

# Discurso de odio en la interacción comunicacional de las comunidades virtuales de video jugadores “BDN” y “FOR MAGUS” en la plataforma Discord durante septiembre de 2023

## **Gabriel Enrique Fernández Peredo**

Gabriel Enrique Fernández Peredo nació el 4 de junio de 1998 en Cochabamba, Bolivia. Desde temprana edad mostró una profunda curiosidad por los lenguajes y las formas de comunicación, lo que lo llevó a desarrollar un interés por las artes y las ciencias sociales.

Realizó sus estudios escolares en el Colegio Alemán Santa María, donde consolidó una sólida formación académica y cultivó su pasión por la literatura y la expresión verbal. Durante estos años, también comenzó a destacarse por su capacidad para comprender las dinámicas sociales y comunicacionales que ocurren en diversos contextos.

Al finalizar sus estudios secundarios, Gabriel decidió continuar su formación en el ámbito de las ciencias sociales, ingresando a la Universidad Católica Boliviana San Pablo. Allí estudió la carrera de Ciencias de la Comunicación Social, donde se especializó en áreas como el marketing, los proyectos audiovisuales y la gestión de contenidos. Durante su tiempo en la universidad, no solo se sumergió en las teorías y prácticas de la comunicación moderna, sino que también comenzó a experimentar con distintos formatos mediáticos y estrategias de marketing. Actualmente es profesor de literatura inglesa en el Colegio Internacional Americano de Bolivia (AISB).

[gabriel.fernandez.p@ucb.edu.bo](mailto:gabriel.fernandez.p@ucb.edu.bo)

<https://orcid.org/0000-0003-4709-9725>

## **Carlos M. Arroyo Goncalves**

[carroyo@lasalle.org.bo](mailto:carroyo@lasalle.org.bo)

<https://orcid.org/0000-0002-8788-4755>

Los autores declaran no tener conflicto de interés alguno con la revista Punto Cero.

Fernández, G. y Arroyo, C. (2025). Discurso de odio en la interacción comunicacional de las comunidades virtuales de video jugadores “BDN” y “FOR MAGUS” en la plataforma Discord durante septiembre de 2023. *Punto Cero*, año 30 n°50, Junio 2025. Pp 71-85. Universidad Católica Boliviana “San Pablo” Sede Cochabamba.



## Resumen

El discurso de odio está cada vez más presente en la interacción de las personas y es más estudiado en los entornos de la sociedad. Los videojuegos se convirtieron en un entorno que facilita la interacción entre las personas. Debido a este fenómeno, las personas crean sus comunidades virtuales en plataformas que son, en muchos casos ajenas al video juego, cómo es el caso de Discord. Estas plataformas se convierten en lugares donde el discurso de odio puede no ser penalizado y se llega a normalizar.

Esta investigación tiene el objetivo de identificar el tipo discurso de odio en la interacción de las comunidades virtuales de video jugadores "BDN" y "FOR MAGUS" en la plataforma Discord durante septiembre de 2023. Para conseguir esto, se plantean tres objetivos específicos orientados a obtener la información sobre la interacción, las expresiones violentas y las categorías de discurso de odio de dichas comunidades.

Para recoger la información se utiliza la metodología cualitativa, apoyándose en las técnicas de observación participativa, análisis de contenido y entrevista. Después de aplicar las técnicas y analizar los resultados se puede identificar el daño moral y la incitación a la violencia física como los tipos de discurso de odio presentes en ambas comunidades.

**Palabras clave:** Discurso de odio, Comunidades virtuales, Videojuegos, Discord, Interacción.

## HATE SPEECH IN THE COMMUNICATIONAL INTERACTION OF THE VIRTUAL COMMUNITIES OF GAMERS "BDN" AND "FOR MAGUS" ON THE DISCORD PLATFORM DURING SEPTEMBER 2023.

### Abstract

Hate speech is increasingly present in people's interaction and is more studied in society's environments. Video games have become an environment that helps interaction between people. Due to this phenomenon, people create their virtual communities on platforms that are, in many cases, outside the video game, as is the case of Discord. These platforms become places where hate speech may not be criminalized and becomes normalized.

This research aims to identify the type of hate speech in the interaction of the virtual communities of video gamers "BDN" and "FOR MAGUS" on the Discord platform during the month of September 2023. For this purpose, three specific objectives aimed at obtaining information on the interaction, violent expressions and categories of hate speech of these communities are raised.

Qualitative methodology is used to collect the information, relying on the techniques of participant observation, content analysis and interview. After the application of the techniques and the analysis of the results, it is possible to identify moral damage and incitement to physical violence as the types of hate speech present in both communities.

**Key words:** Hate speech, Virtual communities, Video games, Discord, Interaction.

---

## 1. Introducción

El concepto “Discurso de odio” en sí mismo es complejo. Debido a las implicaciones que tiene y el alcance de este, no se encuentra un consenso sobre la definición exacta del término. Sin embargo, se pueden hacer distintas aproximaciones y llegar a elaborar un concepto que sea útil para la investigación. En el documento, “El discurso de odio en las redes sociales: un estado de la cuestión”, los autores Cabo y García mencionan a Gagliardone et al. 2015 y expresan lo siguiente:

Se habla de discurso del odio para referirse a las expresiones que incitan directamente a la comisión de actos de discriminación o violencia por motivos de odio racial, xenóforo, orientación sexual, u otras formas de intolerancia. Pero para algunos, el concepto se extiende también a aquellas expresiones que fomentan los prejuicios o la intolerancia, considerando que este tipo de expresiones contribuyen indirectamente a que se genere un clima de hostilidad que pueda propiciar, eventualmente, actos discriminatorios o ataques violentos (Cabo & García, 2017).

