

GÉNERO Y VIDEOJUEGOS: CULTURA GAMER EN FOCO¹

Calabrese Luciana; Cetratelli Camila; Orellana Ayru; Quirno Costa Sofia

Estudiantes de la Tecnicatura en Tiempo Libre y Recreación

Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación

Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina)

RESUMEN

El presente artículo propone, sobre la ya extensa vinculación entre juego y cultura trabajada por reconocidos autores como Johan Huizinga y Gilles Brougere, estructurar un recorrido contemporáneo por dicha temática. En el contexto actual muchos ámbitos de nuestra vida se hallan digitalizados, y el juego no escapa a esta lógica. Guste o no, las nuevas tecnologías llegaron para quedarse. Hoy las infancias crecen y se desarrollan, en gran parte, en los videojuegos que habitan cotidianamente, por lo cual cabe interrogarse el lugar que ocupan las nuevas tecnologías en la vida de éstas, y qué connotaciones sociales llevan consigo.

A partir de éstos y otros interrogantes nos proponemos abordar el estudio de los videojuegos con una perspectiva de género, entendiendo la necesidad de este posicionamiento que trasciende a toda época, y comprendiendo el contexto en que los juegos digitales se han ido desarrollando y aún lo hacen, definiéndolos en primer lugar como juegos.

PALABRAS CLAVE

juego; cultura; videojuego; gamer; género; perspectiva de género

¹ Texto elaborado y presentado en el marco de la materia “Historias y teorías del juego” -posteriormente mejorado para la revista- perteneciente a la Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación dictada por la profesora Jazmín Leale (jazminleale@gmail.com) y el profesor Ramiro González Gainza (eternauta@gmail.com) en el Instituto Superior de Tiempo Libre y Recreación (ISTLYR) de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina (<https://istlyr-caba.infed.edu.ar/sitio/>).

ABSTRACT

Going back to the already extense vinculation between game and culture, treated by renowned authors like Johan Huizinga and Gilles Brougere, this article suggests building a modern journey through this topic. Through this current setting, many features of our daily lives have become digitized, and game is inevitably one of them. Like it or not, new technologies are here to stay. Nowadays, children grow and develop mainly through the use of video games that they get into each day. For this reason it is necessary to question the place that new technologies occupy in their lives and what social connotations they come with.

Based on these and others' questions we propose to deal with the study of videogames from a gender perspective, understanding the necessity of this positioning which goes beyond every epoch, and understanding the context in which digital games have been developing and continue to do so, defining them, first and foremost, like games.

KEYWORD

Game; culture; video games; gamer; gender; gender perspective

1. Perspectiva de género

Si nos proponemos abordar un tema con perspectiva de género, es importante antes dejar claras al menos algunas nociones, sin intención de reducir la teoría a definiciones simplistas, sino por el contrario, la de acercar conceptos básicos referidos al tema a desarrollar. La primera, que parecería decantar por sí misma, nos exige ilustrar a qué nos referimos cuando hacemos alusión a una "perspectiva de género". Sin embargo hay en esa misma unidad conceptual otra noción que desentrañar: la de *género*. Según Marta Lamas² (2000):

El género se conceptualizó como el conjunto de ideas, representaciones, prácticas y prescripciones sociales que una cultura desarrolla desde la diferencia anatómica entre mujeres y hombres, para simbolizar y construir socialmente lo que es "propio" de los hombres (lo masculino) y "propio" de las mujeres (lo femenino). (p. 2).

² Marta Lamas Encabo (1947) es una antropóloga mexicana, catedrática de Ciencia Política del Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) y profesora/investigadora de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) adscrita al Centro de Investigaciones y Estudios de Género (CIEG). Desde 1990, edita una de las más importantes revistas feministas de América Latina, *Debate Feminista*.

De esta manera, los cuerpos son percibidos mediante un entorno perceptivo estructurado por el género, donde se instaura al varón (masculino) como la medida, la mujer queda relegada a la condición de “otro” y la diversidad sexual parece no existir, omitiendo así la inmensa variedad de expresiones de género con las que hoy nos encontramos.

El hecho de vivir bajo las reglas de un sistema estructurado por el género implica aceptar una norma que obliga a las personas a cumplir determinadas expectativas de comportamiento, construidas histórica y socialmente, según lo que se considera femenino y masculino en el contexto. Por fomentar únicamente estas dos posibilidades de expresión de género, este sistema se conoce como sistema binario.

Éste, nos sugiere que existe una única posibilidad de identidad según el sexo biológico con el que se haya nacido, limitando la expresión a lo que es socialmente aceptado y adecuado. A partir de esto, se garantiza la reproducción de estereotipos de género: comportamientos, funciones y roles asignados durante toda la historia. En el caso de no cumplir con estos estereotipos, y al no obedecer el deber ser social, se hace recurrente el sentimiento de no encajar, de no sentirse suficientemente mujer o suficientemente hombre, de sentirse incorrecte, llegando incluso a generar sentimientos de odio o aversión hacia la propia persona.

El sistema binario se enseña y se transmite de generación en generación, condicionando no solo la orientación sexual de las personas -al momento de imponer como sujeto de deseo a alguien del sexo opuesto-, sino también construyendo ideales hegemónicos y reglas que limitan y obligan a las personas a desenvolverse como mujeres con ciertas características femeninas u varones con determinadas características masculinas. Es esta la llamada *heteronorma*, doctrina bajo la cual todos³ crecemos, nos desarrollamos, y construimos nuestra personalidad, buscando encajar -o no- dentro de los parámetros de identidad binarios, y vivenciando el deseo a través de la imposición de relaciones sexo-afectivas heterosexuales instituidas como “lo normal”, la norma.

