad de juegos en línea juega y puede acceder, su capacidad como miembro de equipo dentro de estos juegos (asociado a la experiencia en juegos multijugador online que tendría el sujeto). Otro aspecto dentro de esta ‘clasificación suave’ vendría asociado a las aplicaciones asociadas a su Discord o los bots que puedan usar o implementar en el servidor, esto requiere un conocimiento y experiencia profunda en el funcionamiento de la plataforma, en sí un ‘capital de la información’ que si bien no está asociado a aspectos financieros sí está restringido por la economía como vimos al principio, gran parte de los usuarios han experimentado el internet de forma limitada por mucho tiempo.

“Cuando recién me uní entré al canal general para presentarme y eso, lo primero que me dijeron era si podía recomendar un bot para su juego de pokespawn y yo ni por acá, ni sabía cómo usar los bots.” Entrevista con TG en octubre del 2021.

“Quería unirme a un servidor de AmongUs y vi que tenían un canal con gente conectada, cuando entré para comenzar una partida lo primero que me dicen es si ya clasifiqué para su grupo en el canal regular... no sabía que tenía que tener cierto nivel para jugar con ellos, era solo nivel 2 así que me quité.” Entrevista con PYT en octubre del 2021.



Ilustración 2 Listado de canales de voz restringidos en el servidor Pride Underground

Al conversar sobre las complicadas políticas de interacción con les entrevistades muchos dijeron que entendían las razones por las cuales se imponían dichas restricciones, la mayoría aún lo interpreta como medidas de seguridad.

“Si no me conocen podría ser un *rando* [persona externa cualquiera] que les malogra el juego, entiendo que quieren saber con quién están jugando, yo me metí al servidor básicamente para saber que no me van a malograr el juego por homofobia... al final queremos tranquilidad, ¿no?” Entrevista con PYT en octubre del 2021.

El alcance de estas clasificaciones, sin embargo, también restringen las formas en las que les entrevistades podrían subir de nivel. Por ejemplo, los canales de voz están restringidos para usuarios con un nivel inferior al 5, algo al que varios usuarios que recién entran con

más de 5 roles autoasignados pueden acceder relativamente pronto, empero existen entrevistades que notaron la restricción en la ‘movilidad social’ impuesta por tales reglas.

“Cuando entré quería un *posey* [un equipo] para AOE [Age of Empires] y tienen un canal para el juego con gente conectada, bueno resulta que por las puras porque no podía entrar porque no tenía nivel y nada me asé pues [risas], ¿para qué creas el canal si nadie puede entrar? [...] me puse a spammeear el canal de texto para que me dejaran entrar y un mod manualmente me dio el acceso, pero me pareció malazo pues. La única forma de subir de nivel si no eres de la argolla es hacer spam, por eso el servidor se está muriendo”. Entrevista con ABC en octubre del 2021.

Si bien tenemos el concepto de algoritmo como algo puramente mecánico, no contaminado por factores sociales, podemos ver claramente como estos factores afectan la predisposición del código hacia los usuarios y cómo la construcción del espacio a partir de este código representa lo mencionado anteriormente: el diseño del espacio expresado en las representaciones de espacio están directamente relacionadas y afectan profundamente a las prácticas espaciales de los usuarios, estos vistos reflejados por una actualización tanto cognitiva como material del *habitus* digital al tener interiorizado el poder y valor del algoritmo, así como su influencia en el uso material que le pueden dar al espacio.

Existe otro factor de importancia que afecta las practicas espaciales en el *habitus* propuesto, y es el capital social externo al algoritmo y a los niveles asignados por el servidor. Me

refiero a las amistades que se importan de otras plataformas. Como expliqué en el capítulo anterior, el creador del servidor es un transmisor de Twitch y además creador de contenido en TikTok, plataformas en las cuales ya contaba con una pequeña audiencia. Esta pequeña audiencia con la que inicia el funcionamiento del espacio, por ser más cercana al creador fueron los primeros moderadores de facto, esto creó una pirámide social apoyada específicamente en el capital social de estos usuarios, algo que no pasa desapercibido por algunas entrevistadas.

“Cuando ya no podía ni entrar a vender mis nabos en el canal de AC (Animal Crossing) me empecé a frustrar, es como lo más básico, y porque estaba en finales no pude meterme al servidor como por 2 semanas, cuando volví habían puesto un montón de canales nuevos y bots, el canal de AC estaba para nivel 10 creo porque tenía el bot de los campistas y eso lo hacía más ‘level’, bueno me empecé a quejar en ‘general’. No me hicieron caso –[risas] pero la chica que te conté era amiga de TG y me dio el nivel para entrar, pero literal antes de eso me estaban tirando todo el arroz.” Entrevista con J en octubre del 2021.

“Cuando un canal empieza a depender de argollas y eso, ya sé que me va a aburrir [risas], si no tengo ganas de hacerme amiga de los ‘populares’ en la vida real ¿por qué querría hacerlo en un servidor que se supone está para que sea más fácil jugar... no tiene sentido.” Entrevista con ABC en octubre del 2021.

Observamos también cuán relacionados están los miembros fundadores/moderadores con la capacidad de subir de nivel en el servidor, y la compatibilidad social asociada al acceso a

‘capital de información’ relacionada a los juegos. Si bien esto podría ser identificado como una situación particular con respecto a las personalidades de los moderadores, vemos que este sistema de capital es replicado en casi todos los servidores observados (BattleCity Games, Simsie’s World, etc), fenómeno en el que se observa una barrera social muy alta para acceder a niveles avanzados o a la moderación de diferentes canales y en el cual el desempeño como apoyo o buen performance en partidas no son cruciales o significativas en la acumulación de capital para subir de nivel. Algo en lo que la entrevistada ABC hizo hincapié repetidas veces.

Entonces, si el capital social es tan crucial en la experiencia de este nuevo espacio, ¿cómo se diferencia de los espacios ‘normales’ que se rechazaban anteriormente? Desde un punto de vista frío y sistemático no puedo encontrar una razón disruptiva que separe los sistemas de capital social acumulado que, si bien funcionan con tecnologías diferentes, oprimen de formas parecidas. Pero mirando el nuevo espacio con la fuerte carga emocional que los sujetos han volcado en su existencia y diseño, existe una razón muy clara dentro de la expresión de la personalidad, un aspecto de la construcción identitaria de su capital digital al cual no tienen total acceso en los espacios ‘normales’. La capacidad de ‘queerificar’ un espacio propio con sus propias reglas de capital es una nueva experiencia, la cual si bien es un poco restrictiva, la mayoría de les entrevistades reciben con buen semblante, pues lo identifican como una forma de protección que no habían podido implementar en otros espacios, como vimos en el capítulo anterior, la producción identitaria se les era restringida por muchos aspectos asociados a la heteronormatividad y a la vigilancia del ‘mundo real’, algo de lo cual se sienten libres en este espacio, añadiendo que sus rasgos identitarios que

eran una debilidad en otros espacios, en este cuanto más completa y expresa es tu identidad de género y sexualidad, mayor potencial de ascenso social se tiene.

“Si pongo en insta que soy no-binarie se me cae el mundo encima, en cambio en el server subí de nivel más rápido por tener más roles, y realmente no tengo consecuencias negativas, ni siquiera una pregunta al respecto, solo por tener el rol la gente no me dice ‘chica’ o usa pronombres femeninos conmigo, aunque mi nombre sea bastante femenino. Algo que por ejemplo he tenido que cambiar al estar en otros servers, porque me tratan de mujer luego me escuchan y me acosan... es complicado entrar a algunos canales pero hacer amigos o relacionarte siempre va a ser difícil, solo porque todos seamos queer no significa que vayamos a ser patas.”

Entrevista con J en octubre del 2021.

Y como lo menciona ella misma, existen diferentes formas en las que los sujetos de investigación llegan y eligen formar parte de este espacio, en el siguiente capítulo asociaremos el sentimiento de libertad explorado anteriormente con la alienación sentida en otros espacios y así como J cambia su nombre según el servidor, veremos como en diferentes situaciones se utilizan las tecnologías para protegerse individualmente cuando no se tiene a un servidor entero como protección.

VII. ESTRATEGIAS DE PROTECCIÓN

A pesar de la retórica popular que podría intuir lo contrario, como hemos visto anteriormente en espacios digitales considerados ‘normales’ no se ignora la persona e identidad offline si no que esta tiene a ser enfatizadas, lo vimos con las experiencias citadas en los capítulos previos sobre la necesidad de les entrevistades de expresar su identidad de forma completa y recibir una respuesta comprensiva, entendemos que es por esas razones por las que se busca y construye el espacio observado en el presente estudio.

Sin embargo, quiero hacer una pausa para enfocarme en un tema que refiere a una de mis preguntas de investigación, específicamente en las herramientas sociales que utilizan los usuarios para establecer su seguridad en internet y cómo esta se puede aplicar a otros espacios que no son específicos a la comunidad LGBT+. En la mayoría de las entrevistas sale a la luz la necesidad de utilizar las herramientas para plasmar su identidad de forma estratégica, no para exponerla si no para ocultarla o como lo puedo interpretar en el contexto explorado, para protegerla.

En este capítulo me gustaría enfatizar la experiencia de les entrevistades, pues personalmente, una gran parte de la motivación para explorar los temas del presente trabajo está asociada a mis experiencias personales en espacios digitales ‘normales’ como una ‘anormalidad’, y creo que si seguimos diseccionando la necesidad y prácticas en la

construcción de espacio dejando a les entrevistades en un vacío social previo a sus experiencias en el ‘nuevo espacio’ corremos el riesgo de no ver lo esencial y crucial para su desarrollo personal es el acceso al mismo.

“Soy muy selectiva, digamos, a la hora de decidir con quién vamos a jugar, para que no estén mostreando [risas]. Porque no quiero ponerme a jugar en un ambiente del que me sienta incómoda, porque soy muy. Soy muy consciente de la posibilidad.” Entrevista con ER en octubre del 2021

“La primera vez que me metí a un server para buscar partidas era uno de FIFA, y no me voy a olvidar porque fue tan traumático que borré mi cuenta por un tiempo. Primero que como había puesto mi nombre post transición lo primero que pasó fue que tenía a 3 mens en mis DMs mandándome fotos horribles, o sea un *dickpic* es lo normal, ¿no? Esta gente me estaba mandando gore de tortura. Yo pensaba que los mods los iban a detener, pero cuando me quejé me hicieron poner la queja en canal público y de pronto tenía a 10 mens más en mis DMs diciéndome que me mate, y ahí ni sabían que era trans, solo veían a una chica entrar a un canal de FIFA y entraron en modo bestia.” Entrevista con ABC en octubre del 2021.

Si bien he documentado los niveles de abuso a los que se llegó durante GamerGate en el 2014, el hecho que este movimiento siga semi vivo en el *mainstream* gamer dice mucho de lo poco que ha evolucionado la comunidad en los últimos 7 años, es eso por lo que la

mayoría de las entrevistadas tienen ‘fórmulas’ para pasar desapercibidos en servidores orientados a los gamers heteronormativos.

“Lo primero siempre es cambiar el nombre, en todos los servers que no son abiertamente *LGBT friendly* tengo un nombre con letras en mayúsculas y minúsculas generalmente con números que dicen cosas genéricas como [nombre protegido] para dejar mi género ambiguo, luego es súper importante tener una foto de un meme o algo que no indique género. De hecho tengo un amigo *cishet* -que puso a Yoimiya [personaje femenino de Genshin Impact] y se la pasó puteando a hombres que se le mandaban en los DMs, todo por no querer cambiarse la foto [...] también cierro mis DMs para que solo mis amigos me puedan hablar y no agrego a nadie a mi lista de contactos a menos que tenga algún otro server en común o le conozca.”
Entrevista con KL en octubre del 2021.

“Una vez estaba en un canal de voz grupal con mis amigas en un servidor de Iron Age, y generalmente no hacemos eso, no abrimos el micro en servidores grandes, pero estábamos quedando con unas chicas que no manyábamos muy bien, bueno éramos las 5 y de la nada se mete alguien *random* y no dice nada, y se queda así en silencio como por 5 minutos entonces le digo que si necesita algo o qué, que estamos quedando para la partida y no dice nada, entonces nos quedamos cayadas las 5, y como 5 minutos después empieza a gritar que éramos unas perras y que solo estamos ahí para provocar a los ‘verdaderos’ jugadores y nada tuvimos que

irnos del server porque cuando cambiábamos de canal ese hombre se metía a gritarnos.” Entrevista con IA en octubre del 2021.

Además del cambio de nombre, foto de perfil, prácticas sociales en los servidores abiertos y reglas de socialización autoimpuestas, les entrevistades también encontraron otras formas de identificar potenciales peligros en servidores abiertos. Estas ‘estrategias’ me parecen más controversiales pues apelan a estereotipos mediáticos que se manejan dentro de la comunidad gamer, como por ejemplo la idea que solo mujeres juegan a juegos de simulación como Stardew Valley o Animal Crossing.

“Honestamente no me da pena decirlo, si me encuentro con alguien que juega AC estoy tranqui porque es el juego más gay del universo, y Zelda existe. Creo que puedo decirlo porque yo soy súper gay, si tienes una foto de perfil de cualquier personaje de AC eres gay y probablemente me sienta más abierto a hablar contigo que si tuvieras la portada de Skyrim.” Entrevista con AJ en octubre del 2021.

Otra de las estrategias que mencionan en las entrevistas se trata de elegir los hobbies en roles dentro de diferentes servidores. Por ejemplo, en servidores de diseño de juegos o juegos de mesa (como Battle City Games) existe una diferencia en el trato que se le da a alguien que se denomina ‘programador’ que a quien se declare ‘diseñadxr gráfico’.