Por otro lado, según Miró (2016), el discurso de odio incluye expresiones que dañan la dignidad, discriminan o incitan al odio contra grupos históricamente vulnerables. Esta propuesta se alinea con enfoques como el de Delgado y Stefancic (2012), Butler (1997), Zizek (2008), entre otros quienes consideran el discurso de odio como parte de un entramado cultural que legitima la exclusión. Así, no toda expresión agresiva constituye discurso de odio, pero sí lo hacen aquellas que, por su carga ideológica, estructural o simbólica, refuerzan formas de violencia socialmente legitimadas.

Entrando en materia de las comunidades virtuales; lo largo de los últimos años la comunidad de video jugadores fue creciendo, generando nuevas formas de entretenerse, de conocerse y de interactuar. Las plataformas como Discord, permitieron a millones de personas, especialmente video jugadores, crear comunidades virtuales.

A diferencia de las comunidades de otras redes sociales, las personas en Discord tienen una mayor libertad para interactuar y expresarse sin ser penalizados en caso de incumplir las normas de la plataforma, esto debido al carácter privado de los servidores y las comunidades de Discord. De esta forma, el discurso de odio no es sancionado en los servidores privados y puede ser normalizado por algunas comunidades. El discurso de odio es una problemática que va en crecimiento pues afecta cada vez a más personas y puede llegar a trascender las palabras y generar acciones desencadenando ataques a grupos de personas que están en contra de alguna ideología. Tal es la problemática que Discord compró una inteligencia artificial para combatir el discurso de odio en su plataforma. Estos puntos se detallan en el marco referencial y teórico.

Para este estudio se toman dos casos, la comunidad BDN y FOR MAGUS. Ambas comunidades están conformadas por video jugadores. En el caso de BDN, la comunidad surge por la necesidad de comunicarse en una plataforma cómoda y jugar League of Legends. Algo similar sucede con FOR MAGUS que surge por la misma necesidad, pero para jugar Albion. En este punto, se utiliza la comunicación como fuente principal del conocimiento necesario para estudiar la interacción entre las comunidades. La comunidad BDN se auto regula, no tiene normas claras de la comunidad, esta principalmente compuesta por personas que hoy en día se consideran amigos, al igual que la comunidad FOR MAGUS. Ambas comunidades generan lazos más allá del videojuego, si bien en FOR MAGUS, las actividades suelen ser más competitivas y centradas en el juego, esto no evita la creación de vínculos. La comunicación brinda las herramientas necesarias para comprender cómo hablan las personas y permite también comprender de mejor manera el tipo de interacción. Permite comprender cómo se comunican los miembros de las comunidades. La comunicación también es importante para analizar el discurso de

odio, las herramientas comunicacionales cómo el análisis de contenido permite entender mejor este discurso. Por ello la investigación se realiza desde el área de las ciencias de la comunicación social.

Por otro lado, comprender las comunidades virtuales nos puede dar una idea de cómo se comportan las personas cuando no existe regulación y se tiene el anonimato de por medio. En la plataforma las personas usan apodos y no se tiene la necesidad de revelar en ningún momento la identidad de nadie. Debido al carácter de la investigación y las cosas que dijeron las personas, se mantiene el anonimato de todos los miembros que brindaron la información para realizar este documento.

Con todo lo mencionado anteriormente, el objetivo de esta investigación es identificar el tipo discurso de odio en la interacción de las comunidades virtuales de video jugadores "BDN" y "FOR MAGUS" en la plataforma Discord durante septiembre de 2023. Para cumplir dicho objetivo se plantean 3 objetivos específicos, el primer objetivo está orientado a la interacción de las comunidades y la relación con las normas tanto de la plataforma como las normas internas de cada comunidad de Discord. Este objetivo, también ayuda a diferenciar la interacción basada en contenido del juego y la interacción casual, es decir ajena al contenido del juego.

El segundo objetivo sirve para determinar las expresiones violentas y de odio que existen en ambas comunidades. Esto es importante pues ayuda a determinar en qué medida las comunidades promueven o incurrir en el discurso de odio. Este punto es sumamente relevante pues las personas en ambas comunidades no consideran que tengan comunicación con características de discurso de odio. Conforme avanza la investigación, se puede evidenciar que las comunidades no están conscientes del discurso de odio presente en sus comunidades. Finalmente, el tercer objetivo clasifica las categorías del discurso de odio en ambas comunidades.

## **2. Materiales y métodos**

Se toma en cuenta a la investigación como descriptiva, no experimental, prospectiva y transversal. Por las características de la investigación se utiliza la metodología cualitativa, esta se elige por sobre otras metodologías debido a la subjetividad que existe en cuanto a las vivencias de las personas relacionadas con la interacción y el discurso de odio. El objeto de estudio tiene características variables, se busca comprender el comportamiento de los miembros activos de la comunidad tanto en canales de texto cómo en canales de voz, entendiendo su contexto y entorno. Para la investigación es más importante comprender lo profundo del objeto de estudio, busca encontrar las particularidades de cada contexto y no las generalidades.

Para poder comprender de mejor manera la interacción de las personas y cumplir los objetivos, se usa la observación participativa en los canales de voz de ambas comunidades. Se utiliza la entrevista semi estructurada. "La entrevista semiestructurada es una entrevista con relativo grado de flexibilidad tanto en el formato como en el orden y los términos de realización de la misma para las diferentes personas a quienes está dirigida"(Bernal, 2016). Finalmente, se aplica el análisis de contenido para los mensajes de los canales de texto del Discord de ambas comunidades.