Varones y mujeres contribuyen al sostenimiento y reproducción de este orden simbólico binario al reproducirlo y reproducir sus identidades según los parámetros sociales de lo femenino y lo masculino, generando un sistema cultural-social de referencias arbitrarias, comunes y universales que asignan, acorde al sexo biológico: roles, características, valores, funciones, jerarquías sociales,

³ Posicionándonos desde una perspectiva de género que busca ser inclusiva, utilizaremos la letra e con el fin de referirnos a una multiplicidad de expresiones e identidades de género, intentando abandonar la costumbre de nombrar dejando por fuera siempre a alguien/es.

reglamentaciones, prohibiciones, mandatos y opresiones. Éste es el llamado sistema heteronormativo, utilizado para justificar la discriminación por sexo -sexismo-, por prácticas sexuales -homofobia-, determinando incluso la orientación sexual con la finalidad de conformar parejas heterosexuales prototípicas. A su vez, muchas personas, lejos de encajar en estas lógicas binarias, además de ser disidentes por su orientación sexual, identidad o expresión de género, presentan características intermedias en su anatomía sexual, por lo cual son denominadas como intersexuales⁴.

Continuando con este despliegue que demuestra lo limitado de un sistema binario heterosexual para explicar la totalidad de la sexualidad humana⁵, podemos mencionar que se nomina a una persona como cis-género cuando la identidad de género coincide con el sexo asignado al nacer; trans-género cuando se despliega una identidad de género diferente a la que comúnmente se asigna según el sexo anatómico; no binarie⁶ cuando los géneros no encajan parcial o totalmente con las identidades de hombre o mujer; entre otros⁷.

Por otro lado, en todo tiempo y cultura encontramos diversas orientaciones sexuales, personas que desarrollan deseo sexual hacia una persona del mismo sexo (homosexuales); hacia varones y mujeres (bisexuales); hacia las personas, independientemente de su género (pansexuales); atracción de hombre hacia mujer o de mujer hacia hombre (heterosexualidad); sin atracción sexual (asexual); atracción sexual hacia una persona sólo luego de haber entablado lazos emocionales (demisexual); entre otros.

De todo esto es posible deducir que el hecho de dar por sentado el género de las personas y educar a

4 Bajo las lógicas del sistema heteronormativo se suele someter a las personas intersexuales a cirugías y tratamientos hormonales “correctivos” al nacer, lo cual además de la posibilidad de influir negativamente a largo plazo en su salud física y mental, es sumamente violento para con la decisión sobre cada sexualidad, que es exclusivamente personal y subjetiva.

5 Superadas las limitaciones impuestas por la heteronorma, no se busca definir la identidad sexual como algo cerrado y acabado, ya que de esta forma se limitaría a su expresión. Nuestras vivencias, experiencias y maneras de vivir no pueden representar a la totalidad de las personas, siendo todas las maneras de vivir la sexualidad igual de válidas.

6 El término *no binarie* posee valor por su capacidad de ser individual, ya que las personas lo utilizan para definir su propio género, sirviendo a su vez como “paraguas” para definir un amplio espectro de géneros.

7 Dentro de la identidad no binaria encontramos personas de género fluido (cuando se identifican con el movimiento y/o variabilidad de su propio género); demi género (si involucra una conexión parcial con un género en particular); genderqueer (en el caso de transitar por varios géneros o ninguno o se ubican por fuera de lo binario); agénero (cuando las personas no tienen género o deciden no definirlo). Asamblea No Binaria Bs As es un espacio de activismo y difusión sobre identidades no binarias surgido en 2017. Si desea saber más, puede dirigirse al siguiente link: <https://linktr.ee/asambleanobinariebsas>.

quienes llegan al mundo bajo el concepto de una lógica binaria y heteronormativa, no hace más que reproducir un sistema de designaciones que encasilla, determina y sobre todo, oprime. Paul Preciado (2000) explica que *“la (hetero)sexualidad, lejos de surgir espontáneamente de cada cuerpo recién nacido, debe reinscribirse o reinstituirse a través de operaciones constantes de repetición y de recitación de los códigos (masculino y femenino) socialmente investidos como naturales”* (p. 18).

El mismo autor, en el “Manifiesto contrasexual” (Paul Preciado 2000) expresa que *“El sexo, como órgano y práctica, no es ni un lugar biológico preciso ni una pulsión natural. El sexo es una tecnología de dominación heterosocial que reduce el cuerpo a zonas erógenas en función de una distribución asimétrica del poder entre los géneros”* (p. 17). De todo esto también decanta que el género podría resultar una tecnología sofisticada que fabrica cuerpos sexuales. La idea de género o sexualidad como tecnología, basada en desarrollos teóricos de Foucault, implica que tanto las conductas como las representaciones sexuales se hallan involucradas en una práctica discursiva y no discursiva que disciplina, normativiza, modela y regula los cuerpos, deseos y pasiones. Es decir que se lee al género con una perspectiva positiva de poder -no aquella que solo prohíbe, reprime, el poder negativo, que quita y cercena la vida, sino la que la administra-, el poder positivo productor de subjetividad y por tanto productor de sujetos individuales a quienes les imponen una verdad sobre su propio yo. A su vez, estas prácticas discursivas y de biopoder como procedimientos a través de los cuales se articula el poder que regula la vida y los cuerpos, son estructuradas de manera histórica y social y, al ejercerse sobre los cuerpos y las subjetividades, moldean y atraviesan transversalmente la forma en que vivimos y percibimos nuestra vida, tanto en el plano individual como en el vincular.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado, una perspectiva de género implica un posicionamiento a partir del cual interpretar, comprender y actuar en nuestra presente realidad, identificando e intentando transformar las múltiples desigualdades que genera la lógica “sexo biológico = género”, incluida en el sistema heteronormado que invisibiliza las diversidades y disidencias sexuales. A su vez, la perspectiva de género es inevitablemente necesaria ya que la sexualidad -de una u otra manera y en todas sus manifestaciones- nos atraviesa y construye como sujetos. Por esto mismo consideramos sumamente pertinente el uso de la misma de forma transversal en el análisis que realizaremos.