“Yo soy ilustradora, así que probablemente debería asignarme el rol de ‘diseño gráfico’ [en el servidor de juegos de mesa], pero cuando usaba ese

rol nadie me hacía caso cuando hacía propuestas, cuando lo cambié a ‘game designer’ por ser ambiguo la gente me empezó a tomar en cuenta, y gracias a eso logré conocer gente que si bien son hombres *cishet* y es en general un grupo que me asustaba, logré escoger a gente que vale la pena... mintiendo en el rol [risas].” Entrevista con IA en octubre del 2021.

Las ‘estrategias’ presentadas en este capítulo funcionan de formas diferentes en situaciones y aplicaciones individuales, pero debido a la intensidad con la que la mayoría de entrevistados hablar de sus ‘técnicas’ empiezo a entender la importancia que le dan a las ‘tecnologías de protección’ que aplican en un nivel macro al imponer tantas reglas, bots y herramientas de vigilancia para ganar acceso al servidor.

Tiene sentido que, si uno aplica individualmente una cierta cantidad de reglas y estas funcionan en su cometido de conservar su seguridad personal los individuos, estos consideren que la extrapolación de dichas reglas pueda construir el espacio idealizado que nos presentaron en el primer capítulo. Sin embargo, existe una clara disonancia entre esta teoría y su funcionamiento en la práctica. En el siguiente capítulo exploraremos cómo el exceso de estos principios gubernamentales afecta la longevidad de los espacios creados bajo estas mismas premisas.

Podríamos asociar estas estrategias de supervivencia en espacios heteronormativos con los conceptos foucaultianos vistos antes, especialmente las ‘tecnologías de yo’ y cómo estas actúan sobre los individuos desde el exterior. Se puede observar en la forma de ocultar o

camuflar su identidad una clara presión externa, una “subjetivación coactiva” y heteronormativa para ser parte de estos espacios y al mismo tiempo una creación de signos íntimos o ‘*dog-whistles*’ que solo pueden ser reconocidos por los miembros de su propia comunidad. Dentro de la construcción identitaria en espacios ‘seguros’ aún podemos observar cómo existe un esfuerzo para construirse a sí mismo dentro de un modelo de identidad, especialmente lo que mencionaba J en el capítulo anterior, cuanto más ‘diversa’ tu identidad, más incluye serás.



VIII. TECNOLOGÍAS DE CONS/DESTRUCCIÓN

La creación del servidor observado se dio durante mayo del año 2020 y para octubre del 2021 la actividad que había sido tan constante durante su creación ha disminuido a casi solo 3 mensajes a la semana. Los miembros siguen ahí y siguen conectados, es la interacción la que se ha detenido.

Para poder entender el proceso de abandono del servidor haré un pequeño resumen de las etapas importantes identificadas durante la observación realizada y las acciones tomadas por los creadores y moderadores de este, así como la interacción observada durante dichos momentos:

1. Creación

Como se explicó en capítulos anteriores, la creación del servidor nace de la alienación de su creador en plataformas más grandes. Durante este momento de su existencia, el servidor se observó como un gran lobby con solo dos canales: “general” y “sugerencias”. La interacción se realizaba principalmente en el primero y consistía en la presentación de todos los usuarios que se unían, así como la coordinación para jugar diferentes juegos en grupos. En esta etapa no se consideraban restricciones para unirse y la mayoría de los usuarios que se integraron venían de TikTok. Se observaron al menos 5 veces en las que un infiltrado

utilizó lenguaje homofóbico en el canal 'general' o de forma privada con los usuarios (Ilustración 3). En el canal 'sugerencias' se propusieron medidas de seguridad, como un canal de reglas previo al acceso al servidor y roles correspondientes a juegos para encontrar partidas más fácilmente. Considero que el final de esta primera etapa es cuando se crean nuevos canales, esta etapa habría durado alrededor de 2 semanas.



Ilustración 3 Conversación observada en el canal 'mods' del servidor Pride Underground en diciembre del 2020

2. Crecimiento

Durante esta etapa en cuando vemos el crecimiento en el número de canales dentro del servidor, estos fueron creados específicamente para juegos individuales y estos se podían crear fácilmente, solamente con una publicación en el canal 'sugerencias'. Empezaría así la hyper-especialización de los canales. Es en esta etapa cuando vemos que se asignan moderadores para todo el servidor y cuando se crean los canales de voz. Debido a algunas malas experiencias con usuarios que no saben usar la plataforma, estos canales de voz se convierten en restringidos para usuarios de nivel 5 e inferiores, estas decisiones se toman en el canal llamado 'mods' y para poder participar en este uno debe ser moderador. La interacción en el canal 'general' va menguando debido a que existen canales especializados para diferentes juegos, así como para diferentes hobbies como arte o manualidades. También empiezan a realizarse actividades grupales para todo el servidor, como la proyección de películas, Battle Royals (juegos grupales 'todos contra todos) y variados (Ilustración 4). Se empieza a sentir ansiedad para mantener el control de la actividad en el servidor. Este sentimiento de ansiedad se expresa en las llamadas a la acción que realizan los moderadores tanto dentro del canal 'general' como en canales particulares, pidiéndole a los miembros que no dejen de participar de forma ordenada. He considerado la duración de esta etapa hasta el momento en que se implementan bots de recreación, así como bots de moderación.

En esta etapa también vemos que el canal llamado 'personal' recibe gran parte de la interacción, en este canal los usuarios pueden expresar sus problemas personas y dudas con respecto a su sexualidad e identidad de género, este canal es usado al menos 10 veces al día por diferentes usuarios quienes tanto piden ayuda o imparten consejos basados en sus

propias experiencias. Es en este canal donde encontramos la mayor carga emocional del servidor y es uno al que varies de les entrevistades hacen referencia al recordar sus mejores momentos en el servidor.

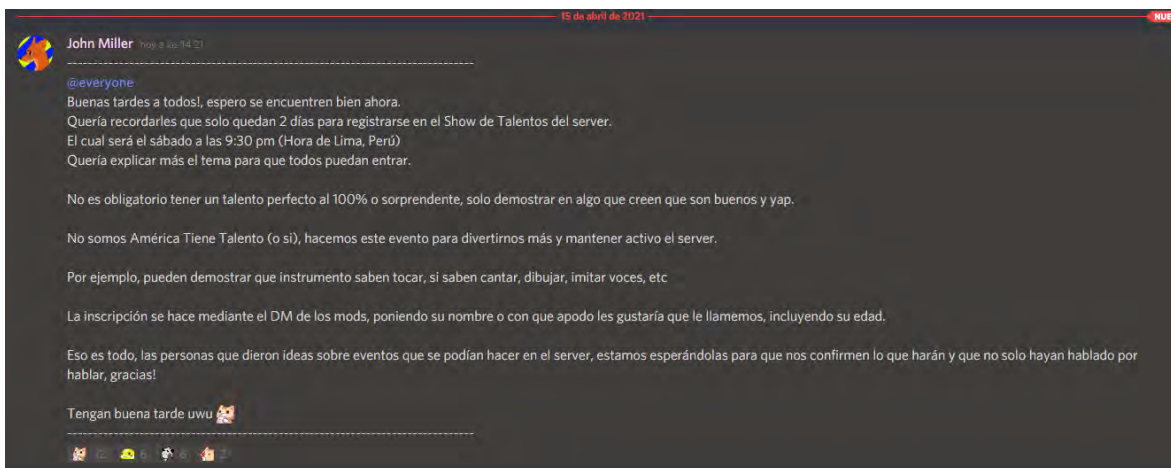


Ilustración 4 Evento publicado en el canal 'anuncios' del servidor Pride Underground en julio del 2021

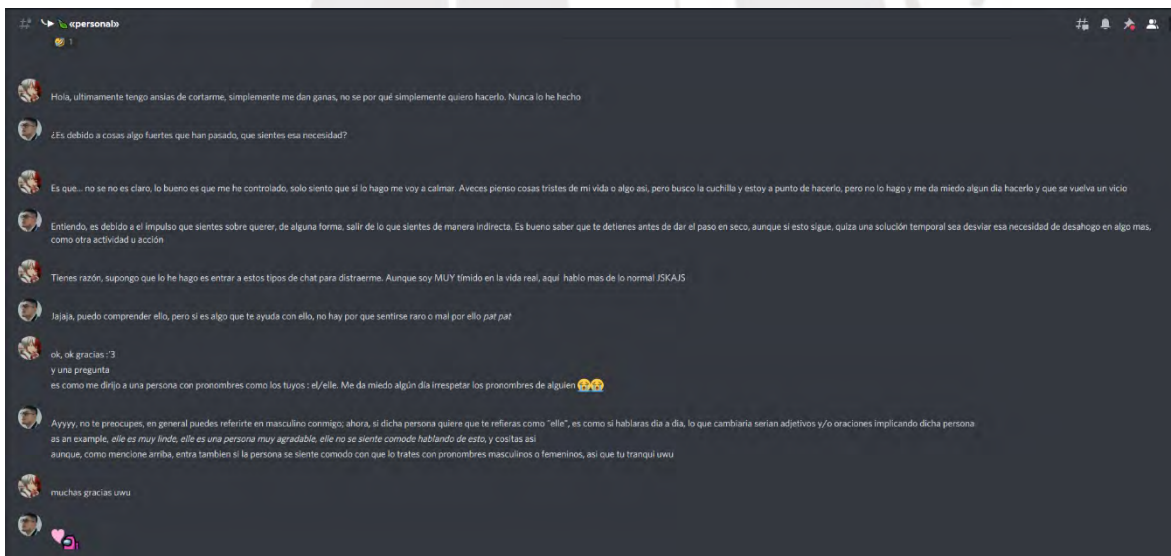


Ilustración 5 Conversaciones recogidas del canal 'personal' en junio del año 2021

3. Tecnificación

Tras la implementación de bots de moderación podemos observar una gran cantidad de mensajes borrados por incumplir los parámetros establecidos por los mods, así como un aumento exponencial de canales, los cuales se crean para albergar bots específicos como el de horóscopo o minijuegos como 'pokespawn' que les permite jugar Pokémon dentro del servidor. El trabajo de los moderadores pasa a ser el moderar las acciones de los bots por lo que elige otro nivel de moderadores, los que formarían parte de 'Pequeño Consejo' serían los miembros fundadores que mantienen las capacidades de moderación, pero la tarea de hacerlo en el día a día va a los nuevos moderadores. Es aquí cuando empieza la incomodidad de los entrevistados, dejando atrás la idealización del espacio como un lugar libre y llegando a un espacio con varios niveles de gubernamentalidad. El canal 'general' pasa a tener dos niveles, según el nivel del usuario este tiene acceso restringido a interactuar con miembros de alto nivel como fundadores y moderadores. La extrema tecnificación de los canales también resulta en una confusión sobre la función de diferentes canales, así como las restricciones en la capacidad de uso de los canales de voz y de transmisión. El creador del servidor MTH se retira de la administración y le deja el 'honor' al usuario John Miller, quien presidía el llamado Pequeño Consejo.

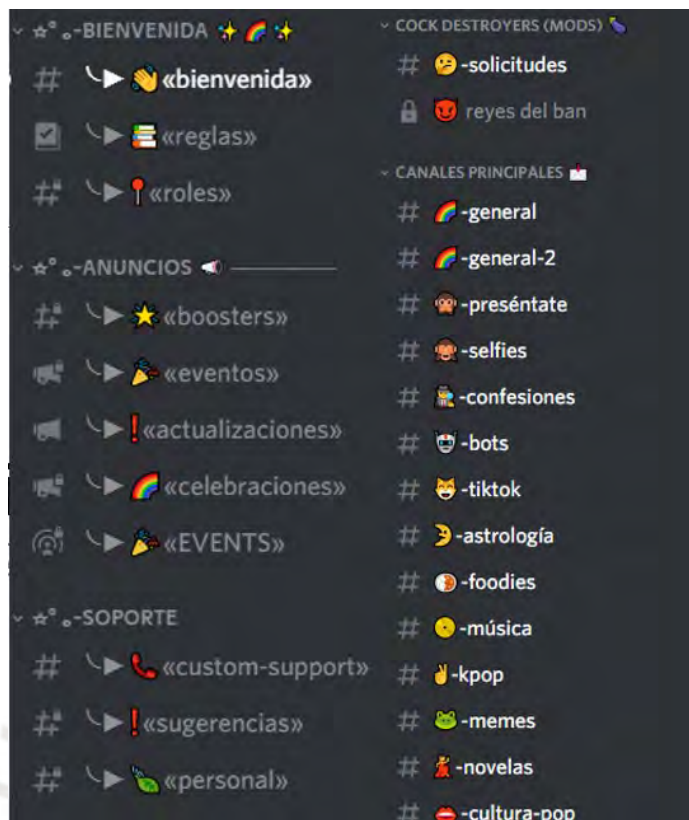


Ilustración 6 Algunos canales del servidor Pride Underground en setiembre del 2021

4. Abandono

Esta etapa es en la que se encontraba el servidor antes de su eliminación en octubre del 2021. Los mensajes escaseaban, la gran cantidad de canales creados anteriormente se encontraban en abandono a veces activados por actividad automática de los bots que los habitan. El canal 'general' recibe mensajes preguntando si el servidor sigue activo. Es en ese estado cuando sus administradores MTH y John Miller (luego llamado John Mayonesa) deciden cerrarlo.