Es importante recalcar en este punto que debido a la necesidad de comprender el fenómeno a profundidad, la metodología es clave en este estudio. El método cualitativo y la observación participativa con claves para convertirse en parte de la comunidad. Esto hace la diferencia entre encontrar o no la información. No fue hasta que los miembros de la comunidad tomaron al investigador cómo miembro activo e importante de la comunidad que empezaron a hablar sin filtros. Cuando los miembros comienzan a mostrar cómo son, es posible recolectar la información.

---

### 3. Análisis de Resultados

Los resultados se sustentan principalmente en "Taxonomía de la comunicación violenta y el discurso del odio en Internet" de F. Miró, 2016. Esta propuesta clasifica el discurso de odio de acuerdo con la gravedad y tipo de ofensa.

Miró, clasifica en dos grandes vertientes al discurso de odio, la violencia física y la violencia moral. En la violencia física se encuentran la incitación o amenazas directas a la violencia y el enaltecimiento de la violencia física. Mientras que en el apartado moral se encuentra aquella comunicación que hace ataques morales a las personas mellando su honor y dignidad. Por tanto, se debe realizar;

Una distinción entre aquellos actos de habla, imágenes y demás expresiones comunicativas que conllevan una capacidad de daño, en un sentido de daño físico o de daño a intereses personales como la vida o la salud, y aquellas otras expresiones cuya criminalización deriva del daño moral (no físico, o no a intereses personales como la vida o la salud) que las mismas causan.(Miró, 2016)

Al tener clara esta diferenciación, la taxonomía del discurso de odio se utilizará para clasificar las expresiones violentas encontradas con la investigación. Así mismo, es necesario profundizar en el daño moral pues es el que se encuentra a lo largo del análisis de resultados.

La violencia moral se comprende cómo el discurso que ofende o causa daño moral personal o a un colectivo. Dentro de esta clasificación, se encuentran elementos cómo ataques a la dignidad, incitación al odio o a la discriminación y las ofensas a la sensibilidad colectiva. Dentro de los ataques al honor o dignidad, se encuentran ataques de mayor o menor intensidad y el ataque a las víctimas. En cuanto a la incitación al odio y/o a la discriminación, se encuentra la humillación al grupo, incitar a la discriminación y el desear el mal.

Finalmente, los elementos que se encuentran dentro de las ofensas a la sensibilidad colectiva están; la alegría por la desgracia ajena, expresiones de mal gusto con base en la conspiranoia, expresiones de mal gusto de carácter coloquial o grave y expresiones de mal gusto que contengan ironía. (Cf. Miró, 2021:96).

El autor realiza también una clasificación por macro categorías que contienen distintas expresiones comunicacionales, estas expresiones pueden ser violentas y afectar a la comunidad.

La violencia moral que afecta a la colectividad, tendríamos una macro categoría que contendría otras expresiones comunicativas que resultan violentas por ofender a una colectividad, por herir la sensibilidad social, de una gran mayoría, utilizando expresiones hirientes y desagradables, carácter sobre el que existe un amplio consenso. (Miro, 2016)

Esta característica de la violencia moral está relacionada principalmente a las expresiones de mal gusto coloquial o grave. Las expresiones violentas que giran en torno a las expresiones violentas morales y físicas se deben analizar a lo largo de la investigación para poder clasificar de la mejor manera posible todas las expresiones comunicativas violentas encontradas.

#### **3.1 Expresiones violentas y de odio en los canales de texto y voz de los servidores de Discord "BDN" Y "FOR MAGUS"**

En ambas comunidades existe uso frecuente de improperios y comunicación con daño a la moral. En cuanto a los insultos, la mayoría se dijeron con un tono de broma, "aquí en ciudad de México es normal hablar de esa manera, nos puteamos en mame, pero si hay confianza

nadie se lo toma a mal" (Baini 2023). Por lo general, los miembros de la comunidad no tienen problemas con este tipo de comunicación. Sin embargo, existen algunos casos en los que las expresiones violentas pueden llegar a afectar a algunas personas.

Pensándolo bien, si, me dio incomodidad de un tema fue cuando un vato que ya no está, Dragon, me hizo pedo de repartir cosas, me empezó a reclamar mucho, me habló muy mal, me trato de ladrón y yo no tenía las cosas para repartir. Avaricioso el vato, me sacó mucho de onda no me sentí cómodo. (Banda, 2023)

Si bien el tema de la investigación no está relacionado a cómo se sienten las personas con el discurso de odio o con la comunicación violenta, es importante remarcar este punto pues es una problemática que se presta a investigaciones futuras. Esto pues la mayoría de los miembros de la comunidad no consideran que sus palabras afectan al resto, pero, puede llegar a afectar a las personas de distintas maneras. Sin embargo, volviendo al tema de la investigación, en algún punto estas interacciones y tipo de comunicación se constituyen en un daño a la moral de las personas, malintencionado o no, es discurso de odio.

Por otro lado, existen frases con incitación a la violencia física cómo: "Tiranitar le voy a hacer el amor a tu culo primer aviso" (Songa,2023). Tomando en cuenta lo mencionado por Miró sobre el daño moral, los insultos, las palabras soeces, y el contenido sexual se pueden clasificar cómo expresiones de mal gusto de carácter coloquial y expresiones de mal gusto que contienen ironía (CF. Miró,2016). Por tanto, según la taxonomía de Miró, este tipo de comunicación, se considera discurso de odio en cuanto a daño moral se refiere.