Al fin y al cabo, si lo que pretendemos es trazar un vínculo entre cultura y video juegos, debemos tener presente que, como menciona Marta Lamas (2000), *“Hoy en día se reconoce que lo característico de la cultura es su naturaleza simbólica que, entreteje un conocimiento tácito sin el cual no hay interacción social ordenada y rutinaria, con la que las personas comparten significados no verbalizados, ni explicitados que toman por verdades dadas. En este entretejido tácito, el género es el elemento básico de la construcción de cultura”* (p. 02).

Aclarado esto, nos dedicaremos a continuación a abordar la temática de los videojuegos, analizando su relación con la cultura, su historia, sus contenidos, sus efectos, y las posibilidades que se abren a partir de jugar con y en la virtualidad.

2. Introducción

El juego posee una dimensión social e histórica que le es inevitable, de ello se desprende a su vez la importancia de éste en las decisiones políticas, educativas y de impacto social, como dice Gilles Brougere, el juego es una actividad dotada de una significación social.

A partir de la observación de una juguetería comercial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina), y en el marco de la materia Historias y Teorías del Juego, de la Tecnicatura Superior en Tiempo Libre y Recreación (ISTLYR), postulamos que los juguetes dirigidos hacia las infancias siguen una lógica heteronormativa y mercantil, en la que se produce y reproduce la cultura hegemónica, binaria y patriarcal. Los objetos dirigidos hacia las infancias se diferencian en color y utilidad, recayendo en la clásica dicotomía “la cocina rosa para las nenas y el arma de guerra para los nenes”. Esta perspectiva social omite la posibilidad del juego libre, limitando la acción de los niños sobre los juguetes y, más aún, sobre el mundo.

Cabe interrogarse entonces el lugar que ocupan las nuevas tecnologías en la vida de las infancias y qué connotaciones sociales llevan consigo.

Es a partir de éstos y otros interrogantes que nos proponemos abordar los videojuegos con perspectiva de género, comprendiendo el contexto en que los mismos se han ido desarrollando, y aún lo hacen. En palabras de Gonzalo Frasca ⁸(2004) *“Sería extremadamente ingenuo pensar que*

⁸ Gonzalo Frasca (1972) es un diseñador de juegos e investigador académico enfocado en el lado político de los videojuegos. Su blog, Ludology.org, fue una publicación importante durante principios del 2000 para los investigadores académicos que estudiaran los videojuegos. Actualmente es Chief Designer Officer en DragonBox -desarrolladores de la serie de videojuegos que enseñan matemáticas- y Catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT en Uruguay.

los videojuegos son una nueva forma de manifestación cultural que no abreva en ninguna tradición anterior. En todo caso, aunque suene obvio, los videojuegos son ante todo juegos” (p. 85).

3. Videojuegos en relación con la cultura

El juego es, indudablemente, un elemento de las sociedades y culturas del mundo. Como plantea Gilles Brougere, para que haya juego debe haber una cultura preexistente con un sistema de designaciones y significaciones que le de sentido al juego y lo avalen como tal. Entendemos que la relación juego-cultura es un vínculo bidireccional -dialéctico si se quiere- y que tanto el uno como el otro se influyen y modifican entre sí. Es así que Gilles Brougere considera al juego como una actividad de segundo grado, es decir que retoma significaciones de la vida cotidiana para darles otro sentido.

Siguiendo este pensamiento, la existencia de una cultura lúdica es aquel conjunto de reglas y significaciones propias del juego que quienes juegan comparten para desarrollarlo. Acorde a esta idea, la cultura lúdica es diversificada según las personas y grupos en función a los hábitos de juego, edad, género, y condiciones espaciales y materiales. A su vez es producida y reproducida por quienes la componen, producto de las experiencias lúdicas acumuladas en relación a las interacciones sociales dadas. La cultura lúdica es, en palabras de Gilles Brougere, producto de un movimiento interno- externo, ya que se produce a sí misma con la influencia del entorno y elementos externos al juego, como los son por ejemplo, los medios de comunicación o los objetos y soportes.

Tomando conceptos fundamentales como el de *hegemonía cultural*⁹ en Gramsci, no es muy difícil visualizar como los juguetes del circuito comercial dirigidos hacia las infancias siguen una lógica heteronormativa y mercantil, en la que se produce y reproduce la cultura hegemónica, cis, binaria y patriarcal. La utilización de colores asociados a “lo femenino” y “lo masculino”, así como el diseño de juguetes en relación a oficios históricamente simbolizados y vistos generalmente “para hombres” o “para mujeres”, dan cuenta de una reproducción de los heredados mecanismos de formación, sustentada en una ideología sexista y binaria que excluye otras expresiones del ser.

⁹ La noción de *hegemonía cultural*, acuñada por Gramsci, expresa la dominación de la sociedad -culturalmente diversa en sí misma-, por la clase dominante. De esta manera la clase dominante convierte su cosmovisión en norma cultural aceptada y legitimada, presentando además a esta ideología dominante como la única válida y universal, imponiendo con ello sus creencias, moral, valores, costumbres, instituciones, etc.

Los videojuegos, por su parte, se desarrollan en medios digitales y contienen soportes materiales. Tomando los postulados de Gonzalo Frasca (2001), los entendemos como cualquier forma de software de entretenimiento basado en computadora -textual o imágenes- que conlleva la utilización de cualquier plataforma electrónica como computadoras personales o consolas, y que involucra a uno o varios jugadores en un entorno físico o en red (p.4).

Para posicionarnos en este contexto digital nos sirve tomar postura desde la filosofía de la tecnología, desde la cual Echeverría¹⁰ (1998) plantea que las redes telemáticas¹¹ son medios de interacción humana y no meros medios de comunicación e información.