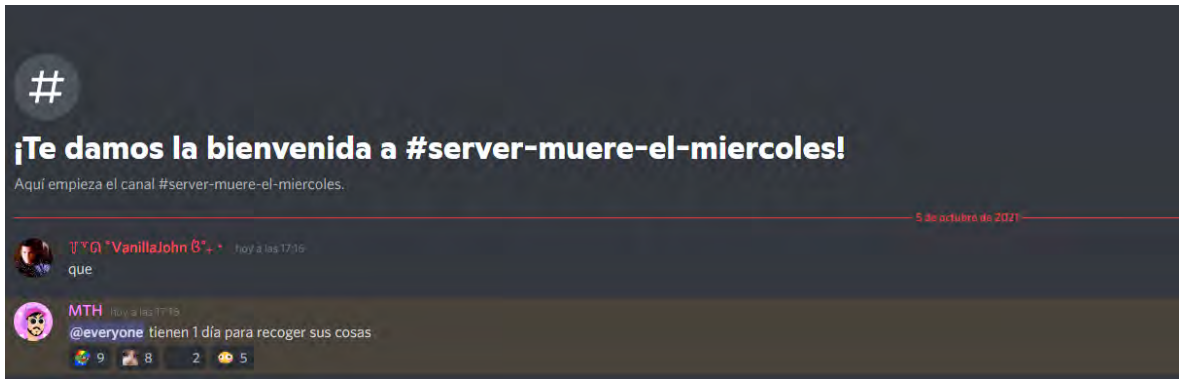


Ilustración 7 Anuncio del cierre del servidor en octubre del 2021

Después de este anuncio el servidor vio un resurgimiento de actividad que no se veía desde su etapa de crecimiento, los usuarios no habían dejado de seguir el servidor y se encontraban ahí, pero las dificultades de acceso a diferentes canales era lo que había limitado el uso y entusiasmo sobre Pride Underground. Inmediatamente entre los usuarios expresaron la pena que su cierre causaba y lo que este servidor había significado para ellos.

El cierre del servidor inspiró a varios usuarios a juntarse y crear un espacio similar, por lo que en el tiempo que tomó cerrar Pride Underground se creó y organizó un nuevo servidor llamado Nasty Ramen en el cual, similar a la experiencia observada en Pride Underground, se empezó con solo un canal llamado 'lobby' el cual cambió de nombre a 'general' y gozó de gran cantidad de interacción en sus inicios.

“Prefiero los servidores chicos a los enormes, generalmente los servidores grandes sin importar para qué estén hechos tienen a ser complicados de navegar, no porque no sepa cómo usarlos sino que las reglas tienden a ser complicadas y muy específicas a los temas que quieren que se toquen, no tengo la paciencia creo [risas]

y por eso si bien amo usar Discord, prefiero estar en servidores chicos como el mío o de mis amigos.” Entrevista con ABC en octubre del 2021.

“Siempre que se vuelven muy grandes se mueren [risas], no por ser mala pero tienes que tener una comunidad muy fuerte desde el principio como el Discord de Simsie [transmisora de Twitch] o de los Paul [youtubers] o así enormes, para que la gente siga manteniendo el servidor vivo. Para el final Milanesa básicamente rogaba por interacción... pero no desbloqueaba los canales de voz... lornas pues.” Entrevista con IA en octubre del 2021.

A pesar de que ver el servidor que los ayudó en diferentes formas mientras existió desaparecer causaba pena, varias de las entrevistadas lo ven como una evolución algo pragmática y ya se unieron al servidor Nasty Ramen.

“Osea es sad, pero normal. Ahora en nasty ramen hay como más libertad de conversar. De hecho en la muda me enteré que hay una gente de mi cole [risas] y ahora los tengo como amigos de Discord. No me da pena realmente que desaparezca [Pride Underground], los servidores siempre se mueven, los grupos por ejemplo de Snapchat eran enormes y ahora nadie lo usa, el subreddit de Lima era súper usado y ahora está muerto... ¡osea mira Facebook! Era todo y ahora nada. Supongo que en Nasty Ramen, aunque la gente le agarre feeling igual morirá en algún momento.” Entrevista con J en octubre del 2021.

Con respecto a la evolución del espacio, podemos observar claramente cómo la constante estructuración y reestructuración tuvieron efectos negativos en la interacción y relaciones sociales creadas y desarrolladas en el servidor. Pero la pregunta en este punto podría ser si en efecto toda esa reestructuración era necesaria o si se podía crear un espacio estable en la plataforma. Y en ese punto creo que es importante considerar un tema que vimos capítulos antes: Cómo el espacio está influenciado por el código en el que está inscrito.

Si nos enfrentamos a un espacio de capacidades infinitas no es sorpresa que los usuarios y creadores de servidores quieran integrar todas las opciones, bots, filtros que la plataforma ofrece y la naturaleza de código abierta de Discord se presta especialmente bien a esta situación. Si comparamos el servidor observado con otros espacios digitales en plataforma diferentes o como lo hizo J líneas más arriba creo que podemos identificar una diferencia estructural y básica a la construcción de espacio. Si comparamos a los grupos de Facebook que podrían haber sido análogos en otro momento de la historia digital, vemos que aunque la plataforma haya sido abandonada por los usuarios objetivos el grupo se mantiene activo por personas nuevas que entran y salen de la misma. No solo es la cantidad de usuarios que tiene Facebook vs Discord si no que en la primera plataforma todo dentro de su construcción es:

1. Estandarizado: la forma de entrar o participar dentro un grupo más allá de un cuestionario de entrada no varía según el grupo al que entres, todos los botones y las formas de uso en la interfaz de usuario son análogas de un grupo con otro.
2. Inexplorable: no tiene capacidades de modificación o personalización según los objetivos del grupo, no tiene la capacidad de abrir o cerrar áreas dentro del grupo o

integrar software externo a Facebook, lo que elimina la personalización, pero también los requisitos para el funcionamiento o el desarrollo de la interacción entre usuarios. Esto también obliga a los moderadores a ser activos pues no ofrece una moderación automática muy sofisticada más allá de bloquear palabras.

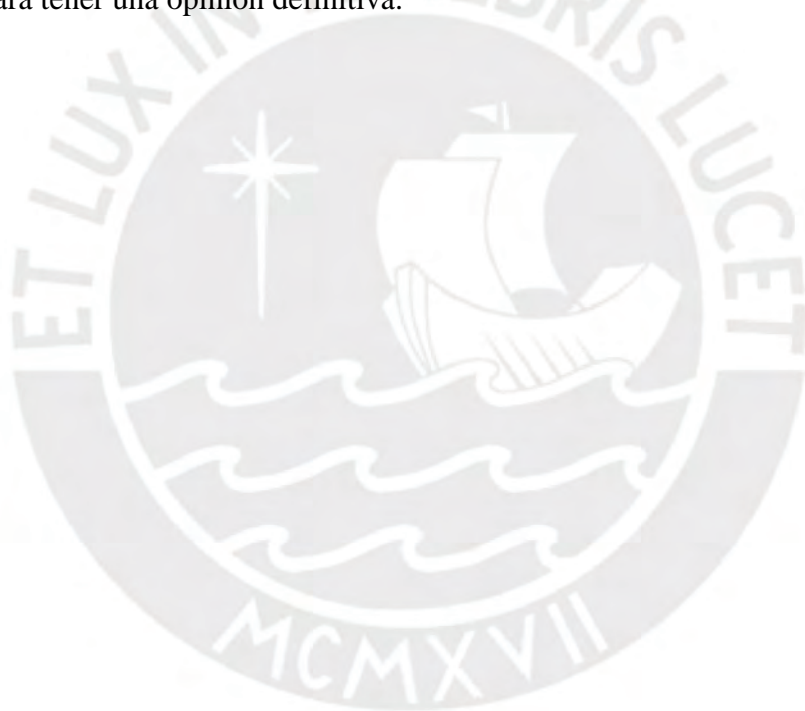
Con respecto a los fenómenos de hyper-especialización observados en el servidor Pride Underground, debemos considerar el contexto de abuso del cual surge su creación. Los usuarios se encuentran de alguna forma, aun experimentando abuso debido a su identidad, algo que los restringe en otros espacios. Tiene sentido que las grandes capacidades de personalización y 'gatekeeping' que Discord ofrece no hayan sido vistas como restrictivas ni como tecnologías de vigilancia negativas, si no una forma de 'vigilancia constructiva' que les podría permitir crear el espacio que las redes sociales 'normales' no les ofrecen.

Estas formas de construcción de espacio parecen funcionar en servidores grandes con una base de usuarios estable y en las cuales la identidad de los mismos no se encuentra en disputa dentro o fuera de la plataforma, ¿por qué no funciona en este caso? ¿funcionará en el caso de Nasty Ramen?

Hasta el momento de la conclusión del presente estudio, la interacción en Nasty Ramen parece mantenerse constante, los usuarios son en cantidad mucho menores que los que tenía Pride Underground en sus últimos días (actualmente Nasty Ramen tiene 45 usuarios, Pride Underground cerró con 150 usuarios), actualmente tiene alrededor de 10 mensajes por

canal (7 canales actualmente) y han empezado a incorporarse mods de moderación para algunos de ellos.

No tengo forma de ver el futuro, no es mi lugar especular, pero si consideramos que al momento de su creación Nasty Ramen tenía solo 3 canales y la interacción en ellos superaba los 20 mensajes al día, puedo empezar a ver un patrón, pero tendría que establecer un estudio comparativo y seguir su desarrollo por mucho más tiempo del otorgado en esta oportunidad para tener una opinión definitiva.



IX. ¿CÓMO VIENE SIENDO EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LUGARES DIGITALES QUE FUNCIONAN COMO REFUGIO DE LOS ESPACIOS TRADICIONALES PARA GAMERS MUJERES Y LGBT? O

CONCLUSIONES

A lo largo de la observación y recojo de información podemos llegar a entender que las actividades de construcción de espacios y relaciones sociales están profundamente interrelacionadas. “Las relaciones tienen una vida social en tanto que poseen una existencia espacial” (Lefebvre, 1974), pero también sostenemos que en gran medida el espacio digital existe como una red de relaciones. Decir que algo está construido socialmente no significa que sea subjetivo y arbitrario. Entendemos que el espacio digital se constituye como una determinada estructura (objetiva), basada en acciones (subjetivas) e interacciones entre otras cosas. Partimos de la premisa de que construir un espacio digital es un proceso complejo que involucra:

a) Usuarios en los dispositivos que habilitan este espacio, conocer y hablar sobre estas tecnologías y las cosas que fluyen a través de ellas, dispositivos, etc. Tecnologías de comunicación, plataformas de interacción y su construcción social.

b) La experiencia, la percepción y la imaginación se despliegan en los flujos, interacciones y acciones remotas de los actores individuales y colectivos. El espacio vivido.

Este estudio trabaja con el segundo aspecto de la dialéctica propuesta por Lefebvre (espacio de representación) y gira en torno a la pregunta principal: ¿cómo viene siendo el proceso de construcción de lugares digitales que funcionan como refugio de los espacios tradicionales para gamers mujeres y LGBT? A continuación, presento una conclusión de la asociación de los hallazgos con los principios teóricos que sirven como base analítica de los fenómenos observados.

El espacio digital observado completa el espacio físico. Se trata de una red inestable basada en la actividad y uso de tecnologías, en un proceso de permanente transformación, evolución y construcción en el que intervienen agentes sociales y tecnológicos que asumen diferentes posiciones, interrelacionadas con la capacidad de acceder, utilizar y apropiarse, vigilar, controlar y producir espacio de manera eficiente.

Para proporcionar los elementos analíticos de este proceso, describimos varios aspectos que identificamos relacionados con las tres dimensiones principales: práctica espacial, representación del espacio y espacio de representación.

Tras la observación podemos entender que el espacio digital se configura como resultado de la acción social subjetiva y de las actividades simbólicas que se realizan en este. Y ambos asumen valores diferentes en cuanto a accesibilidad, uso y posesión, control, y producción eficiente del espacio. Los actores sociales participan más o menos en diferentes flujos relacionales, ya sean transacciones de diferente tipo (capital social, capital de información, etc.) a través de las cuales se conforman las estructuras de valor que permiten darle el peso de 'representación' a lo que estamos considerando la representación del espacio. También navegan de un lugar a otro dentro del espacio, entrando y saliendo, fragmentando el espacio abriendo canales, cerrando herramientas, obstruyendo flujos. A partir de las prácticas se construyen redes a través de las cuales fluye la participación (o no participación) de usuarios, los cuales tienen la capacidad de ser objetivados a través del algoritmo. La complejidad, densidad y alcance de estos marcos varía dependiendo de los

diferentes tipos de elementos, canales, capital de información o capital social a los que tengan acceso, algunos de los cuales se construyen y desarrollan en espacios ‘normales’ o incluso físicos (como el capital social de los moderadores o el Pequeño Consejo).

También se pudieron observar actividades de apropiación y uso del espacio. Los entornos que los usuarios construyen (o no construyen), como canales, bots, chats, etc, presentan definiciones de ramas espaciales personalizadas e intentos de estabilizar y dividir el espacio definido por subespacios. Las redes que integran y promueven los usuarios llevan las marcas funcionales que caracterizan a la plataforma. Además, los usuarios intervienen en el espacio y lo utilizan para diseñar e implementar estrategias de supervivencia, e implementan prácticas que impactan en la organización del día a día en el servidor.