### **3.2 Frases con formas agresivas de hablar e insultos**

Las frases con formas agresivas de hablar que giran alrededor de la interacción basa en contenido del juego abundan, principalmente los improperios y el uso indiscriminado de palabras soeces. Los insultos a otras personas se dan con normalidad. Los insultos suceden cuando los miembros del grupo no están jugando de la mejor manera o cometen errores, usualmente se toman en broma. Los insultos pueden ir a personas específicas o a roles de los miembros que cumplan función específica.

La mayor parte de esta interacción violenta e insultos suceden durante el juego alrededor de su contenido en el caso de For Magus. En el caso de BDN existe mayor cantidad de ataques a terceros o incitación al daño físico. A continuación se presenta una tabla con frases de miembros de cada Ambas comunidades.

**Tabla 1: Expresiones con daño moral For Magus**

<b>Miembro</b>	<b>Frases</b>	<b>Insultos</b>
Songa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esos putos están corriendo</li> <li>- Chicos por favor vean los martillos no sean pendejos</li> <li>- Vengan hijos de su puta madre</li> <li>- Corran sur cabrones sin miedo hijos de puta</li> <li>- Vengan conmigo carajo</li> <li>- Siempre que les peleamos a lymhurst les sacamos la mierda primero y luego nos hacemos limpiar nos excitamos y nos hacemos dar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nax ponte las manos no seas manco</li> <li>- Bainsal de ahí no seas pendejo</li> <li>- Puto Banda de mierda</li> </ul>
Fox	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los putos de lymhurst están atrás necesitamos ayuda carajo</li> <li>- Puta madre me mataron</li> <li>- No los puedo curar pendejos no tengo mana, carajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Banda de mierda lo mataste</li> <li>- Que pendejo Nax no mames</li> </ul>
Baini	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Putos están corriendo</li> <li>- Hay que pelear con esos randoms de mierda díganle que estoy cerca de la blob</li> <li>- ¿Me pueden curar carajo?</li> <li>- Fox Cúrame pendejo la puta madre cúrame</li> <li>- Nax ponte las manos manco de mierda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nax ponte las manos manco de mierda</li> <li>- Cualquiera que haya visto Albion entiende la call pendejos</li> <li>- Maldito banda</li> </ul>
Banda	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ya valió verga la back nos hicieron mierda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No mames Nax pinche manco en todas te caías</li> <li>- Nos ganó un grupo de puro homosexuales la puta madre</li> <li>- Son unos Gays tiene vértigo en la cola peleen no sean trolos</li> </ul>

Carl	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenemos a este hijo de puta que viene con bomb squad</li> <li>- Méteme al grupo pinche bobo songa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Banda hijo de puta como vas a hacer eso suicidate we no seas pendejo como vas a jugar así</li> <li>- Nax estas bien pendejo la neta</li> <li>- Malditos peruanos</li> <li>- Puta peruanos de mierda de verdad</li> <li>- Fox manco de mierda cúrame</li> </ul>
------	---	---

**Fuente: Elaboración propia con base en las llamas de Discord del servidor FOR MAGUS (2023).**

Cómo se puede observar en la tabla, la mayor parte de las expresiones con daño moral giran en torno al contenido del juego. Por otro lado, los mensajes en los canales de voz contienen una cantidad mínima de frases de este estilo y la interacción es significativamente menor en ambas comunidades.

Debido a que la cantidad de frases con incitación al daño físico es mínima, no se incluye en la anterior tabla. Por otro lado, la comunidad BDN tiene una mayor de incitación a la violencia física y frases con ataques a terceros. Para comprender mejor este punto se toman en cuenta a dos miembros para la ejemplificación. A continuación se muestran al miembro Zakel y Swanson de la comunidad BDN.

**Tabla 2: Zakel**

<b>Miembro</b>	<b>Daño Moral</b>	<b>Insultos</b>	<b>Frases con ataques a terceros y colectivos</b>	<b>Incitación a la violencia física</b>
Zakel	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La voy a cancelar el imbécil este no aceptó</li> <li>- La re concha amigo un puto sistema de Wisp prime no sale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Que hijo de puta mercado me vendiste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Te vas a sorprender tanto como cuando vayas a México y veas a las mismas cholas que en Bolivia, la misma ropa de mierda boludo</li> <li>- Ya, ya, ya, chupa un huevo acá no somos ni peruanos ni maricones así que toda tranca</li> <li>- Tipico colla que huele a verdura boludo</li> </ul>	

**Fuente: Elaboración propia con base en las llamas de Discord del servidor BDN (2023).**

Zakel es un miembro de la comunidad que está presente cuando se juega Warframe. Este miembro tiene ataques a terceros principalmente por nacionalidad o etnia. Este miembro por lo general hace alusión al juego cuando habla de daño moral o insultos. No le molestan las cosas que se dicen. Este miembro no realiza incitación al daño físico de ningún tipo. Sin embargo, es uno de los miembros que más ataques a terceros y colectivos realiza en el servidor de BDN

**Tabla 3: Swanson**

Miembro	Daño moral	Insultos	Frases con ataques a terceros o colectivos	Incitación a la violencia física
Swanson	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Juego de mierda no me deja ni instalar</li> <li>-Ni modo que maricones</li> <li>- Como le sacas la chota cholo</li> <li>- Ya fuera de bromas puto que arma es la mejor</li> <li>- Calla pichi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Weilo gato fóbico de mierda</li> <li>- Tienes autismo hahaha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buenos aires está lleno de zurdos choros que le gusta vivir del estado</li> <li>- ¿Quién creen que son más odiados los bolivianos o los peruanos? Para mí los peruanos porque son como collas con esteroides, puta que son feos cholos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deberíamos matar a todos los socialistas</li> <li>- Tanto se putean a ver sáquense la mierda</li> </ul>

