

¡PLAY AGAIN!

LA IDENTIDAD Y LA VIRTUALIDAD DEL GÉNERO EN EL LENGUAJE INTERACTIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

**Investigadora:** Dña. Michela D'Auria.

**Directora principal:**

Dña. Victoria Robles Sanjuán. Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada.

**Codirectora:** Dña. Rita Monticelli. Università degli Studi di Bologna.

**Departamento:** Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada.

**Fecha:** Septiembre de 2012

¡PLAY AGAIN!

LA IDENTIDAD Y LA VIRTUALIDAD DEL GÉNERO EN EL LENGUAJE INTERACTIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

Visto bueno Directora Principal

Firma Dña. Victoria Robles Sanjuán

**Investigadora:** Dña. Michela D’Auria.

**Directora principal:**

Dña. Victoria Robles Sanjuán. Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada.

**Codirectora:** Dña. Rita Monticelli. Università degli Studi di Bologna.

**Departamento:** Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada.

**Fecha:** Septiembre de 2012.



Central  
European  
University



UNIWERSYTET ŁÓDZKI



Universiteit Utrecht



RUTGERS

## **RESUMEN**

La presente investigación observa la función de los videojuegos en los procesos de construcción de las identidades sociales; el objetivo es explorar el relato que se despliega en estos particulares entornos interactivos, para examinar el cambio de los modelos simbólicos y psicosociales que caracterizan la sociedad mediatizada del mundo occidental. Por tanto, se elabora un análisis cualitativo de las nuevas características narrativas del juego digital, tratando de describir cómo intervienen las máquinas en la construcción del sujeto psíquico. Para la investigación adopto una postura crítica y al mismo tiempo valorativa de las posibilidades que ofrecen los videojuegos para el ámbito de la formación; por un lado, se asume que los videojuegos son una componente activa del mundo mediático, que colabora a la expansión del capitalismo patriarcal, creando un espacio cultural de representación que impone categorías, nombres y teorías que regulan la formación de las subjetividades sexuadas, delimitando el horizonte emocional colectivo. Por otro lado, se presta atención al videojuego como cultura de simulación, siendo un dispositivo capaz de reproducir escenarios de presuntos mundos reales, que reúnen entretenimiento y vida social, conectando enteras comunidades que trascienden las distancias y las diferencias culturales, experimentando nuevas prácticas de representación subjetiva. El análisis quiere resaltar un debate relativo a la formación discursiva del 'yo' y de la sexualidad, por lo cual, trataré de interpretar las distintas relaciones que se establecen entre los conceptos de identidad, virtualidad y género en los mundos virtuales de los videojuegos. Para poder abordar estos temas se indagan las relaciones existentes entre las nuevas tecnologías y el feminismo teórico y académico, favoreciendo un recorrido por las distintas prácticas elaboradas sobre los procesos de construcción de la identidad; mediante este examen trataré de demostrar que el estudio de los videojuegos es capaz de devolver nuevos elementos de análisis para observar las conexiones que se establecen entre identidad, género y virtualidad.

## **ABSTRACT**

La ricerca prende le mosse dall'interesse verso la funzione dei videogiochi nelle dinamiche di costruzione delle identità sociali; il tentativo é quello di esplorare le trasformazioni intervenute nell'immaginario collettivo e nella rappresentazione del 'sé' attraverso la diffusione dei media elettronici. Nell'indagare questi temi, l'obiettivo proposto é quello di identificare le caratteristiche linguistiche del gioco digitale, mediante un'analisi qualitativa che servirà a descrivere come agiscono le nuove tecnologie nei processi di formazione del soggetto psichico, inteso come una trama di relazioni linguistiche e intersoggettive. Il proposito generale é quello di mantenere un dibattito relativo al ruolo che svolge il linguaggio interattivo nella costruzione della sessualità, dell'identità personale e collettiva. Per elaborare tali concetti si adotta una duplice prospettiva; da un lato, i videogiochi sono considerati come parte attiva dell'universo mediatico, quindi come strumenti a favore dell'espansione del capitalismo patriarcale, che impone categorie modelli e teorie che spingono i soggetti a definirsi in termini di sesso, razza, classe, ecc. Da un'altro punto di vista, analizzando le relazioni tra identità, soggetto e tecnologia mi sono soffermata sui processi di costruzione dell'identità nella cultura della simulazione, cercando di manifestare le possibilità offerte dalle pratiche interattive; in effetti, il videogioco é un mezzo di comunicazione in grado di connettere intere comunità che dimenticano le distanze e le differenze culturali, esplorando nuove pratiche di costruzione e distruzione dell'identità. L'indagine procede con una ricerca finalizzata alla conoscenza delle teorie femministe che osservano il rapporto 'soggetto-macchina', sperimentando nuove pratiche di apprendimento opposte a la logica lineare, ormai insufficiente per tradurre la complessità dell'esperienza umana; il pensiero femminista del XXI secolo si manifesta in una polifonia di voci che aiutano a comprendere in che modo si producono determinati comportamenti di genere nel rispetto della logica binaria dell'ordine tradizionale del mondo occidentale. In base a questo programma teorico, il videogioco si trasforma nella chiave di lettura delle connessioni esistenti tra i concetti di identità, alterità, genere e virtualità.

## **INDICE**

*Listado de Abreviaturas (por orden de aparición en el texto)*  
*Glosario*

## **INTRODUCCIÓN**

### **Capítulo 1. BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS**

- La primera fase experimental
- El éxito de Japón y las primeras polémicas sobre el uso de los videojuegos
- El nuevo mundo de los videojuegos online
- El desarrollo del diseño gráfico de los videojuegos: el realismo de la violencia

### **Capítulo 2. FEMINISMO Y VIDEOJUEGOS**

- ¿Qué juego prefieren las chicas?
- Los videojuegos y las identidades de género
- Los videojuegos y la simulación del cuerpo en las estéticas feministas contemporáneas

### **Capítulo 3. LA NARRATIVIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS**

- Interpretar un texto electrónico
- Propuesta metodológica
- Descripción del videojuego The Sims 3
- Guión de la serie The Sims 3
- Los procesos de creación del personaje en el videojuego The Sims 3
- El espacio de la representación.

### **Capítulo 4. RESULTADOS DEL ANÁLISIS**

- La estructura narrativa del videojuego The Sims 3
- El género virtual de los cuerpos digitales

## **CONCLUSIONES**

- Últimas reflexiones: el sentido de ¡Play Again!

## **BIBLIOGRAFÍA**

## **WEBGRAFÍA**

## **Lista de abreviaturas (por orden de aparición en el texto)**

CBS (o CBS Broadcasting Inc.): con este término se indica una cadena de televisión comercial en Estados Unidos.

CD-ROM: siglas del inglés *Compact Disc – Read Only Memory*, es un prensado disco compacto que contiene datos de acceso.

MUD (o MOO): siglas del inglés de *Multi – User Dungeon*, en español “mazmorra (o calabozo) multiusuario, un videojuego de rol en línea.

MORPG: siglas del inglés de *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, en español ‘videojuegos multiplataforma”, son videojuegos de rol que permiten a las usuarias y usuarios de introducirse en un mundo virtual y jugar simultáneamente a través de la red de Internet.

3-D: el término indica la reproducción de un objeto o un espacio en tres dimensiones, que puede ser localizado en base a su anchura, longitud y profundidad.

ESRB: siglas del inglés de Entertainment Software Rating Board, indica el sistema de clasificación por edad establecido en Estados Unidos y en Canadá para informar a las consumidoras y consumidores sobre temas y contenidos de los videojuegos.

CERO: siglas del inglés de *Computer Entertainment Rating Organization*, es la organización que se encarga de clasificar los videojuegos en Japón para informar las consumidoras y los consumidores acerca de la naturaleza del producto.

PEGI: siglas del inglés de *Pan European Games Information*. Con este término se indica el sistema de clasificación por edad establecido por Información Paneuropea para informar a las consumidoras y consumidores sobre temas y contenidos de los videojuegos.

RV: Realidad Virtual.

EA: siglas del inglés de *Electronics Arts*, compañía estadounidense de distribución de videojuegos.

RA: con este término se indica que no existe un dualismo entre la realidad física y el mundo digital, más bien existe una Realidad Aumentada, una continuidad entre las dos dimensiones.

## Glosario

**Arcade:** término genérico de las máquinas recreativas de videojuego, disponibles en lugares públicos, en centros comerciales, bares, restaurantes y salas de juegos especializadas.

**Chat:** el término proviene del inglés que en español equivale a *charla*, indica una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas.

**Expansiones (de videojuego):** una expansión o una extensión de videojuego es una adición a un videojuego existente, se relacionan estrictamente e incluyen nuevas áreas por explorar, nuevas misiones objetos o una historia que completa el videojuego anterior.

**Hipertexto:** el término indica un texto electrónico que aparece en un dispositivo que permite conducir a otros textos relacionados.

**Interactividad (o práctica interactiva):** con este término se indica la interacción a modo de dialogo entre ordenador y usuario/a.

**Plataforma:** en informática el término se refiere al sistema operativo que permite a las usuarias y los usuarios de comunicarse simultáneamente durante la partida de un videojuego.

**Software:** con este término se entiende el equipamiento/soporte lógico de un sistema informático, lo que permite a un ordenador de llevar a cabo, por ejemplo, operaciones de cálculos o escritura.

**Sim:** con este término se indica el personaje principal de un videojuego titulado *The Sims*, desarrollado por la compañía estadounidense Maxis y publicado por la Electronic Arts en el año 2000.

**Videojuego de rol:** (en inglés *Role – Playing Game*), literalmente ‘juego de interpretación de papeles, donde se controla y representa uno/una - o varios/as - personajes para cumplir una serie de objetivos o misiones decididas por los programadores.

## INTRODUCCIÓN

*"El factor tecnológico no debe, en modo alguno, representarse como la antítesis del organismo y de los valores humanos, sino como una prolongación de lo humano, intrínsecamente ligado a él. Esta imbricación nos obliga a hablar de tecnología como de un aparato material y simbólico, es decir, un agente semiótico y social más".*

*Rosi Braidotti, Un ciberfeminismo diferente (2004).*

Si la palabra cultura indica una circunstancia social e histórica, donde una comunidad humana adopta un lenguaje específico, con que produce saberes y creencias, estética y ética, hábitos y técnicas, ahora este concepto se desarrolla en un mundo digital (Salort, 2004: 241-248). La revolución de las nuevas tecnologías conlleva una revolución de las ideas, influenciando los procesos de comunicación, de aprendizaje y de acceso a la información. Desde el interés por desentrañar la realidad emergente en el espacio social de las redes de Internet, la presente investigación sigue la vertiginosa evolución del ámbito de los videojuegos, considerados una herramienta fundamental para examinar el cambio de los modelos simbólicos y psico-sociales en su adaptación a las nuevas tecnologías; el videojuego se observa como un medio de comunicación dotado de un gran potencial, que interesa por su amplia difusión a nivel mundial, por su influencia transcultural y porque ejerce un rol determinante en los procesos de socialización entre pares; asimismo, los videojuegos hoy día son protagonistas del universo mediático, colaborando activamente para formalizar un espacio cultural que es necesario tener en cuenta, siendo un agente responsable de la formación de las subjetividades sexuadas y de la domesticación del imaginario social.

Por otro lado, hay que admitir que el videojuego también es un dispositivo capaz de conectar enteras comunidades, y sobre todo, es un medio que ha contaminado el imaginario colectivo y la representación subjetiva. Hoy día, el videojuego es también indicado como cultura de simulación, que inventa escenarios que reflejan presuntos mundos reales, ofreciendo nuevas herramientas para la producción de cuerpos, cuerpos que representan otros cuerpos, cuerpos que interpretan, comunican, cuerpos en construcción, sustancias plasmables y modelables al infinito. Con su dialéctica, el videojuego tiene todo potencial para provocar estrategias de inversión de los estereotipos populares asignados a lo femenino y lo masculino, creando una nueva dimensión de la experiencia humana.

Para introducir al cuerpo en un mundo virtual, las usuarias y los usuarios crean sus personajes escribiendo descripciones textuales del cuerpo, sus rasgos de personalidad e incluso sus aficiones; el resultado es una extensión espacial de la identidad, mediante un proceso que ayuda a considerar el videojuego como un relato que puede ser analizado en términos narrativos (Ryan, 2004: 370- 371). Con mi investigación trabajo las modalidades de construcción del lenguaje narrativo y visual del videojuego; por lo tanto, planteo un estudio sobre transformaciones de la narrativa en el entorno virtual, cuya dinámica, en mi opinión, podría ser de utilidad para formular nuevas propuestas en futuro, reconociendo el valor de la experiencia estética como experiencia de conocimiento.

Para la investigación deviene central la función que ejerce el lenguaje como fenómeno relacional, por lo cual, al hablar del lenguaje no indicaré sólo sus estructuras, sino también las funciones que están a la base. Pues, el lenguaje es funcional en cuanto necesario a la comunicación; el lenguaje sirve para decir, hacer y significar, por eso, es un instrumento que delimita, demarca, fija y comparte con la narrativa la misión de definir la humanidad y su cultura; por eso, la narrativa, con su potencial descriptivo, relata la historia, la política, la memoria, la subjetividad y el sentido de la identidad, creando escenarios de significados que orientan la formación de los espacios sociales y, por consiguiente, la formación de los sujetos (Cameron, 1998).

En el presente trabajo se tiene en cuenta que los sujetos se forman en el lenguaje, se mueven en espacios codificados por discursos que asocian al cuerpo un significado que es siempre situado y sitiado, es decir, que procede de - y pertenece a - una determinada situación histórica, social y cultural (Monticelli, 1997: 205-255). De hecho, mediante el lenguaje los sujetos contribuyen a la reiteración de aquellas creencias elaboradas por las leyes de la memoria social. Aquí, el escenario se complica al reconocer que las mujeres se definen dentro de un *continuum* lengua-vida en que el 'hombre' mismo es visto como lenguaje, es decir, la subjetividad masculina es el sistema hablante que escribe la historia discursiva de la diferencia sexual (Butler, 2002: 12-21). Por tanto, el núcleo de la cuestión resalta un debate vinculado a la función que ejerce el lenguaje de la nueva cultura visual en la construcción del 'yo' y de la sexualidad.

Para poder abordar estos temas, es necesario relacionar las aportaciones de los discursos elaborados sobre la construcción de la subjetividad con las categorías del sistema de género, en orden a visualizar una serie de procesos sociales y económicos que regulan las experiencias de los sujetos. Este planteamiento aborda determinados aspectos que necesariamente se vinculan con las teorías feministas contemporáneas, que analizan las causas que producen las 'identidades sociales', es decir, cómo la

propagación y la publicidad de la imagen seleccionan modelos que obligan los sujetos a buscar el reconocimiento de su identidad en categorías, teorías y nombres que no han creado voluntariamente; a la luz de estos estudios es posible preparar un enfrentamiento crítico con la autoridad del discurso socio-simbólico procedente del mercado cultural e intelectual de matriz occidental. Por lo tanto, por medio de este análisis trataré de manifestar las relaciones existentes entre las nuevas tecnologías y el marco teórico feminista.