4. Reseña histórica

Si nos proponemos presentar un breve referente histórico sobre los videojuegos, el primer algoritmo procesado por una máquina fue creado en 1843, su autora la matemática y escritora Ada Lovelace, es considerada la primera programadora de ordenadores. Mucho tiempo después, en 1958 se crea Tennis For Two, que representa para muchos el primer videojuego de la historia. Recién a principios de 1970 surge la industria de los videojuegos como tal, primero en Estados Unidos y luego se sumaría la producción japonesa, con la que competirán hasta la actualidad. Los más conocidos de esa época son Asteroids, Space invaders y Polo (1978), este último fue el primer videojuego diseñado y programado por una mujer.

En la década del 80' la industria de los videojuegos crece exponencialmente en Japón con la empresa Nintendo, y juegos como Pac-Man y Donkey Kong, en los cuales aparecen por primera vez personajes femeninos, éstos representados como objetos de rescate o versiones estereotipadas del personaje original. Mientras tanto Estados Unidos entra en una crisis por producciones de baja calidad, aspecto por el cual en los siguientes años pudieron remontar tomando el sistema de Nintendo para sus producciones.

10 Javier Echeverría Ezponda (1948) es un [filósofo](#), [matemático](#), [ensayista](#) y [catedrático español](#). Licenciado en [Filosofía](#) y [Matemáticas](#) por la [Universidad Complutense de Madrid](#), obtuvo el [doctorado](#) en Filosofía en la misma universidad, así como el 'doctorat ès lettres et sciences humaines' en la [Universidad de París I Panthéon-Sorbonne](#). Profesor en la [Politécnica madrileña](#) y catedrático de Filosofía y Lógica de la [Universidad del País Vasco](#) (UPV/EHU).

11 La *telemática* hace referencia a una combinación de la informática -tratamiento de la información- y la telecomunicación -transmisión de información- para el transporte, almacenamiento y procesado de cualquier tipo de información (datos, voz, video, etc.).

Con el avance tecnológico cada vez más sofisticado, los videojuegos comienzan a masificarse, y es así que en los 90', se comienzan a programar videojuegos no solo para niños -como fue desde un principio- sino también para niñas, como lo fue Barbie Fashion Designer y Rockett's New School. Este puntapié inicial de mujeres que aparecen en la escena como creativas y creadoras, dio lugar a que las niñas pequeñas también consideren que podían inmiscuirse en el mundo de los videojuegos. Sin embargo, aunque fuese un gran avance la aparición de videojuegos diseñados para niñas, éstos sostenían una estética y contenido netamente estereotipados -plagados de tonalidades rosas y lilas y tramas como dramas adolescentes o vestir a Barbie-. En vistas de ello, algunas diseñadoras comenzaron a pensar que no era necesario recaer en estéticas meramente "femeninas" para atraer a las mujeres como público, por lo que existió otra revolución en la que las mujeres protagonizan su propia historia. Videojuegos como Metroid, Tomb Raider y series nuevas como Horizon Zero Dawn, The Last of Us o juegos indie como Firewatch, Night in the Woods y el indie del momento, Gris, donde se presentan a las mujeres en un ambiente de acción y narrativa llamativa como no se había visto antes.

5. Brecha digital

Uno de los progresos que se asociaban con las TICs -Tecnologías de la Información y Comunicación- era la promesa de una sociedad más igualitaria y democrática, como menciona Mattelart¹² (1996):

Las redes de comunicación, eterna promesas, simbolizan un mundo mejor, por su carácter solidario. Ya fuese con las carreteras, luego con el ferrocarril; o ahora con las "autopistas de la información", esta fe ha venido reciclándose con el suceder de las generaciones tecnológicas. Las redes, por otra parte, siempre han estado en el centro de las luchas por el dominio del mundo (p. 8).

12 Armand Mattelad (1936) es un sociólogo belga quien dedicó sus estudios a los medios de comunicación de masas, autor del clásico *Para leer al pato Donald* (1971). En 1965 constituyó un grupo de investigación con [Michèle Mattelart](#) y Mabel Piccini en el Centro de estudios de la realidad nacional (CEREN), recién creado en la [Universidad Católica de Chile](#). Con el triunfo electoral de Salvador Allende, se dedicó al desarrollo de políticas de comunicación en ese país. Actualmente es profesor catedrático en Ciencias de la Información y de la Comunicación en la Universidad de París VIII (Vincennes-Saint Denis).

La brecha digital¹³, sin embargo, nos muestra que quienes no están presentes en el mundo de la tecnología no participarán del diseño del mundo del mañana, de la misma manera en que no han podido participar en la construcción del mundo de hoy.

Verónica Sanz¹⁴ desarrolla una investigación en relación a las mujeres en la ingeniería informática y corrobora que el número de mujeres que se matriculan y acaban sus estudios en ciencias e ingenierías de la computación en las universidades está decreciendo considerablemente desde la década de los años ochenta. La autora explica (Verónica Sanz, 2008):

No es nuevo para las investigadoras feministas de la ciencia que cuando un campo es incipiente muchas mujeres se animan a adentrarse en él (ya que aún carece de estereotipos de género), pero a medida que el área se va volviendo más prestigiosa comienzan a entrar más hombres y las mujeres comienzan a abandonarlo, con lo que va convirtiéndose en un nuevo coto masculino (un old boys club). (p.907)

Confirmando estos estudios, Adriana Gil-Juárez¹⁵ (2010) expone la brecha digital evidenciando la escasa participación de las mujeres en la conformación de la sociedad digital -diseño y de producción de contenidos- y en la relación y experiencia concreta de las mujeres con los dispositivos informáticos y los efectos de estos en sus vidas. Por otro lado, si bien no hay equidad entre los géneros dentro del mundo de la informática y los videojuegos en particular, encontramos una participación activa de mujeres y personas LGBTIQ+ tanto en rol de gamer como en los de

13 Con el concepto de *brecha digital* nos referimos a la distribución desigual en el acceso, uso, o impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación entre grupos sociales, en este caso particularmente definidos en base a criterios de género.