**Fuente: Elaboración propia con base en las llamas de Discord del servidor BDN (2023).**

El miembro Swanson por lo general hace bromas con daño moral. Sus interacciones no parecen molestar al resto de miembros pues cuando hace este tipo de bromas las personas se ríen. Swanson suele hacer ataques a terceros o colectivos, principalmente por origen étnico e ideología política. Está abiertamente en contra de las personas de izquierda, incita a la violencia física hacia este colectivo o también entre los miembros de Discord. También tiene frases con ataques a los peruanos y a los collas. Swanson es uno de los miembros más activos, se lo ve constantemente conectado en Discord y cuando se preguntó a los miembros de la comunidad confirmaron este dato. “Creo que casi siempre están conectados Swanson y Hellso, después los otros van y vienen” (Mauri, 2023).

Se puede observar una marcada diferencia en cuanto a las frases con expresiones relacionadas al discurso de odio en ambas comunidades. La comunidad For Magus contiene mayor cantidad de expresiones con daño moral relacionadas al contenido del juego mientras que BDN tiene tanto daño moral como incitación a la violencia física que no está relacionado con el contenido del juego.

### 3.3 Categorías del discurso de odio presentes en las comunidades

#### 3.3.1 Daño Moral

El daño moral es la principal categoría de discurso de odio en ambas comunidades. Cómo se pudo observar en los capítulos anteriores, ambas comunidades contienen expresiones con daño moral. La comunidad FOR MAGUS basa su daño moral principalmente en expresiones de mal gusto de carácter coloquial. Existen poco contenido con daño moral hacia terceros. El daño moral a terceros se da principalmente por motivo de nacionalidad, la comunidad hace comentarios relacionados a los peruanos o a los bolivianos.

Las personas que son de estas nacionalidades no dicen nada al respecto y en algunos casos se ríen de los comentarios. Después de analizar las llamadas y obtener información con entrevistas, se puede afirmar que las personas se toman estos comentarios como una broma.

De que hay comunicación violenta hay, con los que se llevan entre sí obvio, pero no afecta de ninguna manera. En sí todos lo tomamos como juego o broma, nadie la hace de pedo ni se molesta, si hay confianza todo chido. (Songa,2023)

Tomando en cuenta lo que dice Songa, se afirma que, si existe comunicación violenta, este tipo de comunicación de acuerdo con la teoría es daño moral. En esta comunidad existen muestras de esta categoría de discurso de odio y en menor medida los ataques a terceros. Sin embargo, que se encuentre en mayor o menor medida, no significa que no esté presente en la comunidad.

En cuanto a la comunidad BDN, las expresiones con daño moral principales son las de mal gusto con carácter coloquial y con ataques a terceros. La comunidad BDN muestra un claro contenido en contra de la comunidad LGBT, Las personas con ideología política de izquierda y la región de origen de la persona. Las expresiones con daño moral surgen después de sacar temas relacionados a estas comunidades cómo política, ideología o experiencias personales.

El daño moral a terceros está normalizado en ambas comunidades, las personas no muestran disconformidad cuando se hablan de estos temas y en el caso de BDN se mofan de dichas comunidades. Por otro lado, la comunidad FOR MAGUS se mofa de las nacionalidades, no se encuentran ataques a terceros relacionados a ideología política o identidad de género.

Después de todo lo analizado, se puede afirmar que existe la categoría de Discurso de odio de daño moral en ambas comunidades. En todas las llamadas existió esta categoría. En ambas comunidades prima el daño moral relacionado a las expresiones de mal gusto coloquiales o graves. También se encuentra el ataque a terceros, en mayor medida en la comunidad de BDN. Las expresiones se pueden encontrar en las tablas presentadas en el punto 4.2 Expresiones violentas y de odio en los canales de texto y voz de los servidores de Discord "BDN" Y "FOR MAGUS" del presente documento.

### **3.3.2 Incitación al daño físico**

La incitación al daño físico se encuentra en ambas comunidades. Esta categoría se encuentra en menor medida que el daño moral. Para el caso de FOR MAGUS, los miembros Songa, Banda y Carl son los único en realizar comentarios que contienen incitación a la violencia física durante las llamadas. En cuanto a los mensajes enviados al canal de texto, Songa y Banda son los únicos miembros que envían mensajes con incitación a la violencia física.

Durante las llamadas, no se encontró esta categoría de forma constante. A diferencia del daño moral que surge de manera continua, la categoría de incitación al daño físico surge en raras ocasiones. La temática principal es incitación a la violencia de índole sexual, es decir insinuar o afirmar que se realizarán actos sexuales hacia otra persona. También existen frases como "Habría que matar a estos pendejos que juegan así" (Banda,2023) o "como vas a hacer eso suicídate" (Carl, 2023). Estas son las únicas frases dichas por los miembros Banda y Carl que contienen incitación a la violencia física.

Estas frases presentan una incitación al daño físico directo y letal, es decir hacen alusión a causar daño mortal a otra persona. En el caso de songa, se incita directamente el suicidio. Por otro lado, en la comunidad BDN, existe una mayor cantidad de frases con incitación al daño físico. Durante las llamadas analizadas, todos los miembros excepto Mauri, presentan frases con incitación al daño físico. Estas frases surgen a partir de una disconformidad con las ideologías de género o ideología política mencionadas. Las frases con incitación al daño físico de la comunidad BDN giran en torno a hacerle daño a grupos de terceros. Por ejemplo; "Deberíamos matar a todos los socialistas" (Swanson, 2023), en esa frase se puede ver la incitación a la violencia física por discrepancias en la ideología política.