Se entiende que la construcción social del espacio digital implica tensiones, algunas de las cuales pueden manifestarse, por ejemplo, en determinados fenómenos que ocurren en el espacio: tensión entre el libre acceso y la exclusividad. Las jerarquías que se forman en estos espacios de acción e interacción representan enfrentamientos y relaciones de poder que quebrantan directamente la configuración espacial de las interacciones: quién está adentro y quién afuera; quién está arriba y quién está abajo; cuál es la forma del espacio y qué tan lejos se encuentra el espacio idealizado con el que se empezó este ‘lugar’.

Acciones, interacciones, navegación, canales exclusivos, jerarquía, juegos y conflictos. El espacio digital observado presenta similitudes en su construcción con la constitución de

espacios físicos. Lefebvre (1974) entiende las representaciones del espacio como un espacio conceptual y abstracto representado en forma de mapas, planos técnicos, lecciones enunciadas. Es el espacio dominante en las sociedades, está asociado a las relaciones de producción existentes en una sociedad y tiende a imponerse a otras formas de representación. Estas características también permiten analizar el espacio digital. El espacio digital se representa, por un lado, extendiendo o trascendiendo fronteras. Por otro lado, localiza: lo asocia al territorio o lo divide por singularidad entre diversidades digitales. En el caso de nuestra observación resulta extremadamente necesario para obtener el sentido de identidad en libertad, desasociarse de las capacidades localizadoras de las plataformas sociales 'normales' que lo que hacen es enfatizar la vigilancia y castigo que les entrevistados sienten debido a su identidad sexual o de género. Vemos de esta forma que también hay zonificación y zonas ocultas en el espacio digital y el servidor observado sería una de esas zonas.

Para Lefebvre (1974), el espacio de representación es un espacio habitado directamente por residentes y usuarios a través de símbolos y expresiones de imaginación. Se trata de espacios dinámicos cuyos significados son construidos y modificados por los actores sociales a lo largo del tiempo, y reflejan formas locales de conocimiento, frente a ideologías. Lefebvre concibió que el espacio representacional, aunque es el objeto dominante, es también una fuente de resistencia, ya que se desarrolla en una relación dialéctica con las expresiones dominantes del espacio. Si pensamos en el espacio digital, los usuarios desarrollamos una serie de disposiciones y actitudes que operan conforme a cómo lo imaginamos (además de cómo lo habitamos). Gran parte de la apropiación y uso

del espacio digital observado se apoya en la construcción de familiaridad y el afianzamiento de una sensación de confianza que le permite a los entrevistados desplegar recorridos, disfrutar de contenido, ampliar las redes (separarlas de las ‘redes sociales normales’) y dotarlas de reversibilidad (poder cambiar de nombre, imagen, perfil, etc). Por el contrario, la falta de familiaridad suele ser la base de una serie de temores que dificultan la apropiación del espacio digital y la ampliación de sus fronteras, la inseguridad respecto del territorio desconocido o no conocer la forma de uso de ciertas herramientas o en nuestro caso bots, interrumpen la capacidad de apropiación del espacio, así como limitan la capacidad de asignarle cierta carga emocional necesaria para hacer del espacio uno realmente ‘libre’ y ‘usable’. Algunos componentes del capital simbólico con el que se cuenta permiten consolidar ciertas disposiciones y derribar barreras tecnológicas respecto de a qué canales se puede o no acceder.

Por otra parte, se construye un espacio representado personal: existe una idealización sobre lo que debería o no ser el espacio y es la disonancia entre las ideas particulares que generan los obstáculos en la usabilidad de este. ¿En qué medida y de qué modo los usuarios se perciben en un espacio diferente y complementario del espacio físico, y lo visualizan como una ampliación de su campo de acción e interacción? Distintos factores condicionan ese espacio personal. Entre ellos, la disposición a objetivar al usuario como seres cuantificables dentro de una escala de valor a partir de algoritmos. Como puntos en un universo digital que adquiere sentido para ellos y se constituye como espacio a partir de su propia idealización. Con respecto a su capacidad de mapeo, podemos decir que, de alguna forma, este grupo ha tomado la idea de los espacios o redes sociales ‘normales’ para ubicar su

posicionamiento en el espacio digital. Por ello podríamos llegar a la conclusión que ciertas disposiciones, actitudes, capital simbólico, proyectos imaginados, de los espacios de representación tradicionales tienen un paralelo en la construcción del espacio digital, superando el espacio físico a través del uso simbólico.

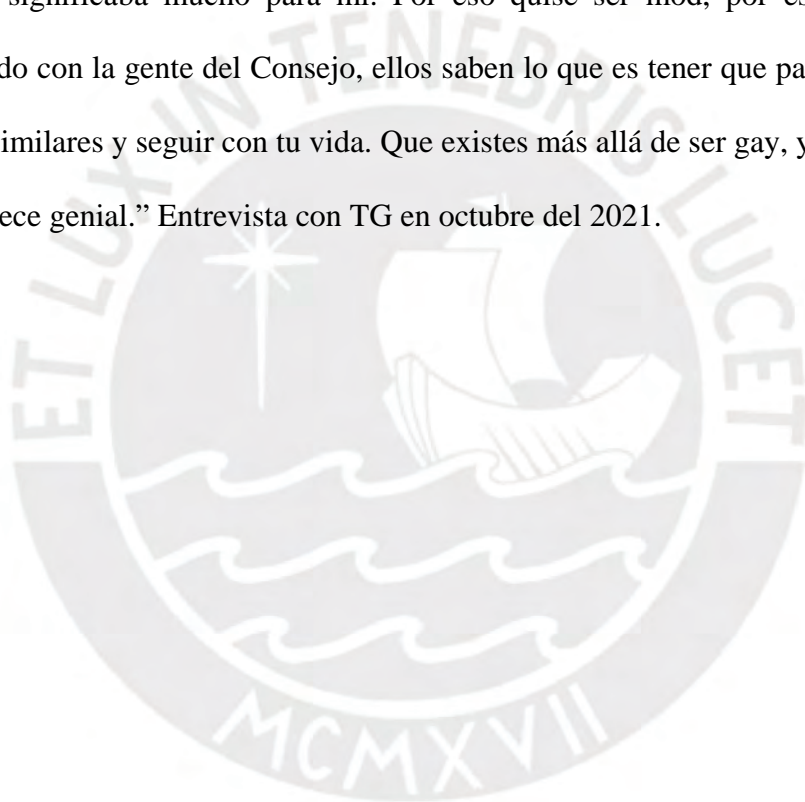
Creo que el presente estudio ha permitido reconocer y ordenar algunos de los componentes del proceso complejo que se produce en relación con el espacio digital, pero de ninguna manera todos. La impresión material y simbólica que les entrevistados y el grupo en general realizó en el proceso de construcción constante del espacio digital se manifiesta en diferentes niveles. Avanza desde el mismo acceso hasta formas más funcionales de producción del espacio que involucran apropiación, uso y control.

Se observó que la participación en ese proceso gradual es desigual, se produce de manera combinada en las tres dimensiones (prácticas materiales espaciales, representaciones del espacio y espacios de representación) y su puede tomar en cuenta como una de las señales importantes del tipo y grado de inclusión digital que conseguimos.

Para concluir este estudio debo mencionar algo que espero que se haya leído a lo largo del texto, pero que le debo a los entrevistados. La existencia de espacios como el observado son fundamentales en su búsqueda de estabilidad identitaria. Para todos los entrevistados el servidor ha significado una oportunidad valiosa dentro de su crecimiento personal, y el peso emocional que (a pesar de diferentes obstáculos) lograron asignarle al espacio continúa

siendo, aún después de su desaparición, absolutamente fundamental para llegar a su identidad personal.

“Aun cuando en mi casa me ignoraron cuando salí del closet y en el instituto todos me chongueaban de ‘cabro’ y me hacían sentir que eso era lo único que iba a ser, venir a un lugar donde todos eran como yo y podíamos hablar de tantas otras cosas, además de compartir experiencias y recibir consejos... no sé, significaba mucho para mí. Por eso quise ser mod, por eso sigo hablando con la gente del Consejo, ellos saben lo que es tener que pasar por cosas similares y seguir con tu vida. Que existes más allá de ser gay, y no sé, me parece genial.” Entrevista con TG en octubre del 2021.



X. G-MMUNITY, PROYECTO MULTIMEDIA

El producto multimedia resultado de la presente tesis busca asociar las experiencias encontradas y clasificadas durante la etnografía con elementos formales y mecánicas básicas encontradas en el diseño de videojuegos, construyendo de alguna forma un propio espacio lúdico en el que se expresan las experiencias y utilizándolo como una herramienta

de empatía (por no decir educación) para las personas interesadas en los videojuegos y de esa forma ilustrar experiencias que pueden estar pasando por desapercibidas en los espacios que actores indiferentes transitan utilizando un lenguaje familiar y una lógica que ya conocen.

A continuación, veremos cada una de las secciones propuestas en esta experiencia móvil y cómo se relacionan a los hallazgos del estudio.

a. Menú Principal

Después de aterrizar en el menú principal donde se mostrarán todos los niveles posibles, los colores de llamada a la acción (verdes) invitarán al usuario a comenzar con el Nivel 1, los demás niveles estarán marcados con el color rosado y la simbología del bloqueo, una X. Dentro de este menú principal también encontraremos un filtro a través del cual el usuario puede navegar los niveles que ya completó para obtener mejor puntaje de seguridad o filtrar solo los niveles que tiene pendiente. El menú ságuche que se encuentra en la parte superior izquierda le dará la opción al usuario a compartir el juego en redes sociales o con amigos a través de Discord.

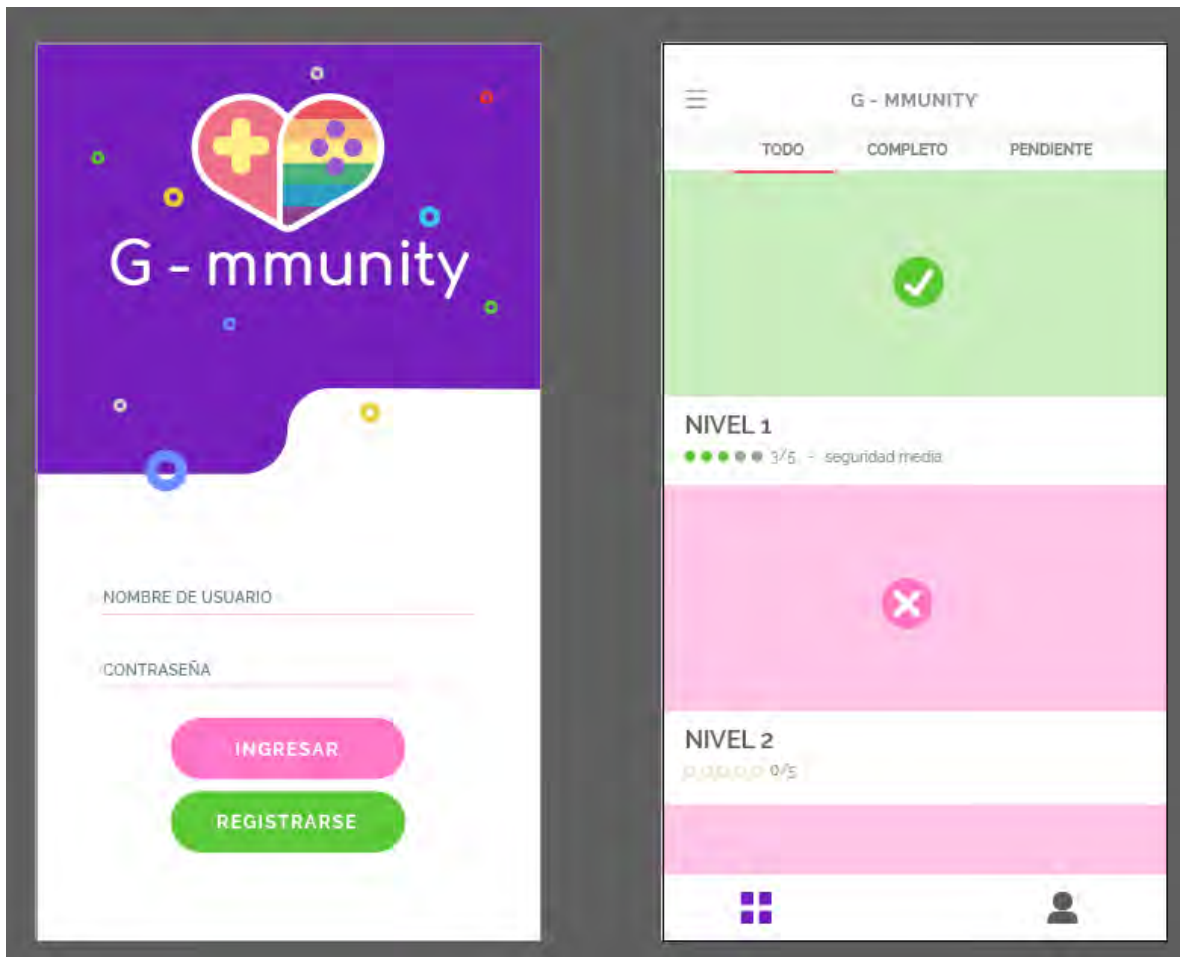


Ilustración 8: Pantallas de inicio y Menú Principal. (elaboración propia)

b. Nivel 1: Creación del perfil

Este nivel está separado en tres minijuegos, cada uno asociado a experiencias expresadas por los usuarios del presente estudio. En primera instancia se encuentra la selección de la foto de perfil, en este caso se le presentará al usuario varias opciones, algunas relacionadas a juegos ‘seguros’ que no atraen ataques por parte de jugadores intolerantes como lo son “Overwatch” o ‘Call of Duty’ (Conversaciones con J y ABC en Octubre del 2021), así como opciones asociadas con juegos estereotípicamente femeninos como los son Animal

Crossing, “Genshing Impact”, etc (Conversaciones con J, PYT, KL, ABC en Octubre del 2021). Según la selección de estos personajes se les dará una explicación de por qué es de alta o baja seguridad utilizarlos y esto conllevará a un puntaje del 1 al 3.