En el curso de los años 90, la teoría feminista ha inaugurado un giro completamente nuevo: el sujeto del feminismo se mueve en un terreno abierto, que acoge todas las diferencias y distinciones existentes – y que siempre existieron - dentro del feminismo: diferencias de raza, sexualidad, clase, étnicas, culturales, lingüísticas, metodológicas, generacionales y geográficas (De Laurentis, 1987: 72). Ahora, el feminismo contempla una práctica descentralizada, múltiple y participativa, donde coexisten muchas trayectorias que no parten de una sola visión de los términos de sexo y de género, más bien, analizan cómo estas ideas se inscriben en un imaginario colectivo, generando sistemas de poder. El aspecto más interesante, es que los discursos feministas actuales pretenden eliminar la idea de naturaleza como algo ‘dado’, para que el cuerpo del sujeto deje de someterse a esquemas pre-constituidos por la norma heterosexual, para convertirse en una entidad que niega la dimensión auténticamente humana mediante una fusión con lo mecánico, lo inorgánico y lo artificial (Escudero, 2003: 287-305). El resultado es un ser incompleto que se reconoce en otras identidades virtuales y camaleónicas, que se oponen a la idea del sujeto autónomo y centrado en la modernidad, impuesto por la narrativa de la representación.

En línea con estos planteamientos, analizar las características del lenguaje interactivo, propio de los videojuegos, deviene un modo para profundizar en temas ligados a las prácticas de identificación, de representación e incluso para llevar a cabo estudios sobre la sexualidad. Por lo tanto, el objetivo general del trabajo es investigar si el estudio de las prácticas culturales ligadas al uso de los videojuegos consiente observar cómo los sujetos entran en contacto con una realidad múltiple, compleja y contradictoria; de este modo, se podría pensar al videojuego como un medio capaz de generar un espacio que permite renovar las relaciones entre los seres humanos y operar para la transformación del sí mismo; para que la formación y el crecimiento se produzcan en autonomía.

Justifico la importancia de indagar la narrativa digital, porque la evolución de las prácticas interactivas ha supuesto una nueva relación con el texto y las imágenes; los juegos de ordenador crean universos de ficción donde jugadores y jugadoras son capaces de alterar el desarrollo narrativo. Por lo tanto, quisiera

comprender si los sujetos pueden salir del universo referencial en que viven mediante una distinta percepción de los mecanismos lingüísticos que dirigen la ‘normalización’ de la vida. En esta visión, la narrativa digital remite a una idea de lo virtual que viene interpretado como potencia, “como forma de ser, fecunda y poderosa que favorece los procesos de creación, abre el futuro e inyecta sentido a la superficialidad de la presencia metafísica inmediata” (Lévy, 1998: 8). En suma, trataré de responder a las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de experiencias estéticas ofrecen las prácticas interactivas? si los videojuegos consienten una simulación de actos digitales - y no corporales - poniendo en marcha una comunicación incesante y simultánea entre el sujeto, la máquina y una entera comunidad virtual, ¿Podrían ser herramientas útiles para investigar el carácter fluido y cambiante de la identidad en la era postmoderna? ¿Qué género de lenguaje es posible experimentar mediante la cultura de simulación y cuáles serían sus potencialidades?

Para conseguir llegar a este objetivo, el ámbito teórico dedica el primer capítulo a una breve reconstrucción de la historia de los videojuegos, de las consolas y ordenadores que se hicieron cada vez más potentes y que, sin duda, estuvieron al origen de la llamada ‘revolución digital’<sup>1</sup>; en esa dirección, se señalan algunas características sobre la evolución del diseño gráfico, mostrando el poder de representación del medio, capaz de transmitir sensaciones de evasión temporal, de profundidad del espacio, dando vida a nuevas formas de expresión y comunicación. Este pequeño examen sirve principalmente para encuadrar el objeto de estudio y para poder observar a los videojuegos como una parte activa del mundo mediático, que participa a la creación y a la difusión de una verdadera ‘ideología visual’, reforzando ideales y prejuicios autoritarios (Bittanti, 1998: 1-11).

Desde esta perspectiva, el estudio de los videojuegos devuelve elementos de reflexión crítica que permiten, a la vez, una mirada transversal sobre la cultura y sus nuevas formas de producción, consumo y difusión. A continuación, cuestionaré temas y contenidos de varios videojuegos que utilizan el tema de la violencia como un medio de interacción instantánea, fortaleciendo la idea de supresión del *otro* (Bittanti, 1998: 7). Estos tipos de videojuegos reflejan el mismo concepto de exclusión presente en las estructuras sociales de la llamada ‘realidad’ y se convierten en un punto de partida para identificar cuestiones de género, observando “cómo los objetos tecnológicos pueden conformar la incidencia de los intereses de género o las identidades de género y ser conformados por las mismas” (Wajcman, 2006: 66).

---

<sup>1</sup> Con este término me refiero al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación relativo a los últimos decenios, así como a la innovación de sistemas digitales que han transformado y revolucionado la manera en que la gente comunica, trabaja y actúa.

La crítica elaborada sobre la marginalización de género presente en el sector tecnológico abre el segundo capítulo; aquí, el objetivo primordial es ilustrar la situación de las mujeres en las prácticas comunicativas de Internet, donde las polémicas en contra de los videojuegos que difunden un lenguaje sexista y una imagen estereotipada de las identidades femeninas, reflejan una lucha más grande, donde distintas voces contestan una tecnociencia marcada por el género y vinculada al proyecto masculino de dominación; para examinar los distintos enfoques, se establecen unas conexiones oblicuas entre el feminismo empresarial, la teoría postfeminista y el marco tecnofeminista para comprender la contingencia y la heterogeneidad del cambio tecnológico.

En este proceso, los estudios feministas comentados – que van desde los años 90 hasta hoy – permiten mantener el objetivo de deconstruir las supuestas divisiones diseño-usuarios/as, considerando las tecnologías como un proceso en evolución, que transforma los valores simbólicos que representa; este análisis trazará un recorrido que indica la evolución epistemológica del pensamiento feminista, cuya acción en el siglo XXI diseña una multitud de corrientes que abren el camino hacia una visión rompedora del género, en defensa de la heterogeneidad individual y colectiva. Estos feminismos siguen manifestando activamente el esfuerzo para replantear la condición de las mujeres en oposición al discurso patriarcal, manteniendo el uso de modelos públicos de acción y utilizando los medios de comunicación para difundir mensajes orientados a la autoafirmación; en este contexto, el arte feminista de los nuevos medios – que teoriza la construcción de las identidades de género mediante el uso de videojuegos - mostrará como fusionar la tecnología con los propios ideales, transformando en prácticas concretas una nueva visión de los conceptos de género, cuerpo y sexualidad, donde el pluralismo de las diferencias indica el incremento de la fragmentación, el carácter fundamental de una nueva dimensión social.

En base a este programa teórico, intentaré demostrar las limitaciones y las posibilidades que ofrecen las prácticas interactivas que se desarrollan en los juegos de ordenador. Por lo tanto, el estudio de la ‘representación’ del lenguaje y el problema del ‘sujeto del lenguaje’ devienen el eje central de un verdadero trabajo de exploración de la realidad virtual, mostrando las características evolutivo-adaptativas de la literatura en la era digital. Para la investigación, es necesario saber en qué medida la mediación tecnológica puede ofrecer una posibilidad a los sujetos para re-estructurarse a nivel simbólico, hacia una posible re-conjunción y re-afirmación subjetiva.

La tesis de Mary-Laure Ryan sobre la función de la literatura y el arte visivo en el espacio virtual, proporciona las categorías de análisis para encuadrar las técnicas narrativas que se dan en los videojuegos de simulación, que estarán al centro del presente debate. El tercer capítulo intenta explicar la función del lenguaje visual y textual de un videojuego en particular, elaborando un análisis cualitativo de los mecanismos que guían la narración, como la creación de un personaje, el espacio de la representación y las imágenes del videojuego que reflejan las identidades masculinas y femeninas. La intención es realizar una descripción del lenguaje utilizado para activar los mecanismos que provocan el interés por parte del público, observando la actividad creativa de los jugadores y las jugadoras.

Con este trabajo espero llevar lectoras y lectores a ver los videojuegos como palabras, textos e imágenes que interactúan con los sujetos, instaurando un perenne diálogo mediante signos móviles, cuyo significado se transforma y se contamina a la vez. Es necesario llegar a compartir la misma noción de videojuegos, verlos como una creación artística que excita la sensibilidad del público; por eso, tocaré la cuestión fundamental de la interactividad, esa conversación activa, presente y constante que se establece entre el sujeto y la máquina, capaz de generar un flujo continuo de acciones e interpretaciones que subyacen a la creación de escenarios lúdicos.

Al plantear la investigación, preferí realizar una presentación, seleccionando una serie de imágenes para acompañar las explicaciones relativas a los temas y contenidos expuestos en los videojuegos. Este material no procede del ámbito del cinema ni del sector publicitario y tampoco del ámbito televisivo y se relaciona exclusivamente con el contenido interno a los videojuegos indicados; todas las imágenes irán acompañadas por breves indicaciones y/o referencias. Asimismo, no se han abordado temas directamente relacionados con las experiencias de los sujetos en las comunidades virtuales, ya que estas prácticas evolucionan rápidamente y el discurso se debería extender tanto al uso de Internet en la vida cotidiana, como a las relaciones que se crean entre los sujetos en las redes sociales y esto podría llevar muy lejos con respecto al discurso sobre los videojuegos.

El tema de investigación me llegó a través de mi experiencia como Game Tester en la ciudad de Brighton, cuando tuve mi primer contacto con las teorías de género y las perspectivas feministas. Lo que comúnmente se define como un proyecto de 'testeo y localización' de videojuegos consiste principalmente en un largo trabajo de traducción y corrección del contenido, para que el material salga al mercado libre de fallos y con la mejor calidad posible.

Por mi parte, sostengo que los videojuegos son capaces de construir un entorno que favorece la exploración de nuevas prácticas de subjetividad, porque permite a las personas comunicarse, actuar y aprender por medios de nuevas formas. Esta característica podría ayudarnos a ver el espacio de internet como un universo que genera muchas posibilidades. En mi visión, las tecnologías de los videojuegos pueden empoderar los sujetos, especialmente aquellos que no encuentran su lugar en las estructuras sociales de la vida cotidiana. Emprendo este camino en búsqueda de una posible re-conjunción entre lo que es objetivo y subjetivo, detectando así las oportunidades que ofrecen las tecnologías emergentes para renovar el ámbito de la formación.

## **Capítulo 1.**

### **BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS**

No es fácil relatar la historia de un medio que durante años ha quedado al margen del pensamiento crítico en el mundo académico. El estudio de los videojuegos todavía pertenece a un sector muy especializado y para muchas personas la práctica interactiva en si misma parece inexplicable. Para aclarar su concepto es necesario proceder con una exposición que esboce la historia de las primeras experiencias interactivas con la máquina; esta trayectoria llevará inevitablemente hacia una revisión general de la experiencia social, política y económica en Occidente y en Japón, desde finales los años cincuenta hasta hoy. De hecho, como afirmó la escritora Jessie Cameron Hertz, los videojuegos “son el simulacro de una específica realidad social y política” (1998: 125). En este análisis, me fijaré sólo en los eventos y nombres más significativos, tratando de encuadrar el contexto histórico en que fueron concebidos.

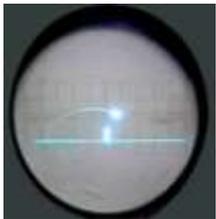
Los videojuegos aparecieron a finales de los años cuarenta, junto a la derrota de los fascismos europeos y el fracaso del programa de expansión japonés; era el comienzo de la Guerra Fría<sup>2</sup>, una época que asistió al largo conflicto diplomático entre EEUU y U.R.S.S. para definir el orden doméstico e internacional que hubiera dominado la era de la Posguerra. No obstante el escenario descrito, que implícitamente señala el grave retraso de la economía global, este periodo coincide con la primera fase de la revolución

---

<sup>2</sup> El escritor español Don Juan Manuel fue el primero a emplear el término ‘Guerra Fría’ en el siglo XIV, aunque en la acepción más moderna fue acuñado por Bernard Braunch, asesor del presidente norteamericano Roosevelt. Su significado no alude a una guerra militar, sino a un conflicto ideológico, político, económico y tecnológico entre el bloque capitalista de EEUU y el bloque comunista de U.R.S.S. entre el año 1945 (final de la segunda Guerra Mundial) y el 1991 (caída de la Unión Soviética). Fue la lucha entre dos superpotencias que intentaban globalizar su propio modelo de gobierno.

electrónica y tecnológica, y asistirá a la llegada de las computadoras domésticas hasta la televisión interactiva. En los años '50, la tecnología de la Guerra Fría devino el recurso principal para el desarrollo de las técnicas de combate y la simulación de misiles, algo que se convirtió en una estrategia defensiva para postular los posibles resultados del conflicto. Según parece, este era un modo para tener una perspectiva sobre la dura experiencia de aquellos años, ya que no se podía prever en ningún modo el destino de los países implicados con la rivalidad entre EEUU y U.R.S.S. Esta configuración poliédrica de la realidad en su expresión artística se realizó mediante la creación de los mundos de ficción y tanto la narrativa como el cine y la televisión, construyeron una dimensión alternativa de la existencia humana, mediante escenarios que aparecían siempre en un estado de oposición y en tensión dialéctica con lo real.

### La primera fase experimental



*Tennis for two,*  
1958.



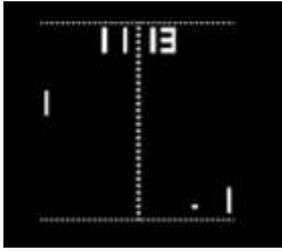
*Computer Space* (MIT),  
1971

En el año 1958, William Willy Higinbotham, un físico estadounidense que trabajaba en un laboratorio nuclear, dio vida a la primera experiencia interactiva de entretenimiento, creando *Tennis for two* (Tenis para dos), un dispositivo que daba la posibilidad de mostrar la vista lateral de un campo de tenis mediante una pequeña pantalla con vista en dos dimensiones<sup>3</sup>. Sucesivamente, en 1961, Steve Russell, programador del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) creó *Spacewar!*, el experimento de un juego para computadora digital. En menos de diez años, Russell realizó *Computer Space*, lanzado en el 1971, que puede considerarse el primer *arcade*, o máquina recreativa, construida. Este invento es destacable, en cuanto facilitó el camino para el género de simulación interactiva, que se convertiría en un ejemplo a seguir para el entrenamiento de simulación utilizado por las fuerzas militares de todo el mundo<sup>4</sup>. Además, con el videojuego de arcade el público ‘consume’, por primera vez, el universo del ocio electrónico.

---

<sup>3</sup> Existen otras corrientes de investigación que no consideran William Higinbotham como el padre de los videojuegos. En 1947, Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann, patentaron un “sistema de entretenimiento sobre pantalla y tubo catódico” que jamás pasó de ser una patente sobre un papel. Además, en 1952 apareció ‘OXO’, creado por Alexander S. Douglas como parte de su tesis doctoral para la Universidad de Cambridge, basado en un pequeño cruz y raya que se ejecutaba mediante el primer ordenador electrónico que posibilitaba el jugar contra la máquina. Este proyecto no salió nunca desde el ambiente académico.