En cuanto a las frases con incitación a la violencia física por pertenecer al colectivo LGBT, Weilo dijo: "Se hacen las víctimas de todo los LGBT y mamadas, de verdad debería sacarles la mierda su papá para que aprendan, a cierto no tienen papá" (Weilo, 2023). Esta frase

surge cuando se hablaba sobre incluir personas trans en los deportes, cómo se puede leer en la frase existe una clara incitación a que se ataque la integridad física de las personas de esta comunidad.

Finalmente, las frases con incitación a la violencia por razones de etnia o nacionalidad se dan en menor medida. Se encontró únicamente la siguiente frase “los potosinos cuando piden cosas me dan asco habría que patearlos fuera de la ciudad” (Mercado, 2023). Esta frase si bien no es por nacionalidad, si por una región y es parte de las categorías de discriminación por lugar de origen.

Las categorías de Discurso de odio tanto de daño moral cómo incitación al daño físico, se encuentran en ambas comunidades. En la comunidad BDN existen en mayor medida y se relacionan a una gama más amplia de temas y son más miembros los que dicen este tipo de frases. Por su parte, la comunidad FOR MAGUS, tiene un miembro que es el principal autor de las frases con incitación a la violencia física y utiliza solamente el tema sexual.

Un punto para tomar en cuenta también es la nacionalidad de las personas, si bien esto no se contempla para el inicio del estudio es importante mencionarlas pues se puede incluir en las categorías para futuras investigaciones. De acuerdo con la nacionalidad pueden existir palabras o jerga propia de cada lugar que se haya normalizado más que en otros países. Por ejemplo en el ámbito boliviano no se acostumbra a escuchar la palabra “boludo” o “pendejo” en un tono que no sea despectivo. Sin embargo, estas palabras pueden estar más normalizadas en Argentina y México respectivamente.

La comunidad BDN tiene una mayor participación de bolivianos, FOR MAGUS tiene mayor participación de mexicanos, peruanos y chilenos. Sin embargo, estos últimos tienen participaciones escasas. Muchas de las palabras o las categorías del discurso de odio relacionadas al daño moral a terceros o que incluyen racismo y discriminación encontradas en la comunidad BDN dichas por bolivianos vienen, en su mayoría, de personas del departamento de Santa Cruz, departamento que se encuentra en el oriente del país. También por parte de un argentino que es Zakel.

**Tabla 4: País de origen de los miembros de FOR MAGUS Y BDN**

Miembro	País de origen	Servidor
Songa	México	FOR MAGUS
Baini	México	FOR MAGUS
Fox	Bolivia	FOR MAGUS
Carl	México	FOR MAGUS
Banda	México	FOR MAGUS
Swanson	Bolivia	BND
Hellso	Bolivia	BND
Mauri	Bolivia	BND
Weilo	Bolivia	BND
Zakel	Argentina	BND
Mercado	Bolivia	BND

**Fuente: Elaboración propia con base en las llamas de Discord de los servidores BDN y FOR MAGUS (2023).**

Cómo se puede observar en la tabla, existe una importante cantidad de bolivianos en el servidor BDN y una mayor cantidad de mexicanos en el servidor FOR MAGUS. La nacionalidad es importante pues cada país tiene una cultura diferente, un léxico distinto y un uso variado de las palabras. De acuerdo con el país de origen, ciertas palabras pueden estar más normalizadas. El contexto sociocultural de las personas influye en la forma de expresarse. Por ejemplo en el contexto mexicano, la palabra "pendejo" se usa con mayor normalidad y no supone una ofensa en la mayoría de los casos. Por otro lado en Bolivia esto puede tomarse con una carga negativa superior a la de la cultura mexicana.

Debido a estas diferencias entre la forma de expresarse, las expresiones de odio pueden ser unas en una región y no serlas en otra. Sin embargo, tomando en cuenta la teoría todas se pueden clasificar cómo discurso de odio. También se puede dar pie a futuras investigaciones que profundicen en el discurso de odio de acuerdo con la nacionalidad de las personas.

En conclusión, la comunidad FOR MAGUS contiene las categorías de discurso de odio relacionadas al daño físico, estas expresiones vienen de mexicanos en especial Hellso. Es importante recalcar que estas categorías se toman de la taxonomía del discurso de odio presentada anteriormente. La comunidad BDN presenta mayor cantidad de discurso de odio relacionado al daño moral, principalmente el daño a terceros. Tomando esto en cuenta pueden existir otras categorizaciones a tomar en cuenta para futuras investigaciones. Finalmente, es importante recalcar que el discurso de odio puede afectar al estado de ánimo de las personas, en las entrevistas algunos miembros mencionaron que pudieron sentirse incómodos o hacer sentir incómodo a otros. El tema de cómo afecta a la psicología de cada persona y su comportamiento se puede tomar en cuenta para futuras investigaciones.

### **Discusión y conclusiones**

Después de todo lo analizado en este documento, se puede afirmar que el tipo de discurso de odio que existe en estas comunidades son daño moral e incitación a la violencia física. Ambas comunidades muestran un comportamiento en el que el discurso de odio se tiene normalizado.