14 Verónica Sanz González, doctorada en Filosofía en la Universidad Complutense de Madrid, desarrollando una tesis donde explica un análisis de las denominadas tecnologías de la computación o de la información (TI) utilizando un enfoque multidisciplinar cuyos enfoques principales son la filosofía de la ciencia y la tecnología, los estudios sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS) y los estudios feministas de la ciencia y la tecnología: Valores contextuales en ciencia y tecnología el caso de las tecnologías de la computación”

15 Adriana Gil-Juárez es Licenciada en Psicología, especializada en Psicología Social por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Desde el año 2000 es codirectora editorial de la colección "Manuales de Psicología" (Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación, Ediciones de la Universitat Obreta de Catalunya) .Actualmente es profesora de Psicología social en los Estudios de Psicología y Ciencias de la Educación de la UOC. Coordina el grupo de investigación Joven TIC, que estudia las dinámicas de consumo de las TIC y su relación con la identidad de los adolescentes.

diseño y programación.

A raíz de ello, se entiende que la brecha digital de género se alimenta de la creencia prejuiciosa de que el entorno tecnológico es un mundo exclusivamente de varones. Diversos testimonios demuestran que por el simple hecho de no ser un hombre cisgénero, se juzga que la persona es incapaz o no apta para la industria de los videojuegos.

Una vez más se evidencia el gran condicionamiento social que se impone a una persona otorgándole al nacer un determinado género según su sexo, a partir del cual la persona se construye, llegando a decretar muchas de las formas y situaciones que se viven, como también lugares y contenidos a los cuales se puede tener acceso o no. Además, este determinismo biológico violenta y expone como fuera de la norma a quienes no cumplan con la regla binaria, generando una exclusión que se reproduce a todo el entorno social y relacional que la persona frecuenta, convirtiendo la genitalidad en una especie de filtro según el cual se encasilla a la persona de capaz o incapaz, correcta o incorrecta.

6. Contenidos de los videojuegos

Desde sus inicios, los videojuegos fueron diseñados por y para varones. Esto se evidencia en el contenido de la publicidad, el marketing, y en los videojuegos en sí mismos. En esta visión del mundo donde el hombre es la medida, el rol de la mujer aparece en forma pasiva, secundaria, insignificante -cuando aparece y no es un mero objeto de rescate o premio-. Ni hablar del rol de disidencias, desde siempre inexistentes, invisibilizadas en este ámbito como en tantos otros.

Se puede intuir que este contenido potentemente patriarcal y heteronormativo se debe a una traspolación desde la sociedad y la cultura machista de la vida cotidiana hacia el contenido de los videojuegos.

En nuestra sociedad, actualmente, el ser humano por excelencia -o defecto- es el varón cisgénero, es decir que se asume que alguien es varón -masculino, heterosexual, blanco- salvo que se indique lo contrario. Es posible observar esta norma en varios videojuegos exitosos, por ejemplo en Pacman, en el cual el personaje neutral, simple y sin agregados, es asumido como hombre, y al momento de diseñar un pacman femenino, se lo estereotipa colocando un moño sobre su cabeza y pintando sus labios. Y para que no queden dudas, en el diseño de portada del juego se le coloca un cuerpo de mujer sexualizado y estereotipado. Esta representación se repite casi indefectiblemente en la

mayoría de los videojuegos del circuito comercial, donde se observan personajes femeninos con perfiles y cuerpos hegemónicos, figuras voluptuosas y sexualizadas.

No se puede seguir haciendo la vista gorda y responsabilizar únicamente a quienes producen videojuegos para la industria. Tomando las palabras de Gilles Brougere (2013), entendemos que los contenidos, formas y códigos de relación que existen dentro del mundo gamer, es decir la “cultura lúdica de los videojuegos”, no es resultado de lo meramente impuesto que existe por arriba de nuestras cabezas, sino que son elementos producidos y reproducidos por los individuos que la comparten. Esta cultura lúdica existe porque está activa en las operaciones concretas que son las actividades lúdicas en sí mismas. Por lo tanto, el hecho de que la figura de la mujer se vea cosificada y acosada dentro de la narrativa de los videojuegos, es resultado de una sociedad de juego que produce y reproduce una cultura lúdica en la cual estas formas constituyen la norma.

Aún en el año 2020 se encuentran indicadores alarmantes de violencia machista al momento de jugar, tal es el acoso online denunciado por el movimiento “My Game, My Name” (2019) que da testimonio de jugadoras que se esconden tras nicknames “masculinos” para evitar ser juzgadas, a su vez, el movimiento invita a varones a jugar con nicknames “femeninos” para que puedan comprender el machismo implícito¹⁶.

El conflicto que constituye el predominio de una cultura capitalista y patriarcal en el ámbito de los videojuegos se manifiesta no solo en el prejuicio hacia quienes se interesan en las nuevas tecnologías y no coinciden la norma, sino también en la falta de representación de otras formas de expresión de género dentro del contenido de los videojuegos.

Los diseños son realizados para atraer y vender a un público masculino, y por más que las estadísticas muestran que las mujeres son al menos la mitad de los jugadores de videojuegos, sigue existiendo la idea de que el medio es en su mayoría constituido por masculinos.

¿Por qué “son de chicos” los videojuegos? Una respuesta a este interrogante puede ser que la industria piense que los consumidores son varones, concretamente adolescentes, y acorde a esto produce juegos para ellos. Porque “a las niñas se les regala muñecas, y a los niños consolas”

¹⁶ Este movimiento tiene como objetivo visibilizar y finalizar con el acoso en internet, específicamente dentro del ámbito de los videojuegos. Para saber más sobre el movimiento “My Game, My Name” puede dirigirse al siguiente link <http://www.mygamemyname.com/es>. [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

(Bukku qui¹⁷, 2015). Esta construcción social -acorde a las lógicas de mandatos sociales de géneros perpetuada por la industria y utilizada para maximizar las ventas, he aquí la otra pata de la respuesta a nuestra pregunta, evitando recaer en ingenuidades.