<sup>4</sup> Actualmente, para los militares estadounidenses los juegos de ordenador son la clave para introducir la mejor máquina de guerra del mundo en el siglo XXI. *American’s Army* fue el primer videojuego de la historia realizado para preparar los jóvenes a la guerra; fue planeado por el coronel Casey Wardinsky, excelente defensor del potencial ‘pedagógico’ de las prácticas interactivas; el coronel creó una de las comunidades virtuales más grandes del mundo de los videojuegos, vendiendo el



***PONG (Atari),  
1972.***

En 1972, Nolan Bushnell, fundador de la compañía Atari Inc., creó un verdadero fenómeno cultural, gracias al videojuego *PONG*<sup>5</sup> que resultó un éxito vendiendo 19.000 unidades. Las máquinas operadas con monedas caracterizaron la industria del juego en la década de los años '70 y los salones de recreo pronto ganaron en popularidad, generando situaciones de reunión, lugares donde más personas jugaban simultáneamente con máquinas atractivas y que consideraban como tecnología de vanguardia.

### **El éxito de Japón y las primeras polémicas sobre el uso de los videojuegos**



***Space Invaders (Taito),  
1978.***

En aquellos años, Japón manifestaba los primeros resultados de sus experimentos con la electrónica y la tecnología; de hecho, el desarrollo económico de los años setenta permitió innovaciones tales como el videojuego *Space Invaders*, publicado por la empresa Taito Corporation en el año 1978; el juego se difundió rápidamente y se le recuerda porque presentó algunas novedades al público, incorporando por primera vez la idea de la competición, ya que permitía recoger puntuaciones y la memoria interna a la computadora podía guardar máxima, es decir, archivar el partido más exitoso, estableciendo el ganador.

---

ejército a la generación digital; actualmente, el ejército estadounidense es el socio más grande del país en el sector de videojuegos.

<sup>5</sup> La idea fue merito de Allan Alcorn, un estudiante de ingeniería eléctrica y ciencias de la computación, que llevó a cabo un experimento investigativo bajo la solicitud del mismo Bushnell. Maravillado por la calidad del trabajo de Alcorn, Atari decidió de fabricar el juego, que se lanzó al mercado en 1972.



***Death Race (Exidy),***

**1976.**

La violencia introducida por los primeros videojuegos no suscitó controversia alguna hasta la llegada de *Death Race*; el juego fue desarrollado por la compañía estadounidense Exidy en 1976. La trama prevé que el jugador vaya pilotando un coche de carreras atropellando el mayor número de peatones 'zombis' posible antes de que expire el tiempo<sup>6</sup>. El juego fue acusado de promover la violencia por parte de la CBS – un famoso canal televisivo de EEUU - que en su programa '60 minutos', emitió un reportaje sobre el impacto psicológico del videojuego; *Death Race* fue condenado por la National Safety Council y esto hizo que la propaganda periodística organizara protestas en su contra. La repercusión mediática que hubo este

acontecimiento fue tan grande que se convirtió en una excelente publicidad para el videojuego, que incrementó sus ventas en seguida. Hay que tener presente que entonces los videojuegos eran una tecnología dirigida especialmente al público juvenil y su potencia creciente no permitió que la industria se vinculase a una precisa normativa con respecto a los contenidos transmitidos.



***Pac-man***  
***(Namco),***  
**1980**

Aunque Estados Unidos mantuvo largamente sus ventajas, con el asalto de *Space Invaders* al mercado, Japón pasó a incrementar incesantemente sus beneficios y en la década de los ochenta, un evento capital se originó dentro de la industria japonesa de los videojuegos: la llegada de *Pac-man*, el juego de mejor venta de todos los tiempos. El proyecto fue realizado en 1980 por la compañía japonesa Namco, y desarrollado por la empresa estadounidense Midway Games, convirtiéndose rápidamente en un auténtico fenómeno cultural a nivel masivo. Una vez en el mercado, hubo una gran cantidad de imitaciones y aparecieron aproximadamente unas treinta versiones diferentes de videojuegos basados en su personaje. Se le dedicó una serie de televisión, una canción que devino popular y un completo *merchandising*.

---

<sup>6</sup> El juego también permite las partidas a dos jugadores donde se compite por tener el mayor número de atropellos. Exidy intentó negar que el videojuego promoviera la violencia, argumentando que, en el fondo, se atropellaban sólo zombies, pero luego la polémica aumentó cuando se descubrió que el prototipo del juego se titulaba *Pedestrian*, cuyo significado es peatón.

## El nuevo mundo de los videojuegos online

A principios de los años 90, la consola lanzada por la empresa japonesa Sony Corporation, conocida como 'PlayStation', elaboró los primeros juegos para el CD-ROM<sup>7</sup>, estimulando la producción de numerosas instalaciones, de modo que la interacción, se consideró la innovación más grande en términos de entretenimiento y comunicación. El género que conquistó el mayor número de jugadores fue el de los videojuegos de rol. Ofrecía a jugadores y jugadoras la oportunidad de formar parte de un grupo colectivo, es decir, podían jugar y dialogar a la vez. El primero de estos juegos fue el *Dungeon* multi usuario, también conocido como MUD (o MOO), que dará el paso al género de los MMORPG, un videojuego multijugador masivo online, que permite a un gran número de personas de jugar simultáneamente, conectándose a través de la red de Internet.



***Castle Wolfenstein 3-D***  
**(id Software), 1992.**

Poco después, la aparición de las prácticas 3-D en primera persona impulsaron el éxito de los videojuegos de disparos que sólo admitían el combate, las armas y la violencia extrema; en los años 90, se dio el paso a una guerra virtual que se hizo siempre más feroz con el tiempo y el juego del tirador en primera persona fue el género que encontró el mayor número de aficionados. Las fuentes revisadas señalan que el nacimiento de los videojuegos de disparos modernos ocurrió con *Castle Wolfenstein 3-D*, lanzado en 1992 por la id Software, que contempla un único objetivo: el enemigo debe morir. Hay que matar para que avance el

juego, y hay que matar, sino tocará morir. Según Diego Levis, doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Autónoma de Barcelona, el tratamiento y la representación de la violencia “se apoya en el comportamiento casi maquinal del protagonista, en la banalización de la violencia y en la consecuente desdramatización de la muerte”; pues, la violencia es aceptada como forma de entretenimiento lúdico (Levis, 2001). *Castle Wolfenstein 3-D* fue un videojuego muy popular, fundador del género del ‘tiroteo en primera persona’, y no pasó mucho tiempo para que se creasen otras experiencias similares. De ahí, surgieron las primeras plataformas y los primeros programas que inventaron los llamados *interactivos multimedia*, invitando el público a las primeras exploraciones de redes virtuales.

---

<sup>7</sup> El término CD-ROM traduce las siglas del inglés *Compact Disc – Read Only Memory* e indica un prensado disco compacto que contiene datos de acceso.

## El desarrollo del diseño gráfico de los videojuegos: el realismo de la violencia



*Myst (Brøderbund), 1993.*<sup>8</sup>

La propagación de la red de Internet presenció la difusión global de la industria de los videojuegos, que entonces eran el mejor soporte de comunicación existente para favorecer las relaciones interculturales. Este cambio condujo la industria por un nuevo, emocionante y complejo camino. Rápidamente, consumidores y consumidoras se sirvieron de esta herramienta para jugar en línea con personas de todo el mundo e interactuar dentro de los universos virtuales. En aquella época, la innovación del material interactivo, junto al sorprendente desarrollo gráfico, había convertido el

videojuego en un medio artísticamente significativo y siempre más trascendental para la difusión de la información. Los juegos de rol conocieron un éxito sin precedentes, y así, grupos de todas las edades se sumergieron en estos paisajes ficcionales de última generación que permitían leer y crear textos, provocar sonidos, observar y modificar imágenes, es decir, reinterpretar las formas de representación del espacio.

Desde el ámbito académico, estudiosos y estudiosas del arte visivo y literario en la cultura digital, como Mary-Laure Ryan, comentan que a principio de los años 90, la producción de la gráfica digital pasó por la misma revolución que vivió la pintura en su época después de la creación de la perspectiva. *“La perspectiva en la pintura sumerge a un cuerpo virtual en un entorno que en la imaginación se extiende más allá de los confines del lienzo”* (Ryan, 2004: 223). En el caso de los videojuegos, la tendencia inmersiva del diseño gráfico condujo hacia técnicas de simulación siempre más sofisticadas, que dieron un salto gigantesco con la tecnología en 3-D. De este modo, se pudo atenuar la distancia entre el espacio físico y el espacio visual de la pantalla, ya que *“La perspectiva provocaba la sumersión física del jugador en la imagen”* (Kelman, 2006: 102).

---

<sup>8</sup> El videojuego *Myst* fue una de las sagas de aventura gráfica más populares de la historia del videojuego; fue lanzado por la Brøderbund, en 1993. En el juego, nos meteremos dentro del libro de *Myst* y para avanzar hay que resolver todo tipo de jeroglíficos, retos y puzles, que no son nada intuitivos ni fáciles, con necesidad de dedicarles mucho tiempo y tener mucha paciencia, intuición y agudeza.



***Heavy Rain (Sony C. E.), 2010.***<sup>9</sup>

Con la introducción de los gráficos en 3-D dejamos de imitar un espacio virtual y entramos en un mundo en donde se suspenden las leyes del espacio físico y desaparecen los límites entre ficción y realidad. Fue en aquel entonces, cuando los videojuegos adquirieron el poder para capturar y duplicar el mundo. En Francia, los hermanos Alain y Frédéric Le Diberder, declararon que, sin duda alguna, con los videojuegos nacía el *decimo arte*, dándose cuenta de que el videojuego se había convertido

en un área de estudio diferenciada (Le Diberder, 1993: 8). Gracias a los videojuegos existe un lugar de producción de sentido que ofrece otras modalidades de expresión mediante una nueva relación con los significados culturales; los videojuegos creaban un espacio de representación distinta para las personas y constituían ya un dispositivo con que mirar hacia el pasado y meditar sobre el presente. En un artículo publicado en el año 2002 para la revista francesa *Cahiers du Cinéma*, Erwan Higuinen, y Charles Tesson advierten proféticamente que “en adelante, el videojuego ya no necesitará imitar al cine para existir, porque propone hipótesis que el cine nunca ha podido formular, además de emociones de otra naturaleza” (Higuinen y Tesson, 2002: 4).



***Postal 1 (RipCord Games),  
1997.***

En poco más que tres décadas, el videojuego se había impuesto como un fenómeno social dotado de un gran poder de penetración entre la población infantil, juvenil - e incluso adulta, vehiculando de forma implícita y explícita mensajes políticos, religiosos y culturales. La observación del menor se había acostumbrado a asimilar una nueva retórica visual que devolvía una nueva estética del lenguaje, incorporando nuevos registros y formas, de manera consciente o inconsciente.

---

<sup>9</sup> *Heavy Rain* es un videojuego de drama interactivo, es decir, que presenta una representación cinematográfica; fue distribuido por la Sony Computer Entertainment a partir del año 2010. La trama se inspira a un thriller psicológico que envuelve las historias de todo un país, donde el *Asesino de Origami*, perseguido por la prensa, amenaza la clase más joven de la población.



***Postal 2 (RipCord Games),  
2003.***

Sin embargo, existe una amplia investigación que señala los videojuegos como propiciadores de trastorno afectivo, relacional y, tal vez, de conductas violentas y/o compulsivas (Greenfield, 1984; Lin y Lepper, 1987; Provenzo, 1991). De hecho, aunque el estudio de la agresividad ligada a los videojuegos no haya demostrado la existencia de alguna conexión entre las dos variables, es cierto que la mayoría de los videojuegos transmitían mensajes que reflejaban los paradigmas de una sociedad violenta y militarista, basada en relaciones binarias (Estalló, Masferrer y Aguirre, 2001: 161-174).

Las imágenes que aparecen deberían mostrar el contenido de un videojuego de disparo llamado *Postal*, una larga serie de títulos distribuidos por la RipCord Games desde 1997<sup>10</sup>; estos tipos de juegos “exhiben un concepto de poder que crea un estado de dominación de todos los que son considerados *otros*, vietnamitas, árabes, comunistas, robots, muertos vivientes, etc., a los que debe eliminar sistemáticamente si quiere llevar a buen término su misión (...)” (Levis, 2001: 4). Estas imágenes no reflejan *realmente* un mundo de ficción, ya que “como los juegos, el arte es un traductor de experiencias. De repente recibimos en una nueva clase de material, lo que ya hemos visto o sentido en una situación dada” (McLuhan, 1996: 251).



***PEGI (Pan European Game Information)***

En 1994, la cuestión sobre los contenidos nocivos en los videojuegos alcanzó un nivel nacional en Estados Unidos cuando, bajo presión gubernamental, la industria lanzó el comité de clasificación de aplicaciones y entretenimiento (ESRB), un sistema que dividía los videojuegos en base a la edad y que fue dispuesto para informar las consumidoras

y los consumidores - sobre todo los padres - sobre los temas y los contenidos presentes. Hoy día, contamos con más que un criterio de clasificación de videojuegos; en 2002 Japón adoptó el método CERO, mientras que en Europa hubo un sistema de autorregulación desde el 2004, el PEGI (Pan

---

<sup>10</sup>La serie de videojuegos titulada *Postal*, responde al género de videojuegos de disparos en primera persona. Estos tipos de videojuegos de tiroteo presentan un sistema narrativo cerrado, donde el objetivo es solo aquel de disparar. Uno de los primeros experimentos de este tipo de videojuego fue desarrollado por George Lucas, propietario de la empresa de producción de videojuegos *Lucas Art*, que lo indicó como “el botón de fuego”.

European Game Information), que, actualmente, se ha extendido a más de 26 naciones. Era evidente que los videojuegos ya no eran solo juguetes y no podían ser banalizados o considerados simplemente desde el punto de vista del entretenimiento. El éxito y la evolución del videojuego dieron nuevas perspectivas a la cultura visual, reflejando un mundo alternativo en donde las personas se sentían lejos de la realidad cotidiana. Un nuevo modo de comunicarse, una nueva forma de expresión, un nuevo manejo de las imágenes y del lenguaje. Este fenómeno probablemente podría sugerir algunas pistas con respecto a las transformaciones que ha experimentado la sociedad occidental en las últimas décadas. Con respecto a los videojuegos, tal y como señala Neil Postman en 1982, “un cambio importante provoca un cambio total” (Postman, 1994: 20).

## Capítulo 2.

### FEMINISMO Y VIDEOJUEGOS

El lenguaje bélico de los videojuegos tiene sus orígenes en un discurso patriarcal, colonial y capitalista que asigna género, raza y clase, imponiendo forma y definición a las subjetividades de los sujetos. En esa dirección, las polémicas despertadas en los ámbitos de desarrollo de los estudios de género destacan el problema de la exhibición de contenidos sexistas, cuestionando la diferencia en el uso de los videojuegos entre mujeres y hombres; estas prácticas comprenden un análisis más amplio, que permite observar la heterogeneidad<sup>11</sup> del cambio tecnológico, teorizando sobre la relación entre significante y significado en las ciencias modernas y evidenciando, a la vez, los tránsitos entre metáfora y materialidad, corporeidad personal, pública y política y también entre producción y consumo. Para abordar estas cuestiones, intentaré analizar un conjunto de obras que han observado críticamente videojuegos antiguos y actuales que muestran una imagen reduccionista y uniformada de los roles asignados a las figuras masculinas y femeninas.