Es importante entender comportamiento de las personas y cómo se ven afectadas por el discurso de odio. Se recomienda realizar investigaciones conjuntas con el área de la psicología, con el fin de comprender mejor el comportamiento, pensamiento y cómo el discurso de odio puede afectar a las personas tanto a nivel comunicacional cómo psicológico. Este punto es importante pues las personas que estén en contacto con el discurso de odio pueden generar distintas reacciones a este, se pueden acostumar, normalizando el discurso de odio o se pueden ver afectados de manera negativa. En el segundo caso, es importante evaluar si existe daño psicológico al estar expuesto al discurso de odio. Por ello se recomienda para futuras investigaciones el uso de herramientas del área de psicología además de consultas a expertos e implementar metodología interdisciplinaria y transdisciplinaria.

Para concluir el trabajo, se puede mencionar que el discurso de odio afecta en gran manera a la sociedad. Realizar estudios en entornos como Discord puede hacernos comprender cómo actúan ciertas personas en su privacidad o en sus entornos seguros. Las comunidades virtuales si bien están detrás de una pantalla, son algo cotidiano para muchas personas que encuentran su espacio en el mundo a través de dichas comunidades. Estos espacios se convierten en un reflejo de la vida personal de los integrantes, de sus intereses, sus ideales y su forma de ser y de actuar. Estudios como este permiten de alguna manera adentrarse en espacios poco comunes que son además privados. Sería complejo realizar este estudio de forma presencial pues es difícil escuchar y observar a tantas personas en sus cuartos, escritorios o lugares de ocio actuando de forma tan natural. Entender que estas personas actúan en su comunidad como son en muchos casos en la

---

vida real nos puede llevar a estudiar también cómo configuran sus discursos en el día a día y cómo actúan. Como anécdota omitida en los resultados, uno de los miembros mencionó que estaba corriendo con sus compañeros de universidad para no llegar tarde a su clase y dijo "Tiren botas, tiren botas". Esta expresión que quizá parece una simple broma no fue entendida por sus compañeros pues no son parte de la comunidad y muestra lo importante que se volvió para él el juego. El juego y la forma de hablar trasciende las pantallas y se materializa en esas expresiones en el día a día de los miembros de la comunidad. Como este caso existen muchas historias de los miembros de BDN y FOR MAGUS. Es por todo esto que adquiere tanta importancia entender el alcance de estas comunidades y de no normalizar el discurso de odio pues, normalizan comportamientos que pueden ser nocivos para las personas que están en constante contacto con el discurso de odio. Los insultos, el racismo, la discriminación, la intolerancia y el ataque a terceros se normalizan y se disfraza de humor o se acepta pues es la dinámica de la comunidad. Todo este contenido se debe analizar a profundidad desde distintas áreas para poder solucionar la problemática del discurso de odio en las comunidades virtuales, comunidades que en algunos casos están exentas de cumplir normas.

Después de estar presente en las llamadas y observar el discurso de odio, se puede concluir que las personas normalizan en gran medida el discurso de odio, se normaliza una manera de hablar vulgar. Las expresiones pueden llegar a ser incómodas y hasta generar repulsión en el caso de las expresiones de índole sexual. Cuando se habla de grupos como el LGBT o de la gente de izquierda, las expresiones también llegan a ser incómodas. Si bien gran parte de las expresiones son en tono de broma, llega un punto en el que no se logra distinguir de que se dice en broma y que se dice camuflado con humor. Esto puede hacer que los miembros tampoco distingan entre si realmente es humor o ellos mismos crearon un discurso de odio interno que, en algún punto de la vida, los lleve a tomar acciones nocivas hacia otras personas o comunidades.

### Referencias bibliográficas

- Aguado, C. (2019, abril 2). *¿Qué es un MOBA? Conoce el género más popular de los eSports*. Marca.com. <https://www.marca.com/esports/2019/04/02/5ca2c4d1e5fdeab1618b45d5.html>
- Aguerri, J., Santisteban, M., & Miró, F. (2023). *The Enemy Hates Best? Toxicity in League of Legends and Its Content Moderation Implications*.
- Alba, R. (2023). *Plataformas Digitales*. 10(19), 67-68.
- Albion Online (Director). (2023, enero 21). *Albion Online | ¿Que es Albion Online?* <https://www.youtube.com/watch?v=w9z51MnOFV4>
- Bermúdez, D. (2011). *LAS TEORÍAS DE LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LOS ESTUDIOS SOCIOLOGICOS*. <https://www.eumed.net/rev/cccss/14/pbag.html>
- Bernal, C. (2016). Metodología De La Investigación Bernal 4ta. Edición. *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION CESAR BERNAL CUARTA EDICION*. [https://www.academia.edu/44228601/Metodologia\\_De\\_La\\_Investigacion\\_C3%B3n\\_Bernal\\_4ta\\_edicion](https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigacion_C3%B3n_Bernal_4ta_edicion)
- Butler, J. (1997). *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. New York: Routledge.
- Cabo, A., & García, A. (2017). *El discurso de odio en las redes sociales: Un estado de la cuestión* (001).
- Carrillo Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos «online»: De las comunidades de jugadores a los «e-sports». *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39-51.