Tal como señala Daniela Pelegrinelli¹⁸ (2003) respecto a los objetos de consumo y bienes culturales que representan los juguetes, en este caso, el videojuego como bien cultural, está cargado de sentido, atravesado por valores, es soporte de deseos, aspiraciones y mandatos, marca pautas de vida y de sociabilización, y su apropiación está regulada por los modos en que se construye la distinción social, en este caso de género, y que funciona en una trama de relaciones de poder que segmenta y organiza tanto a los bienes materiales y simbólicos como a la relación de los sujetos con ellos.

7. Nuevas posibilidades

Vislumbramos en los videojuegos la posibilidad de abrir formas alternas de expresar la subjetividad -sin olvidar que lo personal es político- y que paralelamente deconstruyan la reproducción de las tradiciones del sistema heteronormativo y patriarcal que se desarrolla en estos ámbitos. Desde este lugar surge entonces la necesidad de la diversidad en la producción de contenidos para los videojuegos -ya sea en la construcción de personajes, de narrativas o en los tipos de juegos que se producen, abarcando así los diferentes intereses y estilos de juegos- para que los jugadores tengan a su vez estas posibilidades.

Para todo ello es fundamental que en el diseño de los videojuegos participen personas diversas, y

17 “Bukku qui” es el nombre con el que se conoce un canal de Youtube donde se realizaron críticas sobre videojuegos famosos. El sitio fue llevado adelante por dos españoles hasta el 2016, año en el cual abandonaron el canal. Los seguidores aclamaban los videos publicados por su contenido analítico y con perspectivas de género y filosófica. Para acceder al canal de Youtube puede dirigirse al siguiente link <https://www.youtube.com/c/bukkuqui/featured> [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020].

18 Daniela Peregrinelli (1966) es Licenciada en Ciencias de la Educación por la Universidad Autónoma de Buenos Aires (UBA), profesora de Educación Especial, investigadora y especialista en historia de los juguetes. De 2011 a 2015 dirigió el Museo del Juguete de San Isidro. Puede visitarse el twitter enlazado a continuación en el cual se encuentra a disposición información afin:

<https://twitter.com/museojuguetesi>

También puede visitar el blog personal de Daniela Pelegrinelli en el siguiente link:

<https://ludotecaperfecta.wordpress.com/author/toy2015/>

[fecha de consulta de los links 30 de Octubre de 2020]

aunque la informática y la programación pertenecen a un campo dominado mayormente por varones cis-heterosexuales, cada vez más mujeres y LGTBIQ+ se insertan en este sector digital, ampliando las experiencias lúdicas en el mundo virtual.

Como enuncia Carlos Roberto Torres-Parra¹⁹ (2013)

La producción localizada de un objeto cultural propio de esta era, como el videojuego, puede ser una alternativa a la producción de sentido impuesta por los medios de comunicación tradicionales, si se identifica en el consumo cultural un terreno idóneo para amplificar y difundir las voces que tradicionalmente han sido ignoradas. (p. 777)

Así, los videojuegos podrían funcionar como vehículo de apertura hacia la otredad, como espacio de expresiones de diferentes lugares y personas del mundo, democratizando el acceso a la producción de contenidos y sentidos, generando nuevas redes de comunicación y de información.

De la mano del concepto “videojuego del oprimido” (Torres-Parra, 2013; Frasca, 2004), que se entiende como la conversión de un videojuego en una herramienta crítica, podemos identificar dentro de esta lógica a videojuegos como “Dys4ia”²⁰, de Anna Anthropy, el cual fue diseñado a partir de la narrativa de una historia autobiográfica sobre como se lleva a cabo una terapia de sustitución hormonal.

Otros ejemplos similares son los videojuegos creados para concientizar y/o romper tabúes, como lo es “Chuka”²¹, desarrollado por La Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC) en México. La creación de este videojuego tiene como objetivo enseñar a las niñas a manejar y combatir la violencia de género, la violencia física, psicológica y la sexual.

Con motivo de conservar el único museo que existe sobre género en Ucrania nace el videojuego que se titula “Vona”²² (que significa “ella” en ucraniano). A través de una dinámica de sala de escape, la

19 Carlos Roberto Torres Parra es un Diseñador Industrial, magíster en Comunicación por la Universidad Pontificia Javeriana y doctorado en Ciencias Sociales y Humanidades por la misma universidad. Su tesis para este última se dedicó al análisis del lugar crítico que pueden tener los videojuegos: "Videojuego Crítico: Diseño de simulaciones inmersivas como artefactos para la resistencia cultural".

20 Puede visitar el siguiente link para ver un recorrido por “Dys4ia”: <https://www.youtube.com/watch?v=ndPznOBkNCA>. [fecha de Consulta 30 de Octubre de 2020]

21 Para jugar a “Chuka” puede ingresar al siguiente link: <http://www.chukagame.com/>. [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

22 Si desea saber más sobre “Vona”, puede dirigirse al siguiente link: <https://gammeranest.com/vonashe>. [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

propuesta consiste en empatizar con una ama de casa y ayudarla a escapar de sus tareas cotidianas adjudicadas y de las presiones sociales ejercidas hacia los roles de la mujer.

Altos niveles de criticismo entran al mundo de los videojuegos con “Missing: Game for a cause”, un juego de rol que permite experimentar lo que atraviesa una "niña desaparecida" cuando es víctima del tráfico de personas con la finalidad de ser prostituída. Quien juega, asume el papel de la persona desaparecida, toma decisiones y evalúa los riesgos en primera persona para encontrar su camino hacia la libertad²³.

Otros títulos que rompen tabúes y exponen violencias que suelen ser invisibilizadas son: “Tsiunas”²⁴, un videojuego orientado a la sensibilización sobre la violencia de género en Colombia, y “Tampon Run”²⁵, creado por dos mujeres pertenecientes a una organización que intenta cerrar la brecha de género en tecnología. Éste último videojuego propone romper con la vergüenza y el tabú que representa la menstruación en la sociedad, y verlo como lo que es: un ciclo natural en el cuerpo humano.