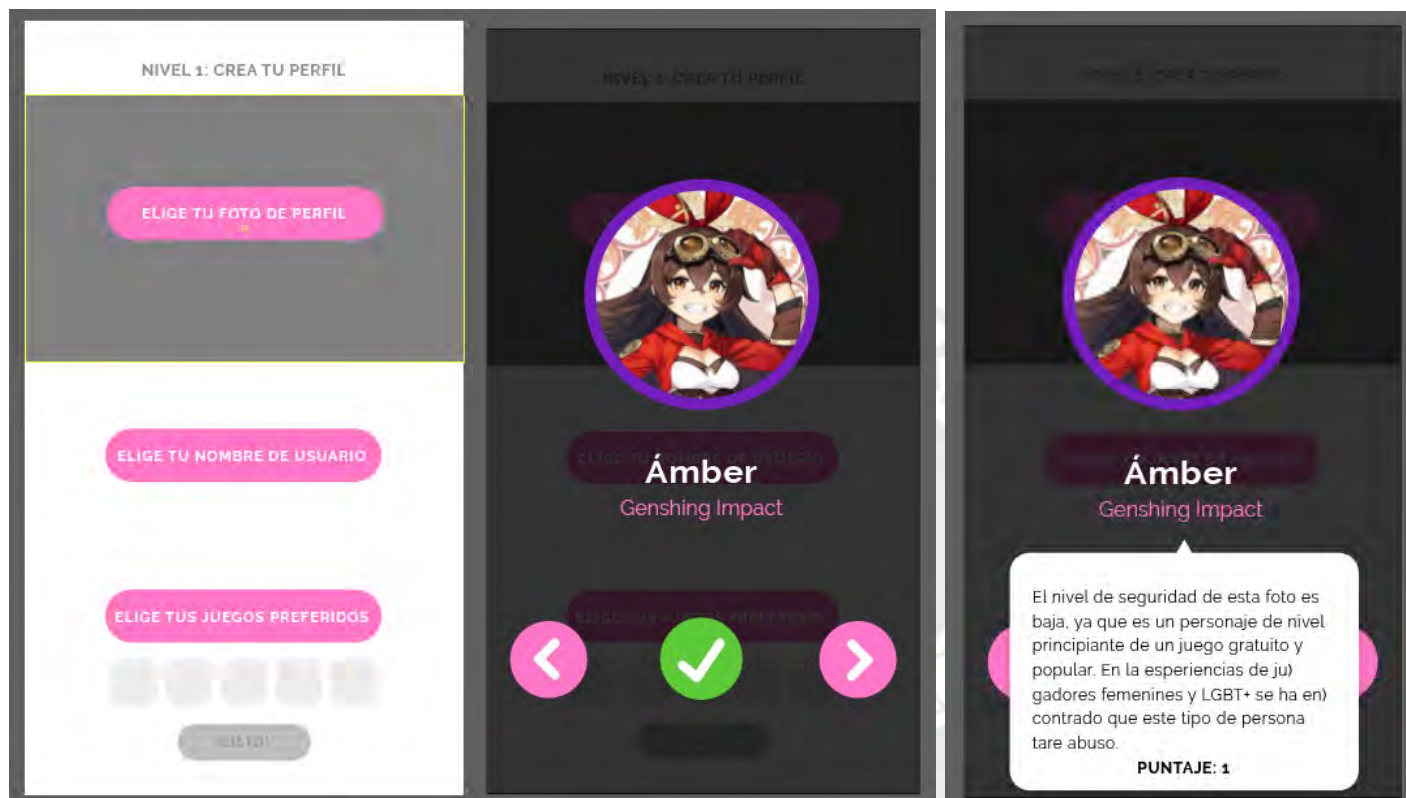


Ilustración 9: Ejemplo de una partida del primer minijuego del Nivel 1

El segundo minijuego corresponde a la selección de un nombre de usuario, este tendrá la misma lógica, según la seguridad del nombre elegido se le dará al usuario un puntaje del 1 al 3 y una explicación derivada del presente estudio.

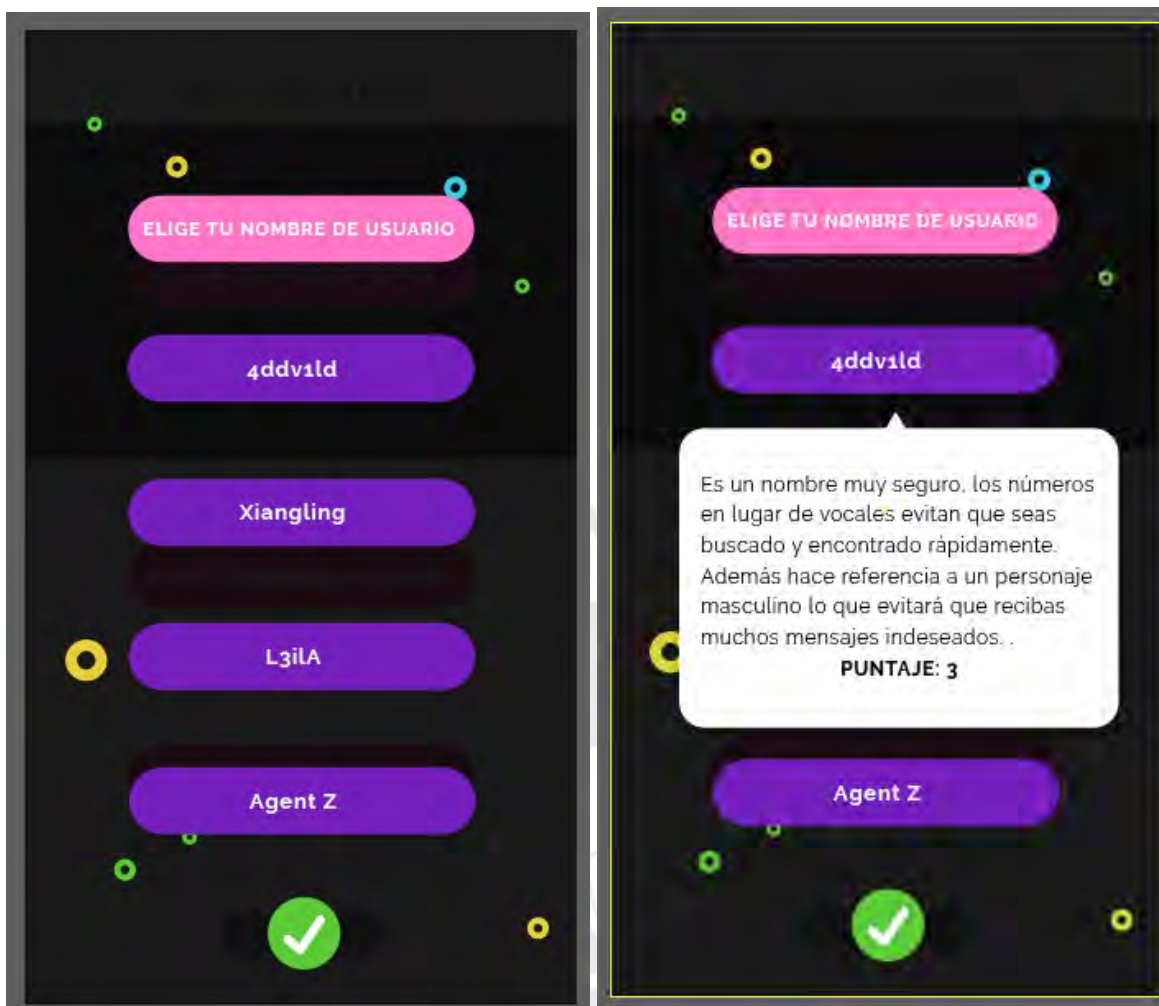


Ilustración 10: Ejemplo del segundo minijuego del Nivel 1

El tercer y último minijuego del primer nivel sigue la lógica de los dos primeros, el usuario podrá seleccionar hasta 5 juegos de una cuadrícula, cada juego tiene un puntaje de 0,5 o - 0,5 para establecer el nivel de seguridad de la información proporcionada en el perfil. Una vez que se haya completado el perfil, el botón “¡LISTO!” se activará y le permitirá al usuario volver al Menú Principal y comenzar con el Nivel 2.

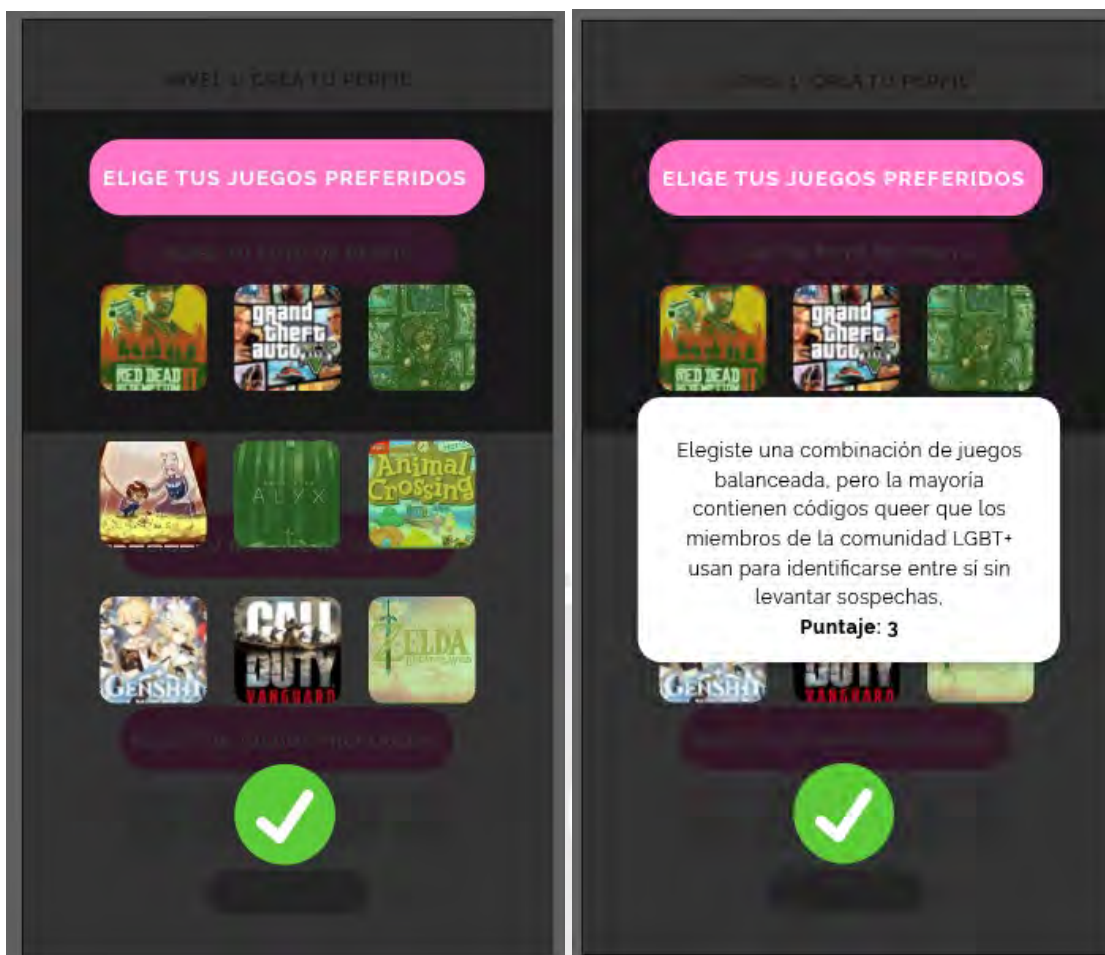


Ilustración 11: Ejemplo de una partida del tercer minijuego del Nivel 1

c. Nivel 2: Espacios a ocupar

En este nivel solo se realiza un juego en el cual el usuario debe elegir los canales en los que le gustaría participar (3 canales como máximo). Según las opciones seleccionadas en el nivel anterior se le dará un nivel de ‘tranquilidad’ (del 1 al 5) dentro de los espacios elegidos, y al concluir con la actividad se pasará inmediatamente al tercer nivel, sin hacer escala en el menú principal.