#### ¿Qué juego prefieren las chicas?

La tesis expuesta en el libro de Justine Cassell y Henry Jenkins, *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, publicado en 1998, nos sitúa a principios de los años 90, cuando se desarrolló la acción y la influencia del feminismo en el diseño y la producción de videojuegos; primero de todo, se

---

<sup>11</sup> De acuerdo con Judy Wajcman, que teoriza las relaciones entre mujeres y nuevas tecnologías, me refiero a la flexibilidad interpretativa de la tecnología para indicar que las nuevas tecnologías ofrecen siempre nuevas herramientas para ejercer más funciones a la vez, y, por lo tanto, sus efectos pueden cambiar según las exigencias y los estilos de vida de las consumidoras y los consumidores.

subraya la importancia de favorecer iguales condiciones de acceso a las nuevas tecnologías para hombres y mujeres, en cuanto herramientas que contribuyen al empoderamiento social y económico de las personas en la sociedad. Cassell y Jenkins señalan que, en muchos casos, analizar los videojuegos significaba plantear un estudio sobre ‘chicos que juegan a videojuegos’; por eso, la cuestión sobre las relaciones entre videojuegos y género deviene imprescindible siendo el videojuego el portal de acceso al reino tecnológico para niñas, niños y adolescentes. A finales de los años 90, cuando Internet irrumpía a escala mundial, los videojuegos representaban ya una industria muy poderosa en EEUU, Europa y Japón, que solicitaba constantemente una expansión del mercado, sobre todo, percibiendo el poco interés de las chicas en las prácticas de videojuegos. Lo que se puso de manifiesto fue el problema de la existencia de específicos paradigmas culturales que percibían las distinciones en base al sexo como indicadores de específicos rasgos sociales y culturales asociados respectivamente a los hombres y a las mujeres. Según esta visión, se conciben a los hombres como “agentes activos, racionales y civilizados, y a las mujeres como elementos reactivos, irracionales y naturales” (Amorós, 1994: 6-21).<sup>12</sup>

A partir de la institución de estos estereotipos es posible explicar la exclusión de las mujeres de la tecnología como una consecuencia del predominio masculino sobre los trabajos cualificados, que se desarrolló durante la Revolución industrial. En sus obras, Judy Wajcman, estudiosa de las relaciones entre género y tecnologías, señalaba que las mujeres quedaron al margen del desarrollo tecnológico igual que en otros ámbitos de influencia, como ciencia, ingeniería y diseño tecnológico, de acuerdo con un concepto de violencia ‘estructural’ que definía el carácter de las relaciones de poder que se habían establecido entre hombres y mujeres; la autora detalla los conflictos que se crearon en el mundo del trabajo frente al cambio tecnológico, cuando incluso los trabajadores manuales, generalmente defensores de la clase obrera, dificultaron el acceso de las mujeres a puestos de trabajos técnicos cualificados. De ahí, se había creado un estrecho vínculo entre la tecnología y la masculinidad, lo que explicaría, por un lado, la marginalización del género femenino y, por otro, el signo masculino que caracteriza la tecnología, tanto en su diseño como en su utilización (Wajcman, 2006: 44). Por ende, en el caso de los videojuegos, “el proceso de socialización es el que condicionaría la forma en la que las mujeres se acercan o evitan los videojuegos y las nuevas tecnologías” (Cassell y Jenkins, 1998: 7).

---

<sup>12</sup> Quisiera dedicar una nota a la primera programadora de ordenadores del mundo, Ada Byron, que nació en 1815 en Gran Bretaña y siguió estudios particulares de matemática en la Universidad de Londres. Ada colaboró con Charles Babbage – conocido como el padre de las computadoras – y juntos lograron programar la primera máquina de cálculo. En 1979 el Departamento de Defensa de Estados Unidos creó en honor de Ada Byron, un programa conocido como ‘lenguaje de programación Ada’.



***Duke Nukem Forever (Apogee Software),  
2011***<sup>13</sup>.

No hay que sorprenderse si muchos videojuegos que aparecieron entre los años 70 y 90 reflejaban una idea distorsionada de lo masculino, elevada a categoría de universal, en la que sólo se dan valores como el poder, la fuerza, el dominio, el honor, el orgullo, el desafío, la venganza y el desprecio. Además, en la mayoría de los videojuegos lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo y sumisión (Díez et al., 2004: 352-355).

Cassell y Jenkins, señalaron las contradicciones políticas que acompañaron el fenómeno del “girls games” movements, que surjo con el objetivo de crear un mercado de juegos para el público femenino. La aparición del movimiento coincidió con el desarrollo, entre los años 80 y 90, del feminismo empresarial en EEUU, cuando mujeres empresarias y directivas quisieron ofrecer a las mujeres una visión positiva de las tecnologías, promoviendo la formación y el ingreso en el sector tecnológico; en concreto, estas mujeres se ocuparon de crear un mercado de bienes y servicios tradicionalmente asociados a los hombres, incrementando así el interés hacia las nuevas tecnologías. De ahí, después del sorprendente éxito del videojuego *Barbie Fashion Designer*, lanzado por la compañía Mattel & Co., en 1993, nacieron pequeñas compañías de producción de videojuegos ‘para chicas’ como HerInteractive, Girl Games, Purple Moon. La página web llamada ‘Just4Girls’ promovía sus creaciones, incluyendo un portal de información para el utilizo del *software*<sup>14</sup>. Este fue el resultado de una relación inestable y conflictiva entre un giro de feministas activistas, como Marsha Kinder, Ellen Seiter - que luchaban en contra de la exclusión de las mujeres de las tecnologías - y el sector privado de las industrias líderes.

---

<sup>13</sup> *Duke Nukem Forever* es un videojuego publicado en 1991, desarrollado por Apogee Software y cuenta la historia de un héroe que viene contratado por la CIA para salvar el universo de un ataque del ejército de *Techbots*. La presencia de las mujeres en este juego es casi imperceptible y cuando aparecen tienen exclusivamente la función de confirmar el valor del héroe adoptando una actitud servil y obsequiosa.

<sup>14</sup> Con la palabra ‘software’ se entiende el equipamiento/soporte lógico de un sistema informático, lo que permite a un ordenador de llevar a cabo, por ejemplo, operaciones de cálculos y escritura.



[www.just4girls.com](http://www.just4girls.com)

Estas empresas colaboraban entre ellas para realizar videojuegos más ajustados a los gustos de las chicas y acercarlas a las nuevas tecnologías; de acuerdo con Cassell, esta fue una respuesta radical: si, por un lado, pretendía acercar las niñas y las jóvenes a los videojuegos, por otro, la existencia de 'juegos específicos para las chicas' reafirmaba que todos los demás de los videojuegos eran para chicos y que este seguía siendo un sector prevalentemente masculino. El problema es que se justificaba un tratamiento diferenciado para hombres y mujeres; esta iniciativa llevaba a perfilar una determinada identidad femenina que contribuía a marcar las diferencias entre hombres y mujeres. Como podrá recordarse, los videojuegos se popularizaron en los años 70, coincidiendo con un momento de escisión y de multiplicación de las interpretaciones del feminismo en el mundo occidental.

La propuesta del feminismo empresarial seguía una tendencia concorde con el esencialismo y el biologismo de algunas teorías feministas que van aproximadamente desde los años 60 hasta los años 80, que asignaban unos rasgos específicos a la forma de 'ser mujer' y a la de 'ser hombre'; durante estas décadas, el sujeto político del feminismo sigue un discurso identitario basado en las diferencias entre hombres y mujeres, lo que viene a ser el discurso de la *diferencia de género*. Este será el eje central del pensamiento feminista 'de la igualdad' – que tiende a desarrollar su actividad a través de prácticas institucionales para reivindicar iguales condiciones de acceso al poder político entre hombres y mujeres – y el feminismo de la diferencia que pone al centro la idea de que haya una enorme separación entre hombres y mujeres, por eso, busca espacios sólo para mujeres, donde poder construir la visión femenina del mundo. Aunque el feminismo de la igualdad se caracteriza por la igualdad funcional entre los sexos, junto al feminismo de la diferencia, ambas perspectivas defienden un discurso basado en la oposición de las esferas masculina y femenina.

En aquellos años, la crítica elaborada por las filósofas francesas como Hélène Cioux y Luce Irigaray se caracterizó por una simbología que opone lo masculino a lo femenino. La mujer divina de Irigaray, la Medusa de Cioux, son la encarnación de los valores femeninos, figuras que sirven para criticar los discursos patriarcales con respecto a la subjetividad de las mujeres y para reafirmar el principio de la diferencia, a partir de la diferencia sexual (Monticelli, 2008: 1127 – 1143). Esta es la filosofía que subyace al proyecto titulado 'Just4girls', el resultado de la construcción de una específica ideología con que se identifica el sujeto implicado en el proceso de liberación 'la mujer'; de todos modos, el sujeto feminista conforme a una identidad rígida sirvió, sin duda, para la movilización y la propagación del movimiento

feminista, aunque produjo un debate que a menudo se ha centrado en 'la mujer' en sentido universal, descuidando la importancia de mirar hacia la experiencia singular femenina. Por ejemplo, Brenda Laurel, directiva de la compañía Purple Moon, suponía que para la creación de un mercado femenino de videojuegos era necesario identificar las específicas preferencias de las jugadoras. Para ello, se preocupó de coordinar equipos de investigación para observar el mercado de la moda y los juegos tradicionales; una de las propuestas de la compañía HerInteractive fue *Nancy Dream*, en 1998, un videojuego cuya protagonista se inspira a un famoso personaje que aparecía en varias novelas de misterio dirigidas a niños/as y jóvenes<sup>15</sup>.



***NancyDream***  
**(Herinteractive),**  
**1998.**

En la serie literaria, *Nancy* es conocida por ser una detective intrépida, audaz, mientras que en el videojuego se vuelve una mujer dócil, pasiva, que debe resolver el misterio de un millonario perdido recogiendo pistas como monederas y lápiz de labios. Cassell se opone, explicando que, de este modo, las niñas seguirán jugando 'como mujeres' y seguirán eligiendo juegos 'para mujeres' (Cassell y Jenkins, 1998: 13); en realidad, estas empresas reivindicaban sus ideales feministas mediante el elogio de valores típicamente femeninos, formulando una estrategia de denuncia que femenina no procedían de una amplia revisión de la condición de las mujeres. Además, en aquel caso, la combinación de objetivos políticos y económicos produjo una serie de resultados ideológicamente impuros, ya que las políticas culturales, en

manos de grandes corporaciones, se forman siempre menos en base a la intervención gubernativa. La difusión del feminismo en aquellas décadas había generado distintos enfoques analíticos y en los años 90, Judith Butler hablará críticamente del intento del feminismo de establecer una identidad feminista unificadora y excluyente, sin considerar la variedad de las interpretaciones existentes sobre la cuestión del feminismo.

En obras como *El género en disputa*, la autora plantea que la idea del sexo como algo natural es una construcción sociocultural al servicio de la lógica binaria del sistema de género. En línea con los planteamientos de la filosofía foucaultiana - en el marco de los estudios sobre la genealogía de los sexos - Butler afirma que la resistencia de las normas de género es debida a la necesidad de la heterosexualidad

---

<sup>15</sup> El personaje de Nancy Dream fue creado por el escritor estadounidense Edward Stratemeyer y publicado por primera vez en 1930.

para la conservación de los códigos sociales vigentes y tal resistencia se apoya sobre la concepción del sexo como algo natural. (Foucault, 1994: 115-123; Butler, 2001: 23).

En esa dirección, las feministas como Teresa De Laurentis, Judith Butler, Donna Haraway, teorizaron la existencia de un sistema complejo que subyace a la construcción de la identidad, que lleva a interpretar la heterosexualidad como una posibilidad, igual que otras actividades sexuales; estas ideas generan un programa político 'visionario' que quiso deconstruir los conceptos de sujeto e identidad, valiéndose del potencial ideológico de varios personajes, varias figuras humanas y *post-humanas* que unían normas y desvíos en un mismo cuerpo. De este modo, se dio vida al *queer* de Judith Butler (1990), al *sujeto nomade* de Rosi Braidotti (1994) y al *cyborg* de Donna Haraway (1995), que abrían otro capítulo del desarrollo epistemológico feminista, cuyo sujeto ahora no sigue la lógica de un sistema dual, sino que rechaza la existencia de categorías que seleccionan los individuos en base a los modelos genéricos de 'varón', 'mujer', 'homosexual', 'heterosexual' indicando todas estas como 'identidades sociales', meras construcciones que radican en las estructuras discursivas simbólicas del orden social, generando relaciones de poder (Monticelli, 2008: 1127 - 1143). Los sujetos *post-humanos* son el reflejo de un propósito común con que se rechazan las oposiciones binarias y la lógica lineal que considera 'el sujeto' como un estado previo al lenguaje (Salanova, 2012: 25).

El adjetivo inglés *queer* - que en el siglo XVI significaba 'raro' 'anómalo' 'diferente' - es el término utilizado para indicar toda una serie de prácticas y teorías políticas surgidas en EEUU a partir de la década de los ochenta frente a la política identitaria del feminismo y de los movimientos gay y lesbianos. Los sujetos se definen *queer* encarnando un acto de diferencia, o mejor dicho, declarando su diferencia frente la norma heterosexual. La palabra *queer* a partir de estos años pasará a indicar la disidencia sexual. En esta misma línea, Rosi Braidotti, teórica del pensamiento feminista contemporáneo, introdujo su concepto del 'sujeto nomade' para referirse a la idea de una vida en tránsito, que depende de un cuerpo siempre en devenir, que abandona la identidad para de-construir y re-construir su propia subjetividad.

Esta será la nueva imagen del del feminismo en los años 90, que muestra un sujeto que pierde su unicidad para encarnar una multiplicidad de sujetos y agencias diversas. Así, en la época de las tecnologías del cuerpo, Donna Haraway teoriza el sujeto como un ser indeterminado, no natural y no biológico, que posee un cuerpo virtual, el lugar de todas las posibles recombinaciones de la subjetividad.

En el texto, *Ciencia cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza* (1984), la autora indicaba cómo las nuevas tecnologías pusieron en cuestión la noción de sujeto como lugar rígido y cerrado, permitiéndole un viaje analítico en lo fortuito, lo aleatorio, en una pluralidad de voces y de instancias. De ahí, aparece la figura del *cyborg* – que indica la fusión del sujeto-máquina – una imagen rompedora que subvierte el significado del escenario material y simbólico centrado en un sistema dual de pensamiento. El cyborg es un ser incompleto, que rechaza la inmovilidad de los significados tradicionales asignados a los géneros, explorando distintas prácticas subjetivas para obtener una múltiple interpretación de su experiencia corporal, cuestionando las fronteras entre el cuerpo humano y la máquina.

Ahora se afirma que el sexo, el género, la raza y la clase no pueden ser criterios de evaluación para delimitar la experiencia de los sujetos; estos. El problema, como explica Butler es que la identidad se ‘encarna’ mediante prácticas discursivas, por lo tanto, es sólo una posibilidad como otra. De aquí, la autora pondrá al centro la cuestión de la ‘representación’ como el vínculo que se establece entre lo corporal y su encarnación en la realidad del discurso social (Butler, 2001: 43-56). El cuerpo ejerce una función política de representación, se le considera como algo externo, “una abstracción simbólica” que se define en base a un determinado rol social.