En tanto que la industria de los videojuegos incorpora a diseñadores mujeres, gays, lesbianas, travestis, trans y no binaries, el contenido de los mismos comienza a ser más representativo y abarcativo. Surgen personajes femeninos protagonistas, en roles heroicos y con acciones principales en el desarrollo de la trama del juego. Es el caso de del juego “The Last of Us”, donde se toma el control de “Ellie”, una niña que ha crecido en un mundo postapocalíptico y sabe pegar tiros, pero no deja de ser una niña encargada de salvar a un hombre, y lo hace con sus propios medios, sin dejar de ser una adolescente²⁶.

El ingreso masivo e intencional de mujeres y disidencias a la industria de los videojuegos, logra la creación de contenidos diversos y nuevas formas de narrar, rompiendo con la hegemonía del héroe canónico y la imagen del nerd de los juegos y películas clásicas. Los juegos tienen otra impronta, otras perspectivas, abriendo el camino a la participación.

Con todo este avance se comienza a pensar, al menos incipientemente, al juego como un espacio

23 Si desea conocer más sobre “Missing: Gaming for a cause”, puede dirigirse al siguiente link:

<https://missinggirls.itch.io/missing-game-for-a-cause>. [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

24 Si desea saber más sobre “Tsunias”, y/o descargar el juego, puede dirigirse al siguiente link:

<http://www.unicauca.edu.co/gico/tsiunas/>. [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

25 Para jugar “Tampon Run”, puede ingresar al siguiente link: <https://tamponrun.com/>

26 Si desea ver el trailer de “The Last of Us”, puede dirigirse al siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=GpnKXxXR6nk>. [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

donde debe haber respeto. Por este motivo surgen agrupaciones como Women in Games (WIG)²⁷, donde se busca generar espacios amplios y democráticos, donde las mujeres y disidencias puedan verse representadas y se eviten las situaciones abusivas y violentas. El objetivo principal de este colectivo es visibilizar la gran cantidad de mujeres trabajando actualmente en la industria, y animar a cualquiera que desee participar, tanto mujeres como disidencias, buscando hacer del rubro un ambiente seguro y amigable. En relación a ello, María Clara Cattáneo Esnaola, coordinadora de WIG Argentina, expresa a Télam (2020) que *"hay una hegemonía masculina en este ámbito y nos criamos con la idea de que los videojuegos son 'cosa de nenes', entonces buscamos generar este espacio donde nos sintiéramos representadas y ser las voceras de esta nueva etapa"*.

8. Conclusión

Partimos de una mirada antropológica cultural que sostiene que a través del juego las culturas expresan su interpretación del mundo y de la vida. A su vez, comprendemos como enuncia Gilles Brougere (2013) que *"la experiencia de la cultura lúdica es continuamente nutrida de elementos que provienen del exterior, que no son elementos del juego. Esta influencia es multiforme y comienza con el entorno, las condiciones materiales"* (p. 4). Esto es, finalmente, una retroalimentación en la cual la cultura y el juego se nutren y definen mutuamente.

Logramos visualizar, luego de este recorrido, desde las nuevas posibilidades que se abren frente a la relación de los juegos y las nuevas tecnologías hasta cómo aún, por más novedoso que aparente ser el espacio, éste continúa siendo un reservorio desde el cual se reproducen las lógicas heteronormativas del cis-tema patriarcal y capitalista -en sus contenidos, en la todavía vigente brecha de acceso a estos ámbitos, etc.-. Esta doble o más bien múltiple naturaleza de los videojuegos y de las nuevas tecnologías nos muestran nuevamente lo fácil que caemos en posiciones simplistas y dicotómicas que sirven a la racionalidad moderna, ubicándose determinadamente de un lado o el otro respecto a la opinión de estos nuevos medios.

Sobre estas dicotomías que nos reducen la visión del asunto, Donna Haraway menciona en el "Manifiesto Ciborg":

²⁷ WIG es una agrupación de mujeres y disidencias en el rubro de los videojuegos. Surge con la idea de compartir y visualizar los trabajos realizados por mujeres y disidencias detrás de los videojuegos. Si desea conocer más, puede ingresar a la página de WIG Argentina: <http://www.womeningamesar.com/>. [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Desde una perspectiva, un mundo de ciborgs es la última imposición de un sistema de control en el planeta, la última de las abstracciones inherentes a un apocalipsis de Guerra de Galaxias emprendida en nombre de la defensa nacional, la apropiación final de los cuerpos de las mujeres en una masculinista orgía de guerra (Sofía, 1984). Desde otra perspectiva, un mundo así podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales ni de puntos de vista contradictorios. La lucha política consiste en ver desde las dos perspectivas a la vez, ya que cada una de ellas revela al mismo tiempo tanto las dominaciones como las posibilidades inimaginables desde otro lugar estratégico. La visión única produce peores ilusiones que la doble o que monstruos de muchas cabezas. Las unidades ciborgánicas son monstruosas e ilegítimas. En nuestras presentes circunstancias políticas, difícilmente podríamos esperar mitos más poderosos de resistencia y de reacoplamiento. (p. 154).

Continuando con su análisis, la autora refiere:

Así, el mito de mi ciborg trata de fronteras transgredidas, de fusiones poderosas y de posibilidades peligrosas que gentes progresistas pueden explorar como parte de un necesario trabajo político.(...) Otra de mis premisas es que la necesidad de unidad de la gente que trata de resistir la intensificación universal del dominio no ha sido nunca tan aguda como ahora. Pero una desviación ligeramente perversa en la perspectiva podría permitirnos luchar mejor por significados, así como por otras formas de poder y de placer en las sociedades tecnológicas. (pp. 153-154)

Siguiendo el camino trazado por este Manifiesto vislumbramos nuevas miradas. Desde el espacio de análisis que abrimos con este trabajo proponemos una superación de estas fragmentaciones bipartitas, reconociendo las diversas dimensiones de este fenómeno del cual forman parte los videojuegos.