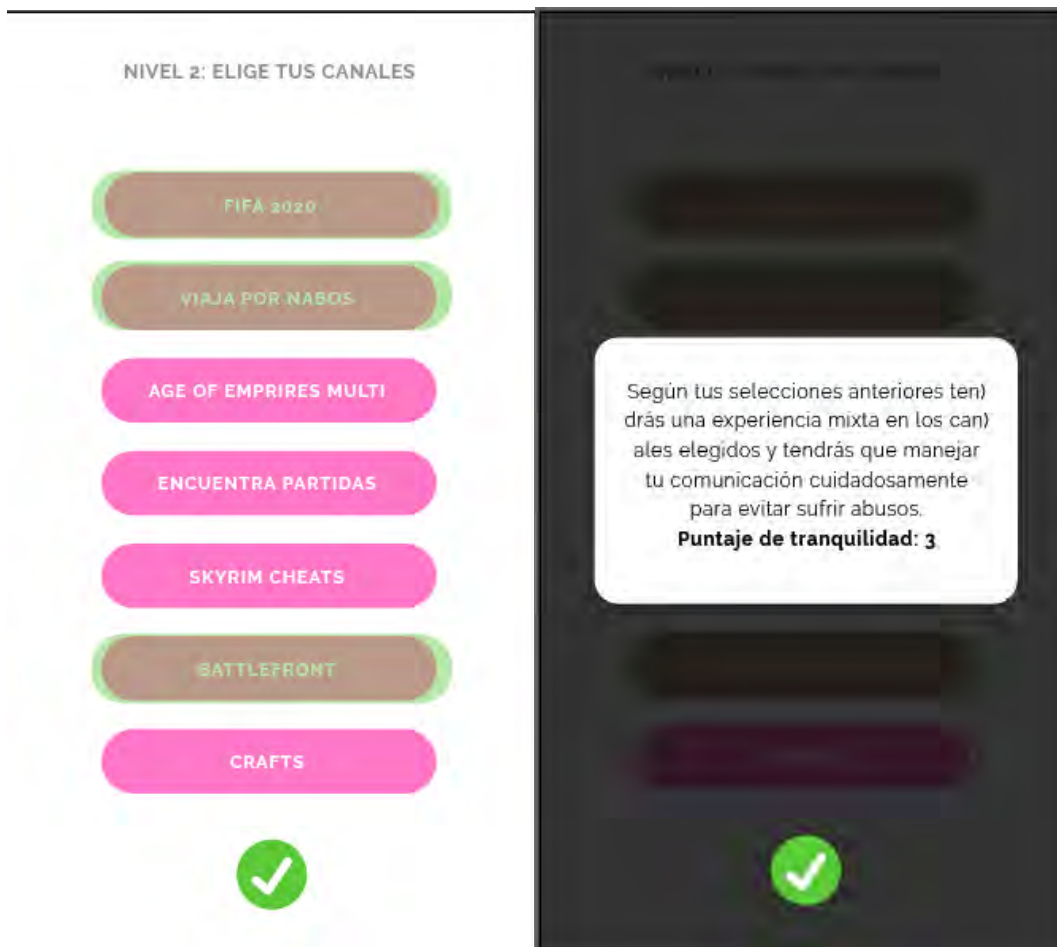


Ilustración 12: Ejemplo de una partida del Nivel 2

d. Nivel 3: DMs

En este nivel se presentará una ventana de chat donde un bot le mandará mensajes al usuario que le dan la bienvenida al canal o (si sus elecciones anteriores fueron de baja seguridad y tranquilidad) le hará preguntas con la intención de incomodarlo. El usuario tiene dos opciones de respuesta según las preguntas y las 'respuestas correctas' o más heteronormativas harán que el bot sea amable, si el usuario decide expresar opiniones no heteronormativas recibirá abuso de parte del bot. La única forma de 'ganar' este nivel es o haber seleccionado opciones con alta seguridad y tranquilidad en los juegos anteriores o

llegar a un punto de bloqueo con el bot agresivo. La opción de bloquear solo se activará después de 5 diálogos negativos entre el usuario y el bot.



Ilustración 13: Ejemplo de partida de Nivel 3

e. Nivel 4: Tiempo

En este nivel se presentan 2 minijuegos, el primero reta al usuario a unirse a servidores antes de que se cierren. El usuario debe seleccionar 5 servidores antes de que se acabe el tiempo y cada servidor se podría cerrar en tiempo aleatorio antes de ser seleccionado. Una

vez seleccionado el servidor no se cerrará. Si el usuario logra hacerlo en los 20 segundos otorgados terminará el juego con un mensaje positivo.

Si no lo logra deberá pasar al segundo minijuego, este reta al usuario a crear su propio servidor con las lecciones aprendidas en los juegos anteriores, poniéndole un nombre, creando canales y asociándolo a hashtags que atraigan a personas afines. Al completar las opciones se le pondrá un puntaje según sus elecciones.

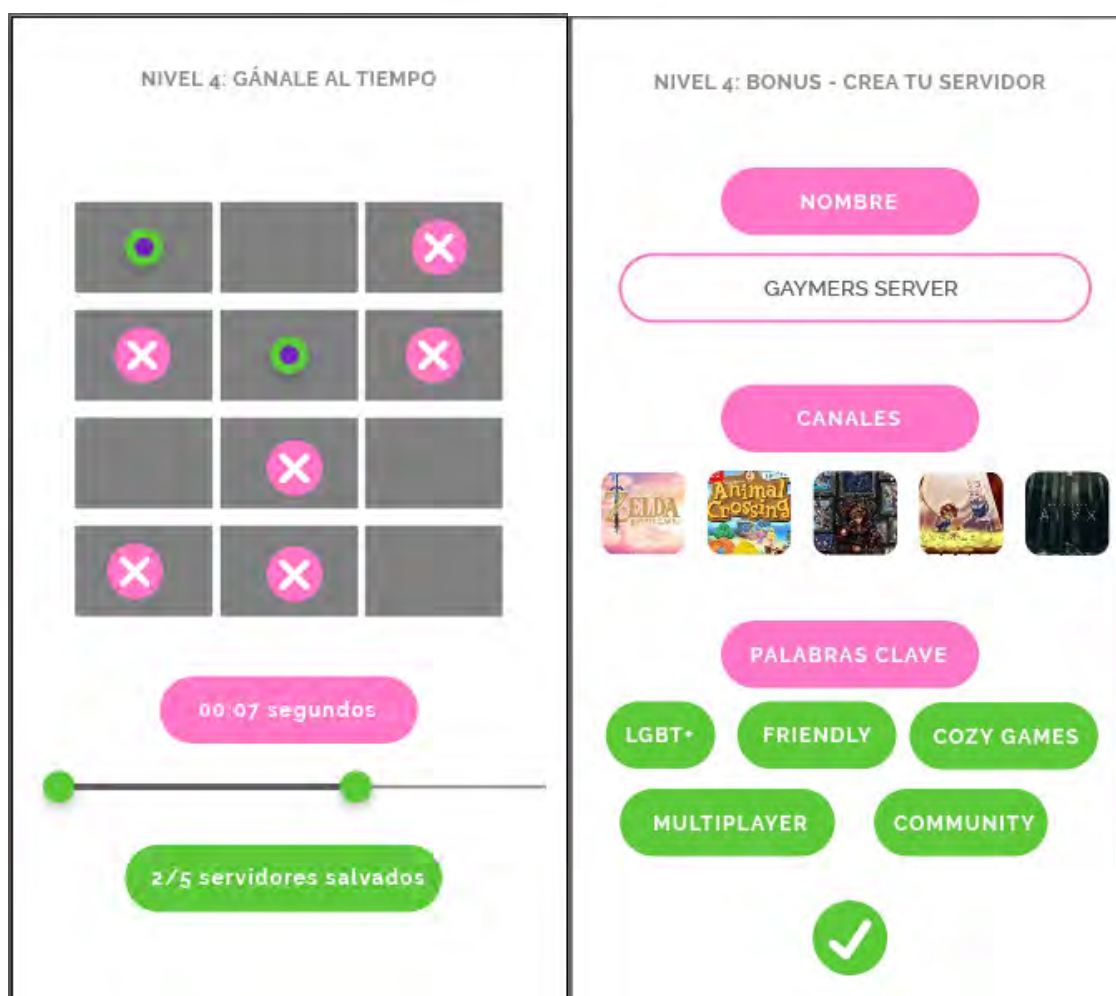


Ilustración 14: Ejemplo de una partida del Nivel 4

Este juego busca ilustrar la complejidad de los usuarios femeninos y LGBT+ de existir en espacios 'gamer' y los obstáculos intrínsecos a construir su propio lugar digital, ilustrando

los ejes principales que hemos observado en el presente estudio: la creación del espacio, los roles y cómo afectan su acceso, las estrategias de protección que deben interiorizar así como el tiempo de vida de estos espacios.



XI. BIBLIOGRAFÍA

BOURDIEU, P. (2005): "Postface to Erwin Panofsky, Gothic Architecture and Scholasticism." In: Holsinger, B. The Premodern Condition. Medievalism and the Making of Theory. 221-242. Chicago: The University of Chicago Press.

BOURDIEU, P. (2004): The Bachelors' Ball. The Crisis of Peasant Society in Béarn. Chicago: The University of Chicago Press.

BUTLER, J. (1999) El género en disputa El feminismo y la subversión de la identidad. Buenos Aires: Paidós.

BRAVO REYES, R. (2018). Cuerpo y poder. Una conversación entre Foucault y Butler. Dorsal. Revista de estudios Foucaultianos, 4, pp. 63-85.

DIARIO GESTIÓN (2018) ¿Cuánto mueven los torneos de esports en el Perú?, disponible en <https://gestion.pe/economia/mercados/cuanto-mueven-los-torneos-de-esports-en-el-peru-noticia/?ref=gesr>

CRESSWELL, T. (2004). *Place: a short introduction*. MA, USA: BLACKWELL PUBLISHING .

DE CERTEAU, M. (1990). *La Invención de lo cotidiano I*. México: Cultura Libre.

FOUCAULT, M. (1984), "El juego de Michel Foucault", en *Saber y verdad*, Madrid, Ediciones de la Piqueta, pp. 127 - 162.

FROST, D. M., & MEYER, I. H. (2012). Measuring community connectedness among diverse sexual minority populations. *Journal of Sex Research*, 49(1), 36-49. doi:10.1080/00224499.2011.565427

GALLOWAY, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press. Retrieved July 12, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctttss5p>

GOLDING, D. (2015). The End of Gamers. *The State of Play: Words From The Cutting Edge of Video Game Culture*, 1, 127-140.

GRAY, K., & LEONARD, D. (Eds.). (2018). Woke Gaming: Digital Challenges to Oppression and Social Injustice. Seattle: University of Washington Press. Retrieved July 12, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/j.ctvd7w7f6>

HARVEY, D. (1994). "La construcción social del espacio y del tiempo: una teoría relacional". Geographical Review of Japan, 67(2) (Ser. B), pp. 126-135

HINES, S. (2007). TransForming gender: Transgender practices of identity, intimacy and care. Bristol: Bristol University Press. doi:10.2307/j.ctt9ggpqw

JENKINS, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York; London: NYU Press. Retrieved July 12, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>

JENKINS, H., ITO, M., & BOYD, D. (2016). Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce, and politics . Polity Press.

KIRKPATRICK, G. (2013). Computer Games and the Social Imaginary.. San Diego: Polity.

LEFEBVRE, H. (1974). La producción del espacio. Madrid: Capitán Swing Libros, S. L.

MORENO, A. & HERNÁN, C. (2009). Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis. Espéculo: Revista de Estudios Literarios, ISSN 1139-3637, N°. 43, 2009-2010.

PINK et al (2016). Digital Ethnography: Principles and Practices. Londres: Sage Books

PEARCE, C. (2009). Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

POSTILL, J. (2008). Localizing the internet beyond communities and networks. New Media & Society, 10(3), 413-431. <https://doi.org/10.1177/1461444808089416>

RAGNEDDA, MASSIMO. (2020). Digital Capital: A Bourdieusian Perspective on the Digital Divide. 10.1108/9781839095504.

RUBERG, B., & SHAW, A. (Eds.). (2017). *Queer Game Studies*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press. Retrieved July 12, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1mtz7kr>

SARKAR, S. (2013, April 30). Tackling video games' diversity and inclusivity problems at the Different Games conference. Polygon. Retrieved from <http://www.polygon.com/2013/4/30/4281054/different-games-conference-diversity-inclusivity-online-harassment-empathy>

SHAW, A. (2014). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press. Retrieved April 16, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/10.5749/j.ctt1287nqh>

STRENGERS, Y., & KENNEDY, J. (2020). *The smart wife: why siri, alexa, and other smart home devices need a feminist reboot*. Unabridged. [United States]: Tantor Audio.

TUAN, Y. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press

Otra bibliografía consultada sobre el tema

CLARK-PARSONS, R. (2016). "Hope in a hashtag": the discursive activism of #WhyIStayed. *Feminist Media Studies*. 1-17. 10.1080/14680777.2016.1138235.

SANDERS, M. (2020). QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking, 7(1), 141-144. Retrieved July 12, 2021, from <https://www.jstor.org/stable/10.14321/ged.7.1.0141>

STREET, Z. (2013). Queering games history: Complexities, chaos and community. 06/05/2021, de Medium Sitio web: <https://medium.com/culture-crit/queering-games-history-5dead23e63be>

XII. ANEXOS

1. Guía de observación semanal de servidores

I. El espacio

a. Describa el servidor que observará:

i. La cantidad de canales de texto

- ii. La cantidad de canales de voz
- iii. Los espacios creados para la interacción
- b. Eventos en canales de audio
 - i. Elección de contenido para evento
 - ii. Cantidad de participantes
 - iii. Uso del audio
- II. La interacción
 - a. Describa el tipo de interacción que encuentra en los canales
 - i. ¿Existen diferenciaciones explícitas entre los usuarios?
 - ii. ¿Cómo se le asignan los roles a los usuarios?
 - iii. ¿Cómo se obtienen 'ranks' en el servidor?
 - iv. ¿Se hacen cumplir las reglas? ¿Cómo?
 - b. Dinámicas de género
 - i. ¿Existen dinámicas de género repetitivas en las interacciones observadas?
 - ii. ¿En qué espacios se observan?
 - iii. ¿Qué tipo de interacción elicitaba una repetición de la dinámica observada?

c. Dinámicas sociales

i. ¿Existen dinámicas de poder con respecto a nivel social repetitivas en las interacciones observadas?

ii. ¿En qué espacios se observan?

iii. ¿Qué tipo de interacción elicitaba una repetición de la dinámica observada?