- Castells, M. (2007). *¿Comunidades virtuales o sociedad red?*
- Díaz, J. (2015). *Una aproximación al concepto de discurso del odio* | Revista Derecho del Estado. <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/derest/article/view/4202>
- Discord. (2023). *Discord*. Discord. <https://discord.com/>
- Escandón, D. (2021, septiembre 24). *¿Son lo digital y lo virtual lo mismo?* David Escandón. <https://davescondon.com/blog/son-lo-digital-y-lo-virtual-lo-mismo-que-los-diferencia/>
- Felipe, P. (2020). *Detección de discurso de odio en redes sociales*.
- Fernández. (2022). *Dispositivos de conexión a Internet en España en 2021*. Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/478515/dispositivos-usados-para-acceder-a-internet-en-espana/>
- Forero, E. A. S. (2007). *Cibersocioantropología de comunidades virtuales*.
- García, M. R. (2006). *La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica*.
- Gonnet, J. P. (2020). *¿Por qué la interacción? Una reconstrucción de los escritos tempranos de Erving Goffman*. *Revista Reflexiones*, 99(1), 168-188. <https://doi.org/10.15517/rr.v99i1.35308>
- Homsí, P. (2023). *Incidencia del juego Guns of Glory en las prácticas y experiencias comunicacionales de los videojugadores que forman parte de las comunidades ONU y SYN de junio 2022 a noviembre 2022*. Universidad Católica Boliviana San Pablo.
- Juppet Ewing, M. F. (2017). La empresa ante la era de la autorregulación. *REVISTA DE DERECHO UNIVERSIDAD SAN SEBASTIÁN*, 23, 200-222.
- Kaspersky. (2023, abril 19). *¿Qué son los bots? Definición y explicación*. [latam.kaspersky.com. https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-are-bots](https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-are-bots)
- Kautii, A. R. (s. f.). *INTERACCION Y COMUNICACION*.
- López, D. C. C., & Zuluaga, C. A. M. (2018). Videojuegos de rol en línea: Interacción, habilidades, evolución de los personajes, sentido de la fama y el clan. *Luciérnaga Comunicación*, 10(19), Article 19. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v10n19a2>
- Mamerow, M. (2023). *Industria del juego frente a otras industrias del entretenimiento (2023) – Raise Your Skillz*. <https://raiseyourskillz.com/es/gaming-industry-vs-other-entertainment-industries-2021/>
- Martínez-Lirola, M. (2012). An Approach to Virtual Interaction: The Case of the Badoo Social Network. Palabra Clave - *Revista de Comunicación*, 15(1), 107-127. <https://doi.org/10.5294/pacla.2012.15.1.5>
- Mejías-Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos. Una propuesta práctica para estudios empíricos. *Tradumàtica: tecnologies de la traducció*, 19, 22-46. <https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Mesa, J. (1990). *EL CONCEPTO DE INTERACCION EN EL PLANTEAMIENTO DE J. HABERMAS*. 14, 45-73.

- 
- Millenium ES. (2022, septiembre 4). *LoL: ¿Cuántos jugadores activos hay en 2022? El gran estado de forma del MOBA después de 13 años*. Millenium ES. <https://www.millenium.gg/noticias/49994.html>
- Minecraft Wiki. (2022). *Minecraft*. Minecraft Wiki. <https://minecraft.fandom.com/es/wiki/Minecraft>
- Miró, F. (2016). Taxonomía de la comunicación violenta y el discurso del odio en Internet. *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*, 0(22). <https://doi.org/10.7238/idp.v0i22.2975>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2015). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes (The effect of playing videogames on social, psychological and physiological variables in children and adolescents). *Retos*, 21, 43-49. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i21.34603>
- Naciones Unidas. (2021). *¿Qué es el discurso de odio?* | Naciones Unidas. <https://www.un.org/es/hate-speech/understanding-hate-speech/what-is-hate-speech>
- Ojeda Copa, A., Peredo Rodríguez, V., & Uribe, J. C. (2021). EL DISCURSO DE ODIO POLÍTICO EN REDES SOCIALES DURANTE LA COYUNTURA ELECTORAL 2020 EN BOLIVIA. *Punto Cero*, 26(43), 11-24.
- Ollari, M., Szpilbarg, D., & Temelini, J. P. (2016). Nativos digitales en comunidades virtuales: Un análisis de la interacción y sociabilidad de los adolescentes en la web en el caso argentino. *ÁNFORA*, 18(30), 121-134. <https://doi.org/10.30854/anf.v18.n30.2011.93>
- Rosa, Ó. A. P. de la. (2022, mayo 11). *Impacto de industria del videojuego en la interacción social*. Blog de Ciencias Sociales y Sociología | Ssociólogos. <https://ssociologos.com/2022/05/11/impacto-de-industria-del-videojuego-en-la-interaccion-social/>
- Sánchez, H., & Gracia, L. (2019). *Interacción y comunicación en entornos virtuales. Claves para el aprendizaje a distancia en estudios de postgrado*. 28, 083-093.
- Scolari, C. A. (2021). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología* (Segunda edición). Gedisa.
- Seldeño, A. (2010). *Videojuegos como dispositivos culturales: Las competencias espaciales en educación*. 34, 183-189.
- Silva, F. D., & Núñez, G. (s. f.). *La era de las plataformas digitales y el desarrollo de los mercados de datos en un contexto de libre competencia*.
- Statista. (2023). *Industria mundial del videojuego*. Statista. <https://es.statista.com/temas/9150/industria-mundial-del-videojuego/>
- UCB. (2018). *Guía De Seminarios De Grado*. Universidad Católica Boliviana «San Pablo».
- Villanueva, A. (2014). *Tres momentos en el diseño de espacios de interacción digital*. 32, 65-87.
- Vitorelli Diniz Lima Fagundes, K., Almeida Magalhães, A. de, dos Santos Campos, C. C., Garcia Lopes Alves, C., Mônica Ribeiro, P., & Mendes, M. A. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Index de Enfermería*, 23(1-2), 75-79. <https://doi.org/10.4321/S1132-12962014000100016>
- Delgado, R. and Stefancic, J. (2012) *Critical Race Theory: An Introduction*. New York University Press, New York.
- Zizek, S. (2008). *Violence: Six Sideways Reflections*. New York: Picador.