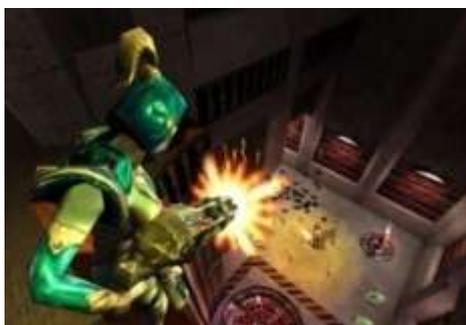
En esta línea, los individuos necesitan tomar parte de un específico campo de acción, y por eso, reproducen la cotidianidad de un orden regulador de las conductas y las apreciaciones recíprocas. Erving Goffmann, en su libro *Espressione e identità*, del año 1979, sostiene que el individuo debe negociar con sus sentimientos para proteger una imagen ‘ideal’ y ‘funcional’ del sí mismo y estas ideas son el resultado del lenguaje que utiliza para referirse al cuerpo. Desde esta óptica, el cuerpo es descrito a partir de las ideas que tenemos sobre la realidad, encarna la mirada objetiva del sujeto hacia el mundo representado; de este modo, pensamos a la identidad según un sistema discursivo y material de referencias que quedan bajo forma de signos, respondiendo a exigencias de simplificación de una realidad compleja. Nos familiarizamos con una realidad compleja porque se restringe a situaciones que permiten activar mecanismos de empatía e identificación; por eso, el nuevo sujeto feminista insiste en la necesidad de transformar las prácticas discursivas dominantes que determinan la formación de la identidad.

Las feministas activistas procedentes del mundo académico, como Cassell y Seiter retomaron estas mismas posiciones, criticando duramente los videojuegos desarrollados por las compañías implicadas en el proyecto del ‘girl game’ y, en aquel entonces, estuvieron asiduamente en contacto con estas compañías

de videojuegos para orientar nuevamente la concepción existente con respecto a la relación mujer-máquina.

### Los videojuegos y las identidades de género

En el ámbito de sus reflexiones sobre la relación entre videojuegos e identidad de género, Cassell y Jenkins exploraron también el universo de las videojugadoras de *Quake*, un juego de tiroteo que devino popular en los años 90<sup>16</sup>. Según estas fuentes, en las comunidades virtuales de las redes del videojuego, se había formado un grupo de videojugadoras que practicaban videojuegos de disparos, demostrando que podían manejar armas igual que los chicos. La unión de estas en la red generó el movimiento *Quake Grrls* que se oponía a la hostilidad y el acoso online, ya que los chicos desconfiaban de las habilidades de las jugadoras, negándose a jugar con ellas. Una nueva tendencia para 'jugar con poder', para mostrar agresividad y sentirse al mismo nivel que los hombres. Desde ámbito académico surge una pregunta: ¿Deberíamos animar a las chicas a derrotar a los chicos en los videojuegos masculinos o sería mejor crear juegos para chicas?



*Quake (id Software, Midway Games), 1993.*

De acuerdo con los autores, fomento la aceptación de diferentes estilos e identidades para las mujeres y los hombres, excluyendo la posibilidad que el espacio femenino pueda representar las distintas experiencias de las mujeres; Por otro lado, las chicas del *Quake Grrls*, si bien expresaron el rechazo hacia los límites tradicionales impuestos a las mujeres, también es cierto que volvieron a proponer el predominio del género masculino, imitando sus rasgos y sus actitudes. No obstante, Cassell y Jenkins señalan que la creación de este movimiento comprobó que las mujeres tenían

mayor disposición – o mayores exigencias - para intercambiar su género, su lenguaje y hasta el cuerpo para adaptarse al 'otro' universal y salir de una posición subordinada al discurso androcéntrico. Cassell insiste que el sujeto, tanto masculino como femenino, no es una entidad monolítica e inmutable; más bien, es sustancia flexible, plasmable, sujeta a un continuo proceso de resignificación.

---

<sup>16</sup> En la parte dedicada a la historia de los videojuegos online se han proporcionado unos ejemplos del videojuego de tiroteo mediante títulos como *Castle Wolfenstein 3-D* y *Postal 1/2*.

En esta dirección, se acerca al discurso de Judith Butler que entiende el género como una construcción procedente de distintos actos de habla, algo 'performativo' porque predispone los sujetos actuando como una fuerza disciplinaria que normaliza los pensamientos, los actos y los comportamientos en base a variables como sexo, clase y raza. De aquí, tener una visión performativa del género es un modo para reconocer la función que ejerce el lenguaje en la vida de los sujetos. Hasta hoy, no hubo alguna revolución argumental en los videojuegos, aunque existen siempre más videojuegos que incluyen figuras femeninas, que van adquiriendo cuerpos fuertes y enérgicos, reproduciendo nuevas Amazonas.

Sin embargo, las mujeres que aparecen en los videojuegos más populares son generalmente heroínas hipersexualizadas. Samus Aran, protagonista del título *Metroid: Other M* - un videojuego de ciencia ficción - es un personaje que cuenta ya con casi con 25 años de historia en el mundo de los videojuegos y fue el único que puso en discusión la hegemónica presencia masculina en el género de aventura y de acción.



***Metroid: Other M (Nintendo), 2010.***



***Metroid (Nintendo), 1986.***

El primer videojuego de la serie se titulaba simplemente *Metroid* y fue lanzado por la compañía japonesa Nintendo en el año 1986; en su primera aventura en el espacio, Samus Aran escondía su identidad dentro de una armadura andrógina y sólo al final del juego el público descubría que se trataba de una mujer. Este final impactante devolvía un claro mensaje: disparar no es sólo un juego de hombres. Poco después, el videojuego ganó en popularidad, aparecieron varias secuelas y los diseñadores decidieron aportar algunas modificaciones sobre la imagen del personaje. Siguiendo el examen video-gráfico realizado en el texto, *La diferencia sexual en los videojuegos*, el resultado de una amplia investigación coordinada por Enrique Javier Díez Gutiérrez, pedagogo, filósofo y trabajador social: "La mayoría de las figuras femeninas que aparecen en los videojuegos más demandados llevan un 'sobrenatural Wonder Brag'. Lo que es excepcional en la naturaleza, sabia por demás en sus equilibrios, resulta habitual e imprescindible en la

realidad de lo virtual. Semivestidas o más bien, semidesnudas con trajes escasísimos de tela, con exagerados pechos y culos y unas curvas que traslucen un cuerpo tan escultural - según los patrones masculinos - como irreal entre el armamento que portan” (Díez et al., 2004: 342). Sería difícil poder añadir otros datos a este estudio original; ante esto, sólo puedo asumir que las tecnologías de los videojuegos son capaces de ofrecer nuevas herramientas más rápido que nuevas teorías y que las protestas contra el tratamiento discriminatorio de las mujeres en los videojuegos no están al centro de los intereses de los editores.

Estos modelos ficcionales se inscriben en la estructura más íntima de la consciencia de los sujetos y se convierten en ‘mascaras’ que pertenecen al dominio de lo real. El lenguaje visivo crea un universo de significados que se inyectan, se articulan y se encarnan en ‘formas de sujetos’, el resultado de una experiencia que se modela a contacto con la lógica del dualismo moderno jerarquizado. Conforme a una fase madura del pensamiento foucaultiano, centrado en la constante transformación del “yo” subjetivado a través de prácticas sociales y discursivas, Butler hablará de una posible estrategia de reivindicación lingüística, que permite concebir el lenguaje como un sistema estructurado por códigos lingüísticos que pueden ser revisados a partir de nuevas experiencias. La autora plantea que el significado que adquiere el cuerpo puede desestabilizarse durante el curso de la repetición, porque las acciones de los sujetos no son automáticas y pueden escapar al control de las categorías sociales y culturales. Por lo tanto, para evitar el determinismo es necesario tener consciencia de que el cuerpo puede desconectarse de la habla, pensando al lenguaje como a una estructura que no puede traducir por completo la experiencia corporal del sujeto. Aquí, la ‘performatividad’ de que habla Butler es la simulación y la reiteración de las normas que conforman el género, que deviene una estrategia de resistencia para distinguir las prácticas de formación discursiva, donde el cuerpo y el lenguaje ya no coinciden y donde es posible apropiarse de nuevos significados.

Como recuerda Mary-Laure Ryan, estas ideas de la época postmoderna sobre la cuestión del lenguaje en la formación de los sujetos - sostenidas por autores como Jaques Derrida (1997), Michel Foucault (1980), Julia Kristeva (1978) y Mijaíl Bajtín (1994) - se desarrollaron con teóricos de lenguaje como Joy David Botler, Michael Joyce y Stuart Moulthrop, que produjeron una estética que reflejaba el potencial de la interactividad, en donde el lector participaba activamente a la creación de la historia; estos y otros

autores también contribuyeron a la creación de lo que se conocerá después como *hipertexto*<sup>17</sup>, promocionando este producto como “la narración constituida por la búsqueda de significado que emprende el lector” (Ryan, 2004: 23-25). De hecho, el carácter dinámico de la comunicación digital junto a la práctica interactiva convierten el videojuego en un medio eficaz, que permite representar una serie de circunstancias que se resisten a la realidad que se espera del lenguaje en general; a partir de aquí, cabe preguntarse, ¿Qué sucede cuando cambian las modalidades de representación del sujeto? ¿Despojarse de la propia identidad y representarse mediante una figura digital ayuda a desvelar el sistema binario y la lógica política y estructurante que lo sustenta?

En los juegos de ordenador, Espen Aarseth, autor de *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature*, afirma que: “el usuario adopta el papel del personaje principal y por lo tanto, no contempla a dicho personaje como si fuera otro, ni siquiera como si fuera otra persona, sino simplemente como una versión de si mismo controlada con un mando a distancia” (Aarseth, 1997: 113). Pues, este espacio de realidad nos solicita un dialogo, un intercambio de signos y aquí la práctica interactiva, provee opciones, necesita de un cambio de ritmo, y nos cambia cuando lo cambiamos (Ryan, 2004: 368-369). Por otro lado, en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) los usuarios se encuentran físicamente distantes y comunican en tiempo real bajo identidades falsas, actuando dramáticamente en un ‘teatro’ virtual, donde se crea una tensión entre las identidades públicas y privadas y se eliminan las barreras entre estas dos esferas.

En el libro *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*, del año 1997, Sherry Turkle defiende que la dimensión virtual de internet es un espacio donde sentirse libre de elegir una nueva identidad, porque las personas ahora pueden explorar los límites de la propia personalidad, adoptando múltiples formas de ser, formando redes de relaciones online que pueden ser más profundas de las reales (Turkle, 1997: 15-22).

Aquí, cruzar las fronteras de la propia identidad significa refutar los límites discursivos de una cultura que establece normas, distancias y sistemas de poder; barreras que separan los grupos étnicos, las clases y los seres humanos. Por eso, frente al sistematismo de la estructura de los juegos analizados, que niegan la individualidad y el acontecimiento, hace falta profundizar el estudio sobre las posibilidades de la comunicación digital y de las prácticas interactivas. Como sugiere Theresa Senft - una pensadora que

---

<sup>17</sup> El término hipertexto indica un texto electrónico - que aparece en un dispositivo - que permite conducir a otros textos relacionados.

estudia cómo intervienen las máquinas en la construcción de la subjetividad, autora del texto titulado *Interpretar el cuerpo digital, una historia de fantasmas* (1997) – “la escritura digital es un campo no discursivo que rompe el equilibrio del lenguaje, dando vida a una pluralidad de escrituras; por lo tanto, Senft afirma que el feminismo debería transformar “la política del cuerpo de la escritura femenina” para abrazar “una política cyborg de la escritura digital” (Senft, 1997).

Estos planteamientos siguen la idea de una sociedad en donde los individuos circulan en un mundo fragmentado y atomizado, el queer, el cuerpo nomade y el sujeto-máquina, lejos del binomio naturaleza/cultura, rechazan la eficacia de los regímenes reguladores y disciplinarios. En base a estos planteamientos, las diferentes estéticas feministas que aparecen a continuación fusionan el cuerpo con las máquinas, utilizando el propio ser real y corporal como material artístico, como un proyecto en construcción que traduce la noción de performatividad elaborada por Butler. En estas obras, el videojuego deviene un medio capaz de formular nuevos lenguajes y nuevas visiones, ofreciendo la ocasión para pasar de la norma al desvío; así, el significado de la palabra ‘virtual’, relacionado a la idea del ser real y material, provoca la sensación de formar parte de un proceso de desaparición, o mejor dicho, de desmaterialización. Asimismo, la llamada

‘realidad virtual’ (RV)<sup>18</sup>, comprende la metáfora de la exploración, de un viaje que podemos empezar por cualquier dirección y que promete nuevas aventuras en un espacio inexplorado.

### **Los videojuegos y la simulación del cuerpo en las estéticas feministas contemporáneas**

En el ámbito del arte contemporáneo existe una amplia tradición de obras que convierten el cuerpo femenino en el punto de partida de las reflexiones artísticas. Entre los años 80-90, el vigor filosófico de la performance, a la luz de los conceptos de cuerpo propuestos por Judith Butler, captó el imaginario de muchas artistas y activistas como Cindy Sherman y Barbara Krueger, Martha Rosler, Annette Messager que disuelven el imperativo heterosexual de la sociedad patriarcal cuestionando los simulacros mediáticos y las estrategias publicitarias de los medios de comunicación. (Alario Trigueros, 2009). Estas artistas trabajaban con los nuevos soportes artísticos como el filme, la fotografía, el video y el material publicitario del mundo mediático en general. En este contexto el cuerpo de la mujer aparece en

---

<sup>18</sup> En adelante, RV. El significado de ‘virtual’ remite a la palabra latina *virtualis* e indica ‘el potencial’, que para la filosofía escolástica evoca algo que existe, una fuerza que permite la creación. Más tarde, entre XVIII-XIX los estudios de la óptica – que analizaban la imagen virtual– sometieron el término al servicio de un sistema binario, así que se hablaba también de lo virtual como un engaño, una ‘máscara’ de la realidad, algo externo a ella. Por otro lado, quedaba la interpretación de la escolástica, que seguía indicando lo virtual como potencia creadora.

fragmentos capturado por fotos o por instalaciones audiovisuales – bocas, senos, dientes, ojos, vulvas, orejas - narrando episodios de vida, escenarios domésticos, públicos y privados. Las mujeres convierten el propio ser corporal en un campo de acción, en una respuesta que invalida el sistema semiótico-simbólico expuesto en los discursos masculinos dominantes, creando un espacio de indeterminación para prácticas correctivas, confiando en que el arte pueda despertar las consciencias y reafirmar la mentalidad de los individuos.



***Semiótica de la cocina (Rosler, Martha), 1975.***

Para proporcionar un ejemplo, Martha Rosler, una autora muy conocida de la escena artística internacional, en 1975 elaboró el vídeo titulado *Semiotics of the Kitchen (Semiótica de la cocina)*, donde aparece en un ambiente doméstico, empuñando distintos utensilios de cocina con rostro serio, y una vez allí, comienza a pronunciar con voz alta el nombre de cada uno de ellos en orden alfabético, mostrando una actitud incómoda y acompañando gestos que permiten que cada instrumento pierda su significado, pues, su habitual uso domesticado. El espacio de la cocina,

comúnmente asociado a la imagen de la mujer, deviene un lugar de crítica donde poner en ridículo la supuesta realización personal que las mujeres conseguirían de unas prácticas domésticas a las que se ven constreñidas socialmente (Aliaga, 2012).