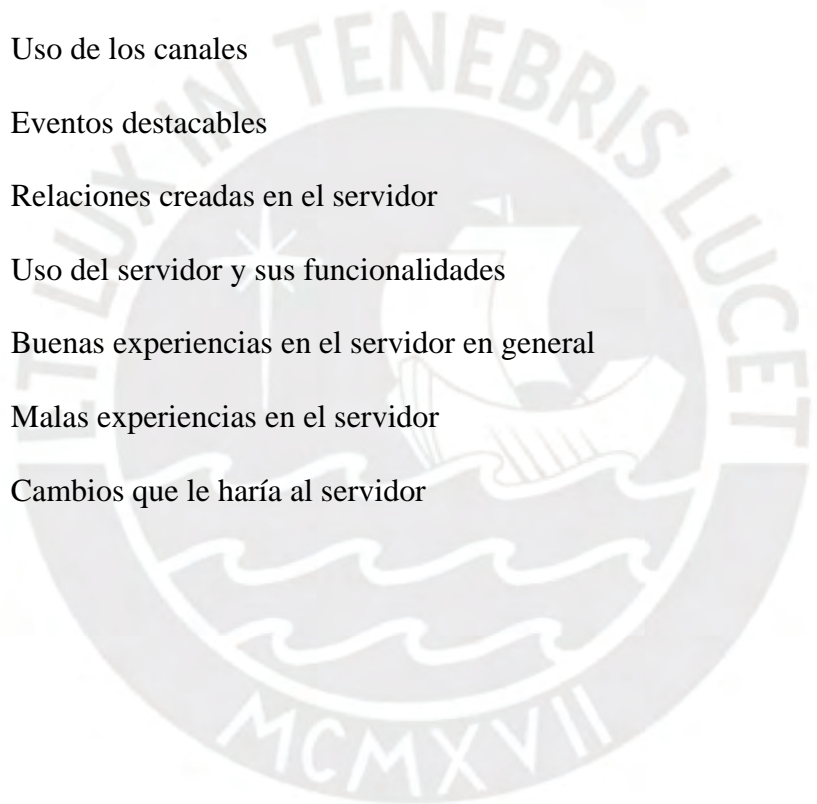
d. Códigos de comunicación



2. Guía de entrevistas a profundidad

- a. Juegos que juega
- b. Tipo de jugador que se consideran
- c. Experiencias en juegos multijugador
- d. Llegada a Discord

- e. Uso de Discord
- f. Cantidad de servidores en los que se encuentra
- g. Tipo de relaciones que ha creado en Discord
- h. Experiencias en servidores ‘abiertos’
- i. Llegada a Pride Underground
- j. Forma en la que encontró el servidor
- k. Experiencia con roles, bienvenida al servidor
- l. Uso de los canales
- m. Eventos destacables
- n. Relaciones creadas en el servidor
- o. Uso del servidor y sus funcionalidades
- p. Buenas experiencias en el servidor en general
- q. Malas experiencias en el servidor
- r. Cambios que le haría al servidor



3. Datos de entrevistados

Pseudónimo	Rango en el servidor	Sexualidad	Identidad de Género	Medio de entrevista
TG	Mod	Gay	Hombre CIS	DM
ABC	Miembro Regular	Lesbiana	Mujer Trans	Zoom
IA	Miembro Regular	Bisexual	Mujer CIS	Zoom

KL	Miembro Regular	Bisexual	Mujer CIS	Zoom
J	Miembro Regular	Bisexual	No Binarie	Zoom
PYT	Miembro Regular	Lesbiana	Mujer CIS	Zoom
GPT	Miembro Regular	Gay	Hombre CIS	DM
LIL	Miembro Regular	Bisexual	Mujer CIS	DM
PM	Miembro Regular	Bisexual	Hombre CIS	DM
LU	Miembro Regular	Lesbiana	Mujer CIS	Zoom
ES	Usuario Externo	Gay	Hombre CIS	DM
fipy	Mod	Bisexual	Hombre CIS	Zoom
DN	Usuario Externo	Bisexual	Mujer CIS	Zoom
AJ	Usuario Externo	Gay	Hombre CIS	DM
ER	Usuario Externo	Lesbiana	Mujer CIS	DM
FI	Usuario Externo	Bisexual	Mujer CIS	Zoom
IB	Pequeño Consejo	Gay	Hombre CIS	DM
JW	Usuario Externo	Bisexual	No Binarie	DM
VB	Usuario Externo	Lesbiana	Mujer CIS	DM
ZD	Usuario Externo	Bisexual	No Binarie	DM
PPL	Usuario Externo	Bisexual	Mujer CIS	Zoom
MYN	Mod	Gay	Hombre CIS	DM
OTG	Usuario Externo	Bisexual	Mujer CIS	Zoom
RM	Pequeño Consejo	Gay	Hombre CIS	DM
YH	Usuario Externo	Lesbiana	Mujer CIS	Zoom
BMR	Usuario Externo	Lesbiana	Mujer CIS	DM



4. Transcripción de conversación con “Andro” moderadore del canal ‘Rainbows’ del servidor Simsie’s World en octubre del 2020

“En el colegio y en mi casa era una ‘chica normal’ pero no me sentía como una chica en absoluto, quería no estar ahí en ese lugar ‘de chica’ y cuando jugaba Sims 3 podía ser chico a veces a veces chica, y el cambio era instantáneo y

no se lo tenía que explicar a nadie, era realmente estar en otro mundo, y todas esas cosas que me estresaban y me comprimían no existían, por eso empecé a pasar mucho tiempo en la computadora.

Cuando descubrí que podía ponerle mods al juego y no tener que cambiar el sexo de mis sim constantemente sino poder ser otra cosa, una configuración que no restringe la ropa, las interacciones, los woohos o parejas por género, fue como que la cabeza me explotó y empecé a pasar tiempo en páginas de Sims Repository y encontrar hacks en YouTube, así encontré a Simsie, no... de hecho la encontré cuando ya jugaba Sims 4 pero así encontré a la comunidad de simmers y a la gente que hace mods, sentí que eran mi tribu, ¿sabes? Creo que tú debes haber sentido algo parecido, es raro porque por ejemplo nunca estuve en una 'red social' sobre Los Sims pero sentía que conocía a la gente a través de los mods y los comentarios en Youtube, eran las mismas personas que bajan y se interesan por los mods de gente no binaria, eso me hacía sentir bien, no tan sola en esos días." (...)

"En Facebook la gente se burlaba en grupos de 'gamers' de las chicas y la gente queer que juega videojuegos, e incluso ponían en cuestión si Los Sims eran un 'videojuego

real', lo que me parece tonto, ¿qué más sería si no? Bueno me salí de esos grupos porque no me ayudaban con mi ansiedad, más o menos en el 2014 que salió Sims 4, y Simsie empezó a volverse conocida empecé a seguirla porque jugaba historias, como me gusta a mi y tenía un montón de mods y cc en su juego, algo que ya nadie hace porque es muy dura para las computadoras pero me gustaba que diera consejos sobre los md que usaba y eso, en Youtube también empezaron a aparecer los trolls, y luego Gsmmerge hizo que todo se vuelva 200% peor para los gamers queer y mujeres en youtube, yo aún no salía del closet como no binario, y todo lo que vi esos meses me asustó tanto que pensé que nunca lo haría.

Mis papás eran muy estrictos y conservadores, un poco xenofóbicos y eso me preocupaba, temía que no me aceptaran o que me mandaran a esos campos de conversión religiosos, decidí no decirles nada hasta que terminara la secundaria y me fuera de la casa, en esos tiempos del 2015 y 2016 el bullying del colegio era tanto que solo pensaba en ir a casa y meterme a internet o jugar sims, y mis notas empezaron a caer ya que había sido muy buen alumne antes mis papás me prohibieron usar la computadora para cosas que no fueran tarea, pero yo lograba entrar a Youtube y Sims Repository igual, aunque empezara a dejar el juego

esos lugares me hacían sentir tranquilo, hablar con mis amigos era otra forma de escape, pues era otra persona con ellos."(...)

"Éramos como una familia y los trolls que salieron del Gamergate destruyeron la pequeña paz que encontraba en esos lugares, habría un tiempo calmad y de la nada nos atacaban, y bueno no mucha gente podía soportarlo, así que se fueron, y como solo tenía sus nombres de usuario y sabía que la mayoría era norteamericana, no tenía cómo ubicarlos." (...)

"Cuando entré a Discord, entré por LilSimsie, la idea de tener un espacio dedicado a los juegos y liderado por una chica y jugando según sus reglas me emocionaba mucho, me dio la impresión que sería más seguro, había estado en comunidades de youtubers antes, pero la mayoría eran hombres y el ambiente se volvía rápidamente tóxico, por otro lado, temía que en el Discord de Simsie fuera atacado por trolls como me había pasado en otras redes, felizmente no fue así."

"Ahora tienes que pasar por muchos filtros que se aseguran que eres de los nuestros, de hecho siempre aparecen aquí o allá uno que otro troll, pero si los bots no los bloquean

tan pronto empiezan a atacar gente, los mods lo hacen, siempre hay mods conectados y es muy fácil denunciarlos.

De hecho cuando empezó el servidor todo hablábamos en el mismo canal, era muy confuso pero habiendo usado plataformas mucho más complicadas, le tuve paciencia y pagó bastante porque nos organizamos para crear varias categorías y las que surgieron más rápido fueron las sociales, Rainbows fue el segundo canal creado después del canal general, y me siento muy parte él. El ser mod también ayudó a que sienta este canal como mío y a la gente cercana.

Esto me hace sentir segura y mis amigos en 'Rainbows' siempre tiene los mejores comentarios, cuando terminé la secundaria me ayudaron a salir del closet, me dieron consejos y me contaron cómo lo habían hecho en sus casos. Y ahora siento que tengo más... ¿autoridad? Hace poco entró una chica que pensaba que nunca iba a salir del closet, y me hizo recordar cómo yo también me sentía así cuando estaba en el colegio, las cosas nunca son tan terribles como uno piensa a esa edad, creo, después de haber pasado por el juicio de fuego que fueron los trolls, el bullying y la estigmatización por no aceptar ser ni mujer ni hombre, siento que pude empezar a hacer mi vida y

construir relaciones, no solo online si no en mi pueblo, ahora tengo un grupo de amigos fuera de Discord y ya no juego Sims, ahora juego más Terraria y Animal Crossing, juegos que descubrí aquí.”



5. Transcripción primeros 10 minutos de entrevista con IA en octubre del 2021

Yo (00:01)

Ok. Ya está grabando? Uff. Ok. O sea, rápidamente te cuento qué cosa es. Mi proyecto es básicamente como personas que tal vez no son el estereotipo de gamer. Pueden encontrar y crear, apropiarse de un espacio, en este caso espacio digital y en el caso específico de lo que yo soy investigando que es este Discord. Entonces quería saber un poco la experiencia de mujeres y personas queer dentro de espacios que no son tradicionalmente bien, no les da la bienvenida, no como juegos este específicamente los servidores de Discord

Yo (00:45)

Yo sé que tú juegas. Los Sims es un juego. No me vengas con que no, no, no shame. No sé. Entonces, quería preguntarte. O sea, primero que otros juegos de dados a parte de los Sims,

IA (01:02)

Age of Empires dos, buenazo.

Yo (01:05)

Y aquí tú utilizas Discord para trabajar o para, digamos, ayudarte en lo que son los juegos.

IA (01:13)

Sí, a veces, porque por ejemplo, para jugar Fireside ahí un amigo y a veces son más con los que nos juntamos a jugar y normalmente coordinamos dobles en la partida por Discord y usamos los micrófonos ahí también.

Yo (01:28)

Buenazo este. ¿Me puedes explicar un poco cómo funciona el juego? ¿me puedes comentar como funciona?

IA (01:37)

Y AOE es un juego estrategia de estilo medieval en el que bueno, básicamente tienes que construir una civilización y conquistará al resto. Básicamente es un juego de guerra y no tienes que crear casas, construcciones, varias tecnologías, crear unidades, etcétera y todo basado en culturas históricas. Por ejemplo, puedes jugar con o los franceses, con los celtas, con los incas, etc. Qué chévere!

Yo (02:07)

Voy a bajarme este juego solo multi multijugador también.

IA (02:12)

No necesariamente por que puedes jugar, se puede jugar campañas que te vienen incorporadas en el juego en las que tienes que seguir un personaje histórico, por ejemplo, que se yo, vaya Juana de Arco y diese bote que hacer distintos escenarios con distintas visiones. O puedes jugar contra la máquina o puedes jugar en línea. Buenazo

Yo (02:31)

Cómo? Ya, pero lo estoy poniendo en mi lista de Steam ya este entonces y ya un poco más a lo que va el tema que es Discord, cómo te comunicas con tus compañeros o cómo encontrar otros compañeros con los que coordinar esas campañas son tus amigos. La vida real es bueno. Todo comenzó con un amigo de la vida real que me enteré que jugaba y

especialmente comencé a jugar de nuevo durante la pandemia. Así que justo lo comenté con este amigo que ya conocía de la vida real y entre que jugaba.

IA (03:04)

Así que nos juntamos a jugar en línea. Él también tenía un amigo que jugaba, nos juntamos los tres a jugar y se creó un chat que se llama Habla unas y a veces cuando, cuando hay tiempo, básicamente somos los tres.