En esta línea vemos en los juegos digitales la posibilidad de abrir nuevas formas de expresión y deconstruir las heredadas -con el ojo atento a la reproducción del disciplinamiento tradicional- por medio de la incorporación de una diversidad en la producción de sus contenidos: tanto en la construcción de personajes como también en las narrativas y en los tipos de juegos que se producen, abarcando con ello los diferentes intereses y estilos de juegos.

Para que los jugadores tengan la posibilidad de vivenciar experiencias y contenidos diferentes y alternativos, es fundamental que en el diseño de los videojuegos participen personas diversas, garantizando las condiciones materiales de acceso a la industria. A pesar de que la informática y la programación pertenecen a un campo dominado mayormente por varones cis-heterosexuales -perteneciendo al campo de las mal denominadas “ciencias duras”, campo tradicionalmente adjudicado a los hombres-, cada vez más mujeres y LGTBIQ+ se apropian de este sector digital, ampliando las experiencias lúdicas en el mundo virtual.

A partir de una postura que logre romper con lo estrictamente binario es entonces que podremos ser capaces de hallar estos territorios como espacios en disputa, tanto para las luchas tradicionales como para las que este campo abre por sus propias particularidades.

Además, la disputa política que se despliega nos exige informarnos, habitar estos espacios de nuevas maneras, considerarlos lugares donde las adolescencias e infancias actualmente interaccionan, se forman y educan de forma tan legítima como en ámbitos tradicionales, y aquí el interés que trasciende el del jugar como un fin en sí mismo.

REFERENCIAS

Bibliografía

Brougère, Gilles (2013). *El niño y la cultura lúdica*. En *Lúdicamente*, Año 2 N°4, Octubre 2013.

Disponible en: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/iigg-uba/20140708035759/3190-17226-1-PB.pdf>; [fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

Echeverría, Javier (1998). *Teletecnologías, espacio de interacción y valores*. Artículo publicado en *Teorema*, Revista internacional de Tecnología.

Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4251547>
[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

Echeverría, Javier (2001) *Sociedad y nuevas tecnologías en el siglo XXI*.

Disponible en: <https://redaprenderycambiar.com.ar/javier-echeverria-tercer-entorno/>
[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

Frasca, G. (2001) Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate.

Disponible en:

<https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>

[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

Frasca, G. (2004). Videogames of the Oppressed. En W.-F. N. Harrigan P., *First Person: New Media as Story, Performance and Game* (págs. 85-95). London: The MIT Press.

Gil-Juárez. Adriana, Feliu. Joel, Vitores González. Anna, (2010). *Performatividad tecnológica de género: explorando la brecha digital en el mundo del videojuego*.

Disponible en: <https://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/v12-n2-gil-feliu-vitores/723>

[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020]

Haraway, Donna (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". En D. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (pág. 153-154). New York: Routledge. Obtenido de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Lamas, Marta (2000). *Diferencias de sexo, género y diferencia sexual*. Revista Cuicuilco. Vol 7, N° 18.

Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/351/35101807.pdf>

[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020].

Mattelart, Armand (1996). *La Mundialización de la Comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.

Pelegrinelli, Daniela (2003) *El juguete como equívoco: lejos del juego, cerca de la góndola*. Revista Todavía N° 29, Fundación Osde.

Disponible en: <https://issuu.com/fundacionosde/docs/todavia-29>

[fecha de consulta 30 de Octubre del 2020].

Preciado, Paul. (2000). *Manifiesto Contrasexual*. Editorial Anagrama, Barcelona.

Disponible en: https://www.anagrama-ed.es/view/12296/a_424.pdf

[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020].

Sanz, Verónica (2008). *Mujeres e ingeniería informática: el caso de la facultad informática de la UPM*. Revista Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura.

Disponible en: <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/233/234>

[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020].

Torres-Parra, Carlos Roberto (2013). *De la promesa digital a los videojuegos del oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural*. Palabra Clave 16 (3), 760-786.

Disponible en: <https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/3351/3269>

[fecha de consulta 30 de Octubre de 2020].

Webgrafía

Adolfo gitler (2011) *The Last of Us Trailer VGA 2011 720p (Subtitulado en Español)* <https://www.youtube.com/watch?v=GpnKXxXR6nk> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Asamblea No Binarie Bs As (2020) <https://linktr.ee/asambleanobinariebsas> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Bukku qui (2015). *Feminismo en los videojuegos parte 3: ¿Dónde están las mujeres?* <https://www.youtube.com/watch?v=ywYyNSQJA-QUE> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Cattáneo Esnaola, María Clara. (2020). Gamers y desarrolladoras de videojuegos dejan fuera de competencia a la desigualdad. *Télam*. <https://www.telam.com.ar/notas/202006/482253-videojuegos-competencias-on-line-mujeres.html> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Chuka Game (2018) <http://www.chukagame.com> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Clever Pony Gaming (2014) *Dys4ia - A unique experience (No Commentary)*
<https://www.youtube.com/watch?v=ndPznOBkNCA> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Missing: Gaming for a cause (2016) <https://missinggirls.itch.io/missing-game-for-a-cause> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

My game my name (2019) Campaña para denunciar el machismo en los *eSports*
<http://www.mygamemyname.com/es> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Tampon Run (2014) <https://tamponrun.com/> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Tsiunas (s/f) <http://www.unicauca.edu.co/gico/tsiunas/>. [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Vona (2017) <https://gammeranest.com/vonashe> [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

Women in Games Ar (2019) <http://www.womeningamesar.com/>. [fecha de consulta del link 30 de Octubre del 2020]

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Calabrese Luciana; Cetratelli Camila; Orellana Ayru; Quirno Costa Sofia (2021); *Género y videojuegos: Cultura gamer en foco*; en <http://quadernsanimacio.net> ; n° 33; Enero de 2021; ISSN: 1698-4404