El arte feminista contemporáneo interpreta la realidad como un simulacro, porque defiende que las imágenes que conforman la cultura contemporánea no pueden vincularse a ningún aspecto de la realidad, así, lo virtual se sustituye a lo real y este real se convierte en 'hiperreal' y 'objetivación de sentido'. El cuerpo de las artistas feministas de la época contemporánea pierde la unidad, porque se vuelve incompleto y se reconoce en otras formas; estos cuerpos se construyen, se reinterpretan, rechazando la idea de estabilidad, reflejando la complejidad y la indeterminación de los individuos.

En estas representaciones el cuerpo empieza su fusión con lo mecánico, anunciando la llegada del cyborg y del cuerpo virtual. A raíz de estas primeras experiencias, que nacen del manejo de medios de comunicación – principalmente visuales – emerge un arte que, desde la mitad de los años 90, se convierte en un proceso abierto, resistiendo a cualquier tipo de codificación. El arte feminista de los nuevos medios cambia la identidad de las artistas en una imagen plural y cambiante que se inspira a unas prácticas de

distanciamiento y 'defamiliarización' produciendo una comunicación interactiva con la obra.<sup>19</sup> La imagen interactiva se concibe como un artificio capaz de crear efectos específicos que desvían la percepción cotidiana del cuerpo femenino.



***World of female avatars***  
**(Stermitz, Evelyn), 2005.**

En el año 2005, Evelyn Stermitz, un artista austriaca con una formación en medios de comunicación audiovisuales, realiza *World of female avatars*,<sup>20</sup> empleando las características del videojuego para crear una plataforma de comunicación e intercambio de material artístico – principalmente videos y fotografías - donde las mujeres pueden compartir distintas experiencias corporales, adoptando la performance como instrumento de autoafirmación. En su obra, pretende que el término 'avatar'<sup>21</sup> se convierta en una realidad, porque según la

autora cada sujeto es la reproducción y repetición de un modelo condicionado por las leyes del orden social; en esta óptica, el proyecto invita a compartir perspectivas culturalmente diferentes en torno a cuestiones sobre la construcción de la identidad y la sexualidad. El objetivo es ampliar el conocimiento de la experiencia femenina en relación al cuerpo, por eso, el avatar del cuerpo femenino deviene un vehículo de comunicación e interpretación visual, el centro de la producción de un espacio político.

Con Evelyn el mundo sexual y el cibernético coinciden para ampliar el discurso sobre el cuerpo y el lenguaje encargado de expresar y materializar una determinada forma de sexualidad; el cuerpo del avatar no se traduce en términos de naturaleza ni a través de una ideología cultural, por eso, no está sujeto a las distintas repercusiones sociales de los modos de conceptualización y puede servir como un medio para poner al centro la importancia del deseo auténtico y productivo, de la creación y de la energía pulsional del sujeto. En esta misma línea, se encuentra el programa del ciberfeminismo, un movimiento que atraviesa diferentes posturas teóricas, a partir del feminismo francés de tercera ola, el post-

---

<sup>19</sup> En inglés, el término *new media art* se refiere a las obras de arte creadas mediante las nuevas tecnologías, como el arte digital, electrónico, multimedia, interactivo.

<sup>20</sup> *World of female avatars* es un proyecto de Artnetlab, una asociación donde colaboran la Academia de Bellas Artes y la Facultad de Ciencia de la Información de la Universidad de Ljubjana (Slovenia).

<sup>21</sup> El idioma sánscrito traduce el término 'avatarah' como el proceso de re-encarnación de *Vishnu*, un dios hindú, según el Brahmanismo.

estructuralismo<sup>22</sup>, alimentando una polémica centrada en temas como el cuerpo y la sexualidad; se trata sobre todo de un giro de artistas y activistas que no presentan una teorización homogénea y que emplean las nuevas tecnologías para experimentar otros paradigmas interpretativos de la composición de las identidades de género, mirando hacia el proceso de creación del lenguaje.



***Infiltrate (VSN Matrix), 1991.***

En 1991, un colectivo de artistas de Adelaide (Australia), conocido como *VNS Matrix* y formado por Josephine Starrs, Francesca da Rimini, Virginia Barratt y Julianne Pierce elaboró proyecto en el marco del ciberfeminismo. Su primera realización fue un videojuego dedicado a la exploración de la identidad femenina y dedicado especialmente a las mujeres, donde el empleo de la tecnología sirve para explorar y reivindicar los órganos sexuales femeninos. En sus prácticas,

utilizan las herramientas que proporciona la comunidad de los juegos – como sustituciones de códigos y la performance – para celebrar esa dedicación comunal por el software que puede compartirse libremente otorgando la interconexión y la creación de comunidades virtuales, logrando utilizar Internet como un lugar para el discurso, la distribución y la exhibición.

Estos son ejemplos de otros usos del entretenimiento interactivo, porque comprendo que si no podemos responder por sus dinámicas actuales, por lo menos, podemos visualizar cuales son las posibilidades que se están generando en los mundos virtuales, donde las personas experimentan lo virtual como potencia, como creación, imaginación y deseo. El ciberfeminismo apareció como respuesta a la cultura popular del videojuego y se inscribe en la corriente que puso en marcha el movimiento de ‘girl power’ (chicas al poder), un conjunto de artistas, pensadoras y activistas que se apropiaron de espacios digitales para desarrollar una nueva alianza entre mujeres, máquinas y nuevas tecnologías; desde 1993 se ocuparon también de la difusión de revistas y fanzines digitales como gURL y el Geekgirl que obtuvieron cierta notoriedad, favoreciendo “la relación entre la tecnología de la información y la liberación de la mujer” (Plant, 1998).

---

<sup>22</sup> En el ámbito de la teoría post-estructuralista, los mecanismos lingüísticos que producen el lenguaje firme, que delimita y diferencia los significados culturales, están al origen del estructuralismo y que su extensión difunde el estructuralismo en otros campos, extensión a la que no equivale la instauración de proyectos comunes.

Faith Wilding, una artista multimedia, una escritora y una activista feminista, define algunos conceptos claves del activismo ciberfeminista: “el separatismo estratégico (listas sólo para mujeres, grupos de autoayuda, grupos de chat, redes, y formación tecnológica de mujer a mujer), el análisis feminista cultural, social y la teoría del lenguaje, la creación de nuevas imágenes de mujeres en la Red para confrontar los estereotipos sexistas abundantes (avatares feministas, cyborgs, fusión de géneros), la crítica feminista en red, el esencialismo estratégico y un largo etcétera” (Wilding, 2001).

En el 1997, las pioneras del *VSN Matrix* llegaron en Europa, celebrando la Primera Internacional Ciberfeminista en el ámbito de una muestra de arte contemporáneo, la Documenta X. El objetivo principal del movimiento es visibilizar la oposición feminista hacia aquellos ámbitos del sector tecnológico conformados a códigos sexistas, cuestionando el diseño industrial y estudiando las relaciones entre ciberespacio y la educación. Los ciberfeminismos preguntan por una mejora de la cultura estética, buscando un lenguaje en grado de abrir una nueva perspectiva y ampliar la experiencia de ser cuerpo. Hablar de cuerpos volátiles, de ‘sujeto corpóreo’, deviene un modo para re-configurar la sexualidad (Grosz, 1994). A las mujeres les asignaron un cuerpo funcional al orden simbólico-patriarcal, un cuerpo imaginado como fuente del deseo masculino, cuyo código se impone como dominante. Ahora, reapropiarse de una sexualidad corporal y no encarnada abre un camino hacia la conquista de una identidad autónoma, en conexión con la propia subjetividad.



***Pieces of Herself (Davis, Juliete), 2005.***

En el panorama digital, Juliete Davis es un artista y una escritora que imparte cursos de teoría y práctica interactiva, arte y escritura digital, demostrando un particular interés hacía el ámbito del ciberfeminismo, estudios de género e identidad. En el año 2005, realizó *Pieces of herself*, donde explora las intersecciones entre género y tecnología mediante un videojuego en que la autora invita usuarios y usuarias a participar de un proceso de encarnación y re-encarnación del cuerpo. En el videojuego es posible desplazarse autónomamente en un escenario doméstico, donde se esconden objetos animados que representan las ‘piezas’ de la identidad del personaje; pueden ser gotas de agua, huellas de sangre, dibujos, textos y palabras móviles; cada elemento puede ser escogido y colocado dentro de la ságoma de un cuerpo que aparece en la pantalla; el juego termina cuando todos los objetos están dispuestos en el cuerpo, según una combinación casual que eligen los/las usuarios/as. Parece que no haya alguna

resolución, pero la 're-construcción del otro' insinúa que ningún sujeto puede llegar a la total comprensión del propio ser, por lo tanto, ninguna historia personal puede conformarse a un camino lineal, ni respetar una imagen preestablecida y sigue siendo sólo una posibilidad.

El proyecto se inspira a las teorías de Elizabeth Grosz sobre el concepto de *embodiment* como encarnación del sujeto, denunciando la inscripción del cuerpo en un significado único y paralizante (Grosz, 1994). En base a estos planteamientos, Davis afirma: "Estamos culturalmente construyendo y reconstruyendo el cuerpo de acuerdo con el dominio de las prácticas interactivas presentes en ámbito digital, que a menudo provocan una híbrida encarnación (...). Así como la cultura electrónica problematiza la representación de los sujetos, puede ofrecer nuevas herramientas para explorar la identidad" (Davis, 2005).

Para Juliete Davis, este lenguaje no funciona exactamente como un poder normativo y disciplinario; es el reflejo de una fuerza que actúa en diálogo con el sujeto y se manifiesta a través de sus múltiples formas. Su objetivo es abrir un espacio para experiencias identitarias libre de fronteras y sistemas de separación entre hombres y mujeres. El programa del videojuego *Pieces of Herself* propone una amplia exploración del deseo, el potenciamiento de la imaginación y la creatividad. A través del arte de los nuevos medios, Juliete Davis plantea que el lenguaje interactivo de los videojuegos permite explorar otros aspectos y nuevas formas de ser.



***Machinima Sexual Choreographies (Salanova, Marisol) 2011.***

Marisol Salanova, filósofa, ensayista y crítica de arte, en el año 2011 propuso *Machinima Sexual Choreographies*, un documental que muestra la creación de vídeos eróticos utilizando avatares de videojuegos como los *Sims* o *Second Life*<sup>23</sup> cuyo sexo queda indefinido; la autora defiende que es posible

---

<sup>23</sup> Ambos videojuegos, *The Sims* y *The Second Life* ('segunda vida'), responden al género de videojuego de simulación que prevé la creación de un personaje y el desarrollo de una historia individual.

‘salvarse’ de la asignación del género mediante un cuerpo virtual y mostrar sexualidades alternativas para visualizar los grupos marginalizados. Estos movimientos tienen la particularidad de representar una parte diferente del cuerpo de la mujer porque entienden que el término mujer no está caracterizado en una única visión, sino que también recoge una corporeidad híbrida y en constante transformación que se desplaza hacia lo otro, lo diverso, lo diferente, incluyendo tanto lo otro sexual y cultural como al otro étnico y racial; desde esta visión, el cuerpo deviene vector de creación y experiencias, una materialidad que por su naturaleza volátil necesita re-inventarse, re-escribir cada vez el lenguaje para expresar su energía pulsional, volviendo cada vez a vivir una nueva experiencia corporal. En un artículo presente en la revista online, llamada *Página 12*, Salanova defiende que “avatares alternativos son posibles, el diseño gráfico abre una puerta muy importante. Claro que todavía tiene un largo camino por recorrer” (Milano, 2012).

Estas son sólo algunas de las prácticas existentes que testimonian una experiencia concreta de los planteamientos feministas contemporáneos; en esta visión, el videojuego es performance porque es la simulación de un dialogo improvisado que fomenta la representación de otros tipos de sexualidades, es decir, grupos que quedan al margen de la escena social y de los medios de comunicación gracias a quien sigue protegiendo la eficacia del discurso heterosexual (Salanova, 2012: 61). No existe una naturaleza “dada”, porque el cuerpo asume más que una identidad. Desde esta perspectiva, estos trabajos devuelven nuevas herramientas conceptuales para poner al centro cuestiones relativas a la producción de la identidad, la sexualidad, desvelando a la vez los distintos ‘usos’ del cuerpo a contacto con otra dimensión simbólica.

El estudio de los videojuegos permite observar el proceso que acompaña la proyección del cuerpo en una nueva dimensión, donde conecta con otras verdades de ficción. Por lo visto, los videojuegos que ofrecen hoy – que insisten en temas violentos - no permiten descubrir la verdadera naturaleza del medio; además, el escollo más grande es que los denominados *game studies* representan un campo de estudios bastante activo sólo en tiempos recientes; el mundo académico ha empezado lentamente a manejar categorías abstractas y empíricas para poder encuadrar el fenómeno del videojuego desde el ámbito de las ciencias sociales y humanidades. De hecho, sólo a principios de los 90 se hizo visible un núcleo de elementos que permitía observar el fenómeno del videojuego desde la teoría del arte, del cine y la televisión, desde la semiótica, el ámbito literario, la simulación y la teoría de la performance (Wolf y Perron, 2003: 2).

Actualmente, su estudio y su empleo sirve a las artistas y activistas de la escena feminista contemporánea para crear una nueva filosofía del entretenimiento interactivo que invita a la cohesión, la colaboración y que ahora se afirma como fuente estética; estos grupos pretenden visualizar los procesos de creación de las significaciones procedentes del sistema socio-simbólico e interpretar el carácter de las relaciones que surgen en las nuevas prácticas culturales. Este activismo observa positivamente al videojuego porque es un medio que delinea un contexto visual que queda fuera de lo previsible, siendo el resultado, cambiante, de las actividades que poco a poco se van realizando durante el juego. En esta visión, este espacio es el lugar donde el cuerpo del sujeto no viene a ser necesariamente el indicador de una específica realidad política y puede devenir un lugar de resistencia. De aquí, definiendo la importancia de fomentar los estudios relativos a la nueva dimensión del videojuego, para comprender cómo transformar este medio en una herramienta de conflicto, en un punto de partida para superar la crisis de la representación del sujeto provocada por la acción y la reiteración de los significados y las creencias tradicionales. De acuerdo con Sandy Stone – que en el marco de la teoría feminista contemporánea estudia cómo las comunidades virtuales producen cuerpos, saberes e identidades – el videojuego es “una actividad social que implica una activa participación, basada en un espacio imaginado de cuerpos que exploran, desean e interactúan, es una clave para entender cómo conceptualizamos los espacios sociales” (Stone, 1992: 102). A continuación, propongo un enfoque semiótico sobre la llamada ‘realidad virtual’, favoreciendo un estudio de las nuevas características textuales y narrativas que se dan en las realidades virtuales de los videojuegos. Por lo tanto, las reflexiones acerca de los videojuegos se han centrado principalmente en su potencial artístico, textual y visivo, generando un acercamiento estético y ético a estos tipos de prácticas sociales.