IA (03:22)

El grupo coordinamos, pero es como que si mi amigo también quiere jugar, si hay que mandarnos un servidor, hay que buscar gente random para jugar en

Yo (03:31)

Y se mete en servidores random, o han creado un propio servidor o están en un servidor y luego se van a servidores random.

IA (03:39)

Es que eso puede pues como crear una sala en línea y van entrando jugadores y perdiendo el nivel o los parámetros que pongas. Y eso es lo que digo. Por ejemplo sobre los tres una alianza y necesitamos tres más y pues tres más.

Yo (03:54)

Gente random y juego, ok. Se puede configurar de muchas maneras.

Yo (04:00)

Y como así decidieron cómo deciden qué gente entra o no Asos?

IA (04:05)

Es que es raro. Dame un segundito para el orden. Ya, o sea, cuando cuando entras al juego y pones multijugador y puedes crear una sala y le pones los parámetros a la sala, o porque o sea con el puntaje, el nivel o jugador, por ejemplo. O puedes también dejarlo más o menos abierto y y y va entrando gente y coordinada en chat, por ejemplo. O la otra vez había un tipo que dijo hace tiempo no juegue o se equipara que era mi héroe y.

IA (05:00)

Y por ahí hay un mini chat abajo donde se corrigen así ese tipo de partida con que se yo. Eso sí, con esas condiciones y la gente puede coordinar, hay gente que no, que solamente entra y es como vía aérea que corría todo dentro y con eso parece jugar de frente.

Yo (05:17)

Claro, entonces es muy flexibles.

IA (05:20)

Bueno, eso y en Discord mismo cuando corrían ahí también invitan a gente random, solamente ustedes. Es que normalmente coordinamos por WhatsApp a veces, como sigue ese ánimo, mejore de tarde y y de ahí me enteré porque harpa rebobinar o explicación sobre ellos en Pairs es que hoy el juego clásico que se le hizo sentirse 2ue es el el icónico y ellos Empires 2 es un juego que existe desde comienzos de los 2000.

IA (05:55)

Y es e igualito lo puedes descargar de Steam y lo que comenzamos a jugar en la pandemia es el sitio, me parece 2 HD en el que comenzamos a jugar el año pasado, pero también

existe una versión que es medio modernizada, que es masculina y el ellos Empires Definitive Edition jajaja pero es otro precio, así que me entere que estos dos amigos habían salido descargaba en Definitive Edition y están jugando y dijeron ya pues son Cotelos bajas si yo no tengo plata, así que bueno, pero cuando tuve plata me lo bajé y y jugué el definitive edition con ellos. Y. Y ya entonces lo que ellos sabían es a jugar el Definitive Edition se había creado como un chat con otra gente que ellos conocían, que es gente que yo no conozco y a veces coordinaban por ahí para jugar. Por ejemplo, ahorita veo el chat abierto que ya ya me metieron y es más el mouse. Rusia y aquí, por ejemplo, esta vez te puedo mandar el pantallazo así, buenazo. Ya se ve así. Se puede mandar pantallazos para que por fotos se pueden mandar? A ver, dame un segundo. Tampoco es que use tanto Discord, por eso te puedes te puedes imaginar que hay momentos en los que me mareo un poco, pero estoy. Ya ver? Déjame guardar ese pantallazo. Y la cosa es que a veces hacen las coordinaciones por ahí y están conectados a ese tipo de partida y.

Yo (07:43)

Eso te puedo preguntar, es más o menos tu juegas con chicas o con chicos, o la mayoría son chicas o chicos como eso,

IA (07:55)

todos son chicos.

Yo (07:59)

Y alguna vez has sentido que eso ha sido siempre tu experiencia ha sido buena o has tenido malas experiencias trabajando

IA (08:07)

como, como, como, como siempre que sé que hemos estado en el chat, habéis conocido mi enemigo, su amigo y por ahí un amigo más de ellos, eh? Siempre ha sido un grupo más o menos controlado y. Iba a decir algo, pero ya se me fue, pero sí que básicamente en algún momento han dicho sí, que es como se está incorporando Gonzalo a ese otro chico para jugar, pero que tal? Qué tal con él? O sea, se comporta normal? Esos son los chicos con esos dos chicos que son Esteban y Joaquín. Son aliados porque hay dos e igual si se les sale un comentario juego que ya les da una respuesta, pero son normalmente tranquilos online sin problemas.

Yo (09:07)

Pero tú solamente trabajas con ellos, especialmente con ellos dos.

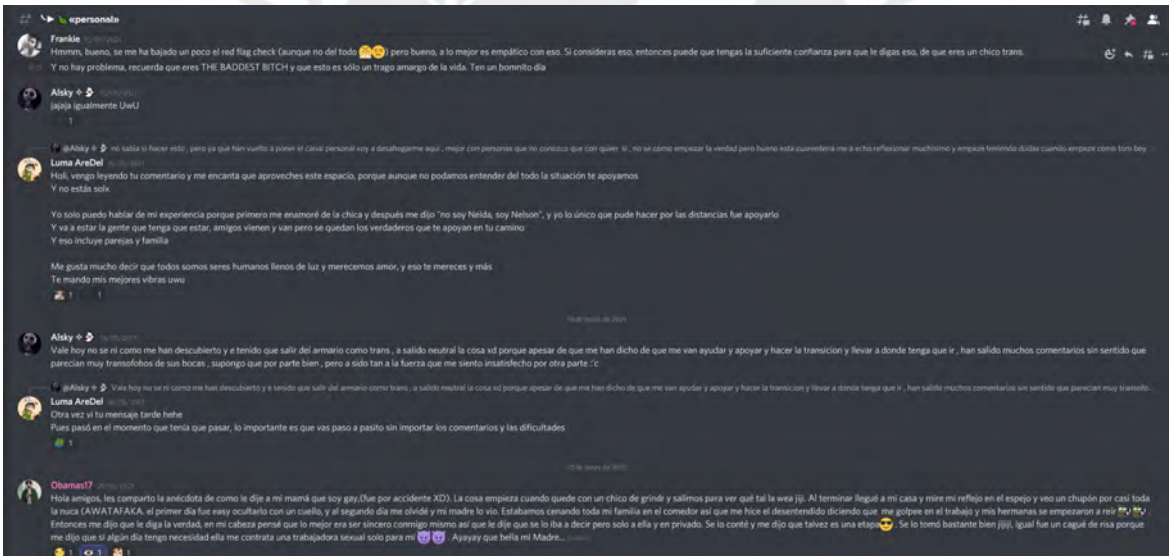
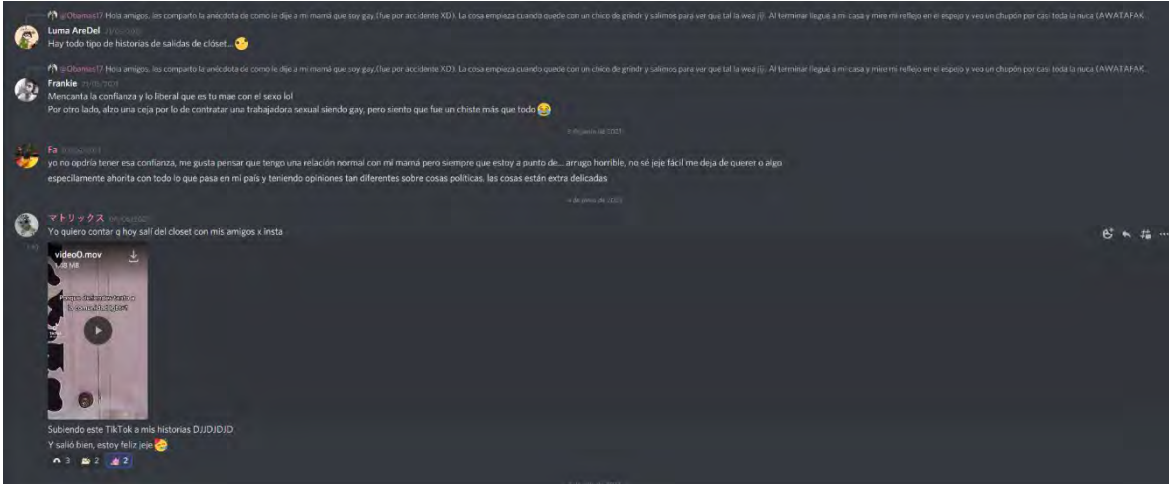
IA (09:12)

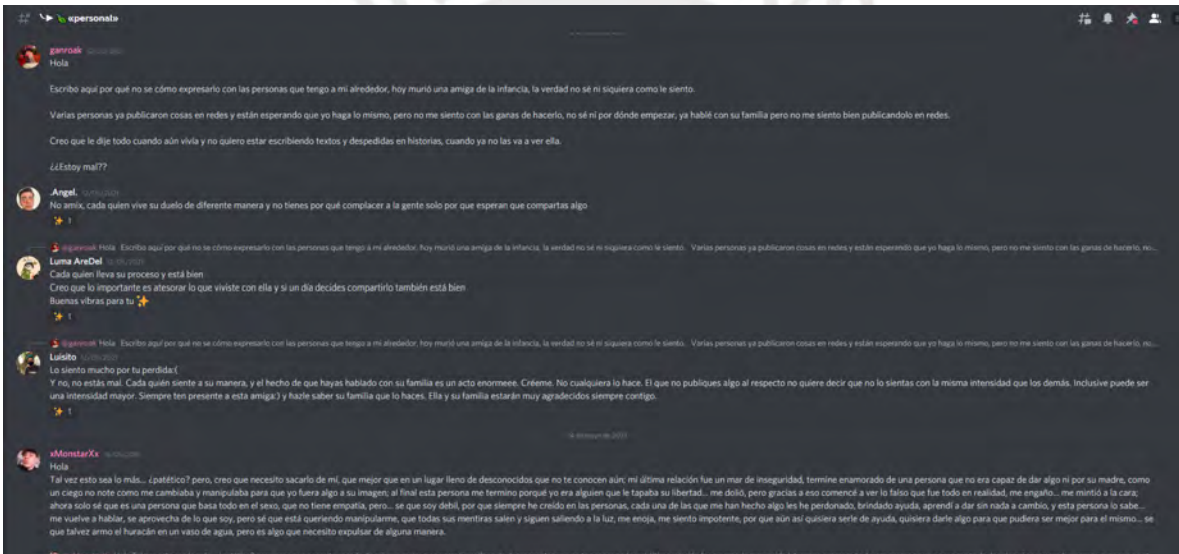
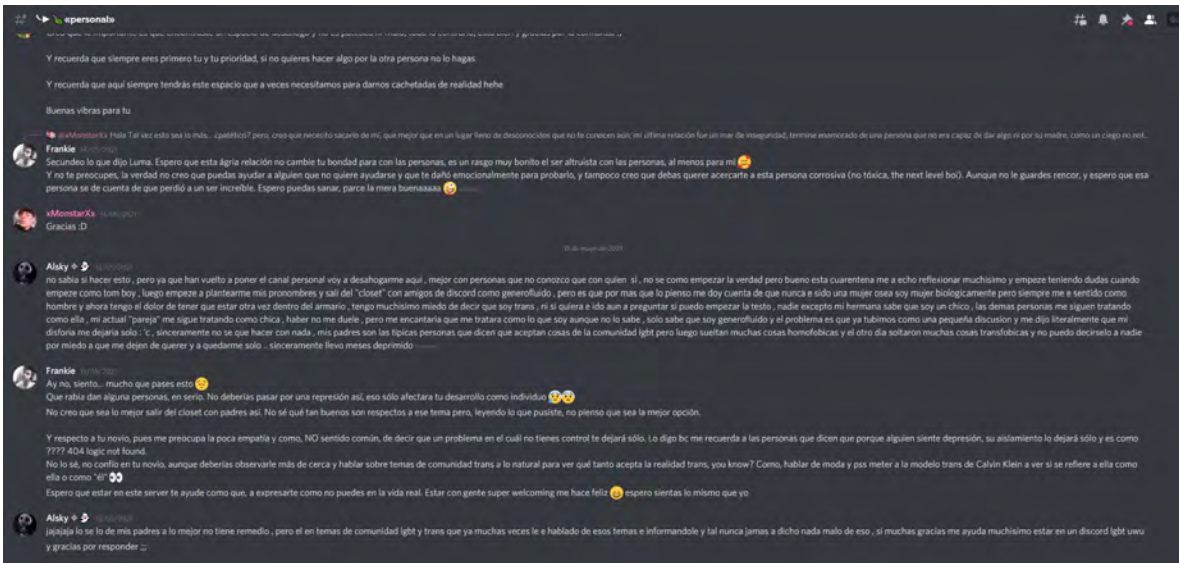
Y de ahí la gente sale de mí. Soy muy selectiva, digamos, a la hora de decidir con quién vamos a jugar, para que no estén mostreando [risas]. Porque no quiero ponerme a jugar en un ambiente del que me sienta incómoda, porque soy muy consciente de la posibilidad.

Yo (09:31)

Sí, yo también. A mí me o gran parte de mi vida. Yo he ocultado que me gusta jugar porque al menos en la universidad, a tener un amigo que me mees, planeaba todo, todo me. O sea, yo quería jugar Fallout y él me mira flaca. Fuesen así. Solo. Yo sé jugar. No, mira, te va a parecer esto va encima tener una voz así como que es súper insoportable.

6. Selección de capturas de pantalla del servidor Pride Underground





Una selección de capturas más amplia en:

https://drive.google.com/drive/folders/1kRg_yRi3_wpkzpj-MRdPw1a8-AP4yxsW?usp=sharing