### **Capítulo 3.**

#### **LA NARRATIVIDAD DE LOS VIDEOJUEGOS**

##### **Interpretar un texto electrónico**

El procedimiento empírico consiste en una descripción del contenido narrativo de un videojuego de *simulación de la vida*, un género de juego digital conocido también como *videojuego de vida artificial*, donde se intenta reproducir las situaciones propias de la vida real, mediante la creación de personajes-*avatares* y el desarrollo de una historia individual, entrando a contacto con una entera comunidad de jugadores y jugadoras. En concreto, este análisis se centrará en el título *The Sims 3*, cuya elección vino motivada por los siguientes factores:

- comprende los elementos necesarios para abordar un análisis narrativo del juego: unos personajes que llevan a cabo una serie de acciones con una relación causal e imprevista, donde la exploración espacial por parte del jugador va provocando la sucesión de los diferentes eventos.
- es un videojuego que aplica elementos de alto nivel cultural para crear un espacio de representación de los modelos simbólicos y psico-sociales encargados de definir el perfil identitario y colectivo de los individuos.

Para la investigación el videojuego *The Sims 3* es un instrumento a favor de la expansión capitalista patriarcal y sirve como generador de las identidades, los deseos y las emociones inducidas por el espectáculo multinacional. A pesar del anterior escenario descrito, defiende que el lenguaje interactivo puede ser de gran ayuda, de modo que los individuos puedan visibilizar cómo se performa el género en el mundo occidental, superando las barreras de la homogeneidad. Por tanto, el objetivo es comprender si la traslación del cuerpo al mundo del videojuego *The Sims 3*, provoca una suspensión de la identidad (activando un proceso de desestabilización de las categorías de género), o si por el contrario *The Sims 3* es sólo un medio de comunicación convencional que promueve la producción y la organización de cuerpos sexuados en el espacio.

### **Propuesta metodológica**

El método en el que me voy a basar para introducir el análisis del lenguaje interactivo, sigue la interpretación de Mary-Laure Ryan expuesta en el texto del año 2004, con el título *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, que estudia las modalidades y transformaciones de la narración en entornos virtuales. En su obra, se encuentran las categorías de interpretación del lenguaje 'interactivo' y se comprende cómo describir su narrativa virtual. Esta técnica entra dentro de la metodología cualitativa. Para comenzar, traigo al centro del análisis la siguiente cuestión: ¿Es posible concebir el videojuego como un texto con el que resulta posible 'jugar'? Según la autora, para afrontar el tema de la narratividad de los videojuegos conviene partir de la distinción de los juegos tradicionales formulada por Roger Calloix, escritor y crítico literario, que en 1961 teorizó una estrecha relación entre los juegos infantiles y las culturas<sup>24</sup>:

---

<sup>24</sup> La definición de 'juego infantil', en este caso, remite a una actividad recreativa, placentera que representa un importante factor de aprendizaje y contribuye al desarrollo de las capacidades y las actitudes de las niñas y los niños.

*Agon*: juegos donde la competición se impone como base narrativa rígida, como los juegos de combate, juegos de deporte, juegos de mesa, ruleta de la fortuna. *Alea*: juegos basados en una estrategia, pero donde la acción depende del caso, como la lotería y los juegos de azar. *Mimicry*: los juegos de imitación, también indicados como ‘del *hacer como si*’; *Ilinx*: en palabras de Roger Calloix, son “juegos en que lo esencial es perseguir el vértigo y que consisten en un intento de deconstruir momentáneamente la estabilidad de la percepción”<sup>25</sup>.

Siguiendo la tesis de Mary-Laure Ryan, estas categorías se aplican perfectamente a los videojuegos<sup>26</sup> y los que corresponden a los juegos de imitación, *Mimicry*, son de capital importancia para explicar las relaciones entre el videojuego y la narración; con el término *Mimicry*, Roger Calloix se refiere a las situaciones de juego en que los niños y las niñas pasan a imitar otras identidades, planteando, por ejemplo, “yo soy la compradora y tú la dependienta, este es el banco y las piedras son los caramelos” (Ryan, 2004: 224-225). Estos tipos de juegos proceden en base a las decisiones de las jugadoras y los jugadores y son los ‘juegos de simulacro’, que dependen estrictamente de la imaginación y el poder creativo. En esa dirección, intuyo que los juegos que forman parte de la categoría *Mimicry* corresponden a los videojuegos de simulación mencionados. Interpretar las técnicas narrativas del juego *Mimicry* dará la posibilidad de identificar la estructura de la narrativa interactiva del videojuego *The Sims 3*.

Los procesos que subyacen a la creación de la narrativa de un juego *Mimicry*, se explican a partir de un razonamiento que fue llevado a cabo por Kendall Walton en los años 90 en el ámbito de sus meditaciones sobre la filosofía de la narración; con su teoría de la simulación, también conocida como *Make-as-Believe*, que significa “del hacer creer”, el autor quiso explicar los mecanismos que subyacen a la comprensión de la pintura, del teatro, las películas y las novelas. La teoría de Walton se aplica a medios verbales, visuales y mixtos; el autor parte de la idea de que la representación artística es un engaño que traduce un escenario parcial de la realidad. En esta visión, “Para poder entender la pintura, las obras de teatro, las películas y las novelas, debemos fijar la mirada primero en las muñecas, los caballitos de juguete, los camiones de plástico y los osos de peluche” (Walton, 1990: 11).

---

<sup>25</sup> Un ejemplo del juego *Ilinx* podría ser el ‘mareo infantil’.

<sup>26</sup> Un videojuego de *Agon* sería del tipo de los videojuegos de disparos que se han ilustrado, como *Castle Wolfenstein 3-D*; un videojuego *Alea*, corresponde a videojuegos como el póquer, la tabla de ajedrez, etc. mientras que el videojuego *Mimicry* equivale al género de videojuego de simulación. Los videojuegos del tipo *Ilinx* también existen y entran en la categoría de los ‘videojuegos sociales’ de Paolo Pedercini, diseñador y programador de juegos, propietario de Molleindustria, una empresa que desarrolla videojuegos para comunicar mensajes orientados a la deconstrucción del orden socio-cultural del mundo occidental.

Walton compara la representación artística con la ficción y esta última se explica a partir de los juegos del '*hacer como si*'<sup>27</sup>, sosteniendo que el proceso narrativo que desarrollan estos juegos infantiles explicaría el carácter ficcional del arte contemporáneo, que impone una determinada perspectiva y se convierte en un medio exclusivista. A partir de este modelo teórico, es posible describir los procesos que componen la narrativa virtual de un videojuego de simulación (Ryan, 2004: 133-150).

El autor, tal y como indica Ryan, señala las actividades que permiten el desarrollo narrativo del juego del *hacer como si*:

- a) *Los jugadores [y las jugadoras] escogen un objeto real x – el instrumento – y se ponen de acuerdo para hacer como si se tratara del objeto virtual x2.*
- b) *Los jugadores [y las jugadoras] se imaginan a sí mismos como miembros del mundo virtual en el que x2 es real; las acciones que los jugadores realizan con el instrumento cuentan como acciones realizadas con el instrumento x2.*
- c) *Una acción es legal cuando el comportamiento que conlleva es apropiado para el tipo de objeto representado por x2. Una acción legal genera una verdad de ficción (Ryan, 2004: 134-135).*

De aquí, se deduce que en estos juegos un objeto es una representación que crea una circunstancia social e histórica dotada de un significado propio y altamente simbólico; la construcción de estas historias depende del objeto escogido que pone al público frente a situaciones de ficción que cuentan exactamente como eventos reales. El modelo informa que en este tipo de juego, el relato que se va instaurando a través del texto depende de la acción de los/as jugadores/ras, así, es fundamental comenzar el análisis a partir por los objetos materiales que el videojuego pone a disposición, junto a las acciones que se desarrollan a partir de estos, observando en qué modo se materializa la historia.

En base a estos planteamientos, el estudio a continuación se basa en una metodología de investigación cualitativa que se desarrolla a partir de la observación del videojuego; la propuesta es una descripción del contenido narrativo del videojuego *The Sims 3* mediante la descripción de los elementos culturales y

---

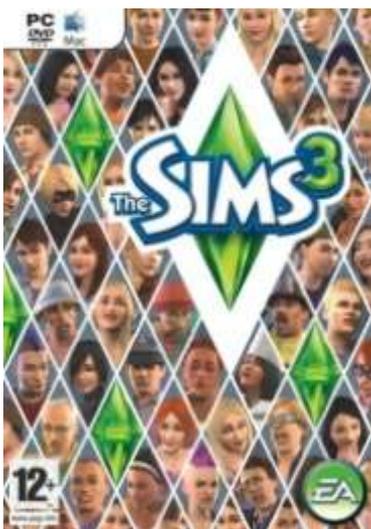
<sup>27</sup> Su argumento se inspira a la tesis de Ernst Gombrich, conocida como "Meditation on a Hobby Horse," donde el autor compara el arte con los juegos infantiles. Ryan señala que también hubo otros estudiosos y estudiosas que compararon la ficción con los juegos del *hacer cómo si*, como la filósofa norteamericana Susanne Katherina Langer, que definió el arte como un instrumento que favorecía la objetivación de los sentimientos; sus reflexiones aparecen en el libro, *Nueva clave de la filosofía. Un estudio acerca del simbolismo de la razón, del rito y del arte*, publicado en el año 1942.

formales que definen el ambiente cultural, social e histórico del videojuego y los elementos que sirven para la creación de las identidades masculinas y femeninas.

Como base para iniciar el proceso investigador acerca de la narrativa observada en el videojuego *The Sims 3*, se plantea abordar el tema teórico desde las siguientes categorías de análisis:

- Los procesos que determinan la lógica del videojuego: identificados en base a la especificación del funcionamiento general del videojuego.
- Los procesos de creación de los personajes-avatares: basados en la asignación de rasgos fisiológicos (sexo, edad, peso, color del pelo, color de ojos, etc.) y psicológicos (actitudes, capacidades, cualidades, etc.).
- Los procesos de actuación de los personajes-avatares y su relación con el espacio de la representación: identificados a través de los objetos que aparecen durante el desarrollo de la historia.

### Descripción del videojuego The Sims 3



**Título:** The Sims 3

**Desarrolladora(s):** Maxis

**Distribudora(s):** Electronic Arts

**Fecha de lanzamiento:** 2009

**Plataforma:** PC Windows (*versión analizada*),

Mac OS X, iPhone OS, Windows Mobil, Android, N-Gage mobile devices.

### Guión de la serie The Sims 3

El videojuego *The Sims* es uno de los títulos más populares de las últimas décadas. La serie completa consta actualmente de tres títulos, junto a varias expansiones que surgieron para desarrollar nuevos espacios y crear nuevas circunstancias de vida social<sup>28</sup>. Pionero de un género exclusivo y original, en pocos años, *The Sims* consigue conquistar grupos de aficionados y las mujeres resultan las adeptas más numerosas, formado más de la mitad del público. El éxito de cada episodio de *The Sims* ha sido extraordinario y hoy se va colocando en el índice de los videojuegos más vendidos en la historia, recibiendo el título de *best-selling PC franchise*.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

¿Las razones? Su propuesta lúdica impone un objetivo tan sencillo y eficaz cuanto ambicioso: la simulación de la vida social de un individuo. Jugando a *The Sims*, introducimos un número de serie en lugar de nuestro nombre y apellido y debemos encarnar un nuevo cuerpo para explorar un mundo regido por criterios imaginarios. Sin embargo, la separación de las leyes del espacio y el tiempo, que adviene mediante la virtualización, no supone el abandono de los modelos tradicionales referidos a la realidad cotidiana, por eso, el resultado es la creación de nuevas versiones de la experiencia real.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

Tras la creación del propio *sim*<sup>29</sup>, que adviene mediante la elección de una forma física y la adquisición de algunos objetos, nos comprometemos en muchas de las tareas y los problemas que forman parte de la vida cotidiana: debemos ocuparnos del trabajo, del pago de los gastos, de cómo arreglar la lavadora, de gestionar el tiempo libre, desarrollar los intereses, los deseos y de cuidar nuestras relaciones interpersonales. Los *Sims* crean relaciones de amistad entre ellos, pueden enamorarse, casarse y tener hijos,

---

<sup>28</sup> Hasta ahora surgieron casi 20 séqueles de la saga *The Sims*, que invitaban los personajes a vivir siempre nuevos contextos de juegos, algunos ejemplos podrían ser *Los Sims 2: Universitarios* (marzo de 2005), *Los Sims 2 Abren negocios* (marzo de 2006), *Los Sims 2: Bon Voyage* (septiembre de 2007), etc.

<sup>29</sup> Cada personaje es indicado con el término '*sim*'.

eligen entre diferentes niveles profesionales que pueden alcanzar, trabajan y ganan dinero. Los jugadores no pueden controlar directamente cada movimiento del propio *sim*, más bien, le van delegando algunas tareas como limpiar, trabajar, estudiar, salir a pasear, hablar con el vecino, ir a comprar un mueble, etc.



***The Sims 3 (EA), 2009.***

A mediados del 2009, se lanzó al mercado el tercer capítulo de la serie que será el objeto de análisis. *The Sims 3* ofrece al público muchas ventajas respecto a las versiones anteriores, como la oportunidad de aventurarse con los propios *avatares* en tres ciudades diferentes, que presentan otros paisajes y en donde demoran otros habitantes. En las primeras dos fases, los personajes – los *Sims* - solo podían moverse en espacios limitados y estos paisajes representaban un contexto esencialmente urbano<sup>30</sup>, excluyendo así la posibilidad

de elegir otros estilos de vida (Guardia García y Marcos Molano, 2004: 58-71). Además, en la primera versión del juego, los *Sims* llevaban su experiencia principalmente en el hogar y podían vivir eternamente; de todos modos, pronto se les concedió salir, ir al centro de la ciudad, al restaurante y pasear por el parque. En *The Sims 3* existen seis grupos de edad<sup>31</sup>, concediendo más posibilidades a los jugadores para crear personajes y la cesación de la experiencia de un *sim*, su muerte natural, se fue incorporando ya en las primeras expansiones del juego; no obstante, los *Sims* muertos volverán fluctuando en el espacio como fantasmas.

---

<sup>30</sup> A partir del año 2002 con la expansión titulada *Los Sims: Animales a raudales* la ciudad va creciendo y los Sims pueden adoptar mascotas.

<sup>31</sup> En la primera parte una familia se componía exclusivamente de adultos y niños, ahora las categorías son aumentadas con la aparición del bebé, infante, niño/a, adolescente, adulto/a, anciano/a. Además, la duración de la vida de un *sim* puede ser seleccionada por el jugador: por ejemplo, una vida ‘corta’ se extiende durante 25 días y una vida ‘épica’ puede llegar a 960 días. Todos los personajes crecen al mismo tiempo y se puede interrumpir el crecimiento de un grupo pero no de un solo personaje.



***The Sims 3 (EA), 2009.***

El juego se distingue por su sencillez, no preguntando por ninguna habilidad particular basada en la lógica o en la estrategia, sobre todo porque el tiempo es totalmente bajo el control de los/las jugadores/as. En *The Sims 3* cada posición que asumimos irá influenciando nuestra experiencia de juego; la distinción, con respecto a la mayoría de los videojuegos existentes, es que *The Sims 3* es un juego sin trama y el *continuum* temporal del universo diegético procede en base a las decisiones que tomamos en una jugada. Todas las fases del juego, desde la creación del personaje, hasta el arreglo de un objeto, pasando por las cuestiones amorosas, dependen estrictamente por un sistema de selección de objetos que forma el núcleo del juego.

### **Los procesos de creación del personaje en el videojuego The Sims 3**



***The Sims 3 (EA), 2009.***

Todo comienza con la creación de un sim. Por primero, el nombre completo y la etapa vital; igual que en la edición anterior, ejercemos el pleno control genético sobre nuestro avatar, así que elegimos el sexo, la apariencia física y los rasgos de su personalidad. La definición de la propia personalidad es la primera decisión importante y marcará el modelo que servirá para representarnos en el espacio. El juego pone a disposición un sistema de rasgos psicológicos que permite crear una personalidad combinando cinco aspectos diferentes que forman parte de una lista de más de sesenta opciones. En el caso de la personalidad, debemos elegir principalmente entre virtudes y vicios, aspectos que muy probablemente afectarán las expectativas y los deseos de nuestro/a *sim*, determinando los objetivos propios de la experiencia virtual. El juego no permite dotar a los *Sims* sólo de aspectos positivos, ya que existe un equilibrio previsto por el sistema para evitar la creación de personajes con un ego excesivamente cargado, ya que en aquel caso, estaría constantemente en búsqueda de resultados

externos y sería difícil de satisfacer y hacerle feliz. Por lo demás, las actividades y las habilidades serán igual necesarias a la ultimación de nuestro doble y las iremos desarrollando a lo largo del juego por medio de ciertas prácticas formativas. Junto a los rasgos, tenemos que expresar un deseo que quedará importante durante toda la vida del/la *sim*. En *The Sims 3*, contamos con millones de opciones para modelar al cuerpo por completo, aunque existan todavía sólo dos formas físicas, que establecen las diferencias entre hombres y mujeres.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

De todos modos, con la nueva edición, ahora seleccionamos gordura, musculatura, peinados y entre 6 matices de colores de piel; es posible incluso elegir una nariz predefinida y luego modificar personalmente su aspecto, así como podemos aumentar y disminuir el tamaño del pecho de las mujeres. Se pueden añadir ulteriores objetos a la imagen como sombreros, gafas, pendientes y maquillaje. Todos pueden maquillarse,

afortunadamente; con este videojuego, reproducimos la vida real en un mundo digital, en donde el peso de las decisiones se reduce y en donde somos la conciencia de nuestro doble, un alter-ego que cuenta con nuestro poder de decisión para desafiar los momentos fundamentales de su existencia: la gestión de la casa, del dinero, del trabajo y sobre todo, de las relaciones interpersonales.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

Deberíamos prestar atención al nuevo sistema de deseos que propone el juego: cada *sim* podrá comunicarnos sus deseos más importantes, que representarán sus ambiciones y sus expectativas. Los objetivos que se quieren alcanzar pueden ser fáciles y a corto plazo, satisfaciendo nuestro personaje durante un momento concreto del juego, o pueden ser deseos a largo plazo y serán aquellos que nuestro personaje cultivará a lo largo de su vida y que nos guiarán durante todo el juego. Los deseos surgen en base a los rasgos y cada vez que aparece un deseo elegimos si transformarlo en objetivo o descartarlo.

Realizando los deseos a corto plazo ganamos un punto felicidad, mientras que logrando un objetivo importante, este se convierte en algo 'consumible', como en una cena en algún restaurante de moda, una visita al teatro, etc.; las opciones que el juego proporciona son innumerables y estas variables, vienen explotadas al punto que devuelven realmente la idea de un modelo simplificado de un contexto social 'en función', que obliga los sujetos a sumergirse progresivamente en las distintas instituciones sociales a través de los modelos, creencias, roles, acciones, etc. (Díez et al., 2004: 121). La estructura narrativa del juego determina la identificación de usuarias/os con una nueva reconfiguración de su cuerpo, representado por una imagen digital que contempla el espacio simulado. La toma de posesión del espacio virtual adviene mediante el movimiento y la acción y por lo tanto, se relaciona íntimamente con el entorno; en base a eso, planteo que una de las componentes principales de la narración es el escenario. A continuación, se describen algunos de los procesos de construcción de una casa y de una ciudad, dos etapas fundamentales para el completo desarrollo de la actividad creativa de las jugadoras y los jugadores.

### **El espacio de la representación.**



*The Sims 3 (EA), 2009.*

Existen dos momentos principales en la interacción con el ambiente: la fase arquitectónica y la fase de exploración. La primera, denominada "Compra/Construye" se refiere a la construcción, la decoración y la restructuración de casas y edificios. En este momento, las jugadoras y los jugadores se adentran en el terreno de la plena inmersión corporal, es decir, el espacio virtual, ahora se vuelve físicamente penetrable. Las acciones del público están dirigidas hacia los objetivos sancionados por el juego: construir y decorar la casa.



***The Sims 3 (EA), 2009.***

El juego mete a disposición una asombrosa colección de diferentes tipos de estructuras arquitectónicas de gran impacto y que incluyen una gran variedad de comodidades. La narrativa se desarrolla en base a la selección de materiales, modelos, electrodomésticos, telas de paredes, azulejos, suelo, es decir, una actividad creativa que simula circunstancias propias de la realidad en la que vivimos y que pero, aquí, no resulta complicada y se convierte en un *juego dentro del juego* (Bittanti, 1998: 7). A partir de ahí, inicia un proceso de combinaciones y re-combinaciones que está inestancablemente dirigido a la construcción de una casa única y definida en su estilo y carácter.



***The Sims 3 (EA), 2009.***

Además, cada *sim* tendrá que seguir cuidando y desarrollando su hogar, ya que un ambiente elegante y acogedor le devolverá *puntos de satisfacción*. Un detalle inolvidable: todo lo que hacemos depende del dinero que tenemos a disposición; las referencias constantes al mundo laboral, al pago de impuestos, los vínculos sociales, junto a la presencia – extenuante - de centros comerciales, lugares de encuentro como Cinema, bar, teatro, indican el/la *sim* como un sujeto típico de la clase media occidental, que revela el carácter de una cultura mediatizada por la economía como factor puramente socializador.



***The Sims 3 (EA), 2009.***

La ciudad es un microcosmos en el que encontramos un orden social y político que dirige los individuos hacia la satisfacción de sus ambiciones materiales y es un ambiente de control en cuanto los/as usuarios/as deben adaptarse a las reglas de esta sociedad para el disfrute del videojuego. Cuando jugamos no hay nada que nos impida tomar un camino radicalmente opuesto, podemos quedarnos sin trabajo, no pagar impuestos, pelearnos, provocar un incendio, mantener despierto nuestro personaje hasta la extenuación, por ejemplo, pero en aquel caso, el juego no se desarrolla por completo (Díez et al., 2004: 122).



***The Sims 3 (EA), 2009.***

A partir de aquí, para empezar con la interpretación de los resultados encontrados en la narrativa del videojuego *The Sims 3*, será importante tener en cuenta todos los elementos que aportan credibilidad al espacio simulado, los lugares de ocio, los salones de belleza, los gimnasios y los productos – sobre todo muebles y vestimenta - que muestran una publicidad explícita de productos reales. En muchas

ocasiones estos elementos tienen una importancia fundamental para identificar el trasfondo socio-cultural del videojuego y son recursos necesarios para el desarrollo de la trama.

## Capítulo 4.

### RESULTADOS DEL ANÁLISIS

#### La estructura narrativa del videojuego *The Sims 3*



***The Sims 3 (EA), 2009.***

Con respecto al análisis descripto, *The Sims 3* manifiesta un proceso lúdico centrado básicamente en una reorganización continua – obsesiva - del espacio simbólico para generar una identificación, cuanto más específica, entre jugadores-jugadoras/ *Sims*/ambiente, dibujando a la vez el modelo de vida de un sujeto. La producción e interpretación de deseos, sentimientos o ideas se muestra en la búsqueda y producción de representaciones, signos o símbolos, y todo esto se da en forma de juego. La cuestión es que nuestras decisiones condicionan los resultados finales, es decir, aún siendo el autor de la historia que se va construyendo, existe un camino de vida específico a seguir y también otros que serán al origen del degrado de la existencia virtual. Si por cuestiones económicas no podemos permitirnos el último modelo de televisor, es probable que nuestros amigos no prefieran ver películas en nuestra casa y que nos quedaremos aislados durante el juego; desde esta perspectiva, en *The Sims 3* la integración social se impone como objetivo del juego y el dinero es el generador simbólico de todos los valores y las relaciones que crearemos.

De ahí, los símbolos y las representaciones se proponen como espejos de la identidad, es decir, dependemos estrictamente del significado de los objetos que nos rodean, somos la muestra de un preciso universo icónico en donde no hay realmente alternativas para cambiar las reglas y por lo tanto somos protagonistas de acciones simbólicas. Aquí, la interacción es una “respuesta a una respuesta y un resultado redundante” (Meadows, 2003) que invita a consumir un espacio privilegiado de producción de subjetividad. En *The Sims 3* el hecho de insistir en el concepto del juego mediante la imagen permite al jugador y a la jugadora de mostrar ciertos aspectos de su personalidad, o de la imagen que quieren proyectar. Así, este ‘representarse’ en la pantalla - que reúne el deseo de dar forma al entorno y dominar la complejidad - brinda la oportunidad de mostrar la relación básica del usuario/a con el mundo a su alrededor.

Sin embargo, los usuarios sólo pueden actuar dentro de las posibilidades que están programadas. En este caso, sería la interactividad a devolver esta ilusión, convirtiéndose en un mecanismo de manipulación psicológica: los videojuegos incorporan la sensación de haber logrado algo, de haber reacomodado una realidad, así como de haber creado algo que antes no existía.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

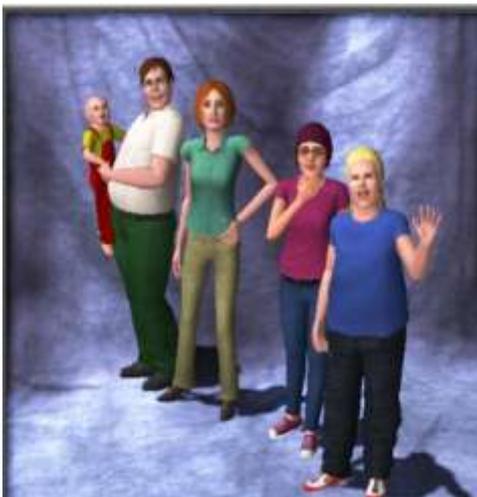
Pienso que un determinado empleo de estas técnicas va transformando los juegos en otra cosa, ayudando a construir un terreno fértil para la construcción de sistemas de propaganda y control del cuerpo social. Cada jugada implica una continua toma de decisiones que se dirigen hacia la conquista de los valores occidentales: tener una pareja, una familia, una casa, un trabajo, etc.

Para ello, se utilizan algunas maniobras que es posible percibir jugando, como el reenvío constante al consumismo como paradigma de la contemporaneidad occidental. Por ejemplo, en *The Sims 3*, el sistema arquitectónico, el diseño de las casas, así como los muebles, reproducen los modelos oficiales de líneas de decoración de interiores realmente existentes. El caso de Ikea es emblemático en este sentido, ya que *The Sims 2 Ikea Home Stuff* creó una verdadera expansión del juego dedicada exclusivamente a la adquisición de muebles *designed in Sweden*.



***The Sims 2 Ikea Home Stuff (EA), 2008.***

Hay muchos ejemplos de este tipo, y cada uno es importante para subrayar, por un lado, el alto nivel de influencia de este juego en el mercado del entretenimiento, pero sobre todo, para comprender cómo se va nutriendo constantemente de un imaginario colectivo que procede objetivando sus modelos y sus ideales, regulando la formación de las subjetividades, es decir, de sujetos sociales encarnados en un universo referencial, disciplinado y concorde con la administración y el control de género.



***The Sims 3 (EA), 2009.***

La representación de la familia, como señala el análisis de Díez, “no tiene en cuenta la perspectiva intercultural ni otros tipos de núcleos familiares como monoparentales, familias extensas, biculturales, etc.”(Díez et al., 2004: 121), que cada vez son más comunes por la dificultad de circunscribir las culturas en las que vivimos. No hay muchas posibilidades de identificación para quien procede de contextos económicos y culturales diferentes; el personaje consigue una recompensa por parte del juego cada vez que se acerca a la creación de un modelo de familia de clase media y tradicional, centrada en el modelo ideal norteamericano.

Por eso, he indicado *The Sims 3* como un medio de domesticación social. Además, existe una específica definición del sujeto de éxito en *The Sims 3*, y, como explica Díez, se indica en términos de poder. “Poder profesional, afectivo, político, clase social. Este proceso de socialización incluye los costes correspondientes a las posibles desviaciones del sistema si el protagonista no se adapta a él: aislamiento social y afectivo, marginación social, deterioro en el auto-concepto, etc.”(Díez et al., 2004: 122). El videojuego *The Sims* nos invita a la producción de *simulacros* de realidad, explotando el deseo del sujeto por una existencia indicada como algo que es siempre conferido desde fuera, y que genera aquel sentimiento de implicación que se expresa en comparación con el mundo real. La responsabilidad personal que sentimos frente a nuestro avatar es el resultado de la fusión mental que adviene con el

mismo, ya que somos los que 'hacen posible' a un sujeto, asumiendo la misma posición de una voz autoritaria, de un ser iluminado que gobierna su pequeño reino de simulación. De ahí, el mismo sujeto establece las líneas de un discurso legitimador de ciertas categorías que conceptualizan la realidad en una determinada situación histórica.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

En este mundo, las normas de regulación social instauran las condiciones y las orientaciones comunes de lo factible y lo representable, pues, de aquello que es considerado objetivo. Este orden permite pensar a la identidad según un sistema discursivo y material de referencias que, bajo forma de signos, deberían encargarse de darnos las respuestas sobre nuestras cuestiones existenciales. La tradición occidental se caracteriza por haber desarrollado el pensamiento y la creación artística de la subjetividad, es decir, la 'figura de la subjetividad', algo que reúne el

lenguaje y la metáfora corporal de una cultura 'devorada' por los medios de comunicación, reforzando la acción de aquellos procesos sociales y económicos que regulan la 'normalización' del cuerpo social (Avanessian y Degryae, 2002: 279-294).

Estas significaciones sociales producen posiciones de sujetos y determinadas formas de 'ser sujetos'. Observando las fases de creación de los personajes virtuales in *The Sims 3*, podemos asistir a la proyección exterior/externa –un exterior que sería *dentro de* la pantalla – de representaciones objetivas de los sujetos, que interpretan las categorías masculinas y femeninas mediante una línea interpretativa unificadora; con esto, queda claro el exiguo interés para la creación de mensajes orientados hacia una educación a la diversidad.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

Como describe Díez, “La variedad del modelo femenino que presenta en este videojuego corresponde a un estereotipo de mujer que tiene que comportarse según los cánones establecidos por la clase media del primer mundo (...) Y este mismo paradigma estereotipado se aplica al modelo masculino. En este sentido, hombres y mujeres responden al mismo esquema, sólo se diferencian en su aspecto externo” (Díez et al., 2004: 121). Desde la condición de chica a soltera moderna y en fin, a madre trabajadora el paso es breve y elegir este recorrido deviene un óptimo recurso que promete *puntos felicidad y puntos satisfacción*.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

La figura de la madre tradicionalmente conlleva las cualidades de cuidadora, según una idea que considera el amor materno como algo ‘sagrado’. Una *sim* embarazada debería leer libros, consultar al médico y cambiar sus deseos en objetos para el futuro bebé (como una cuna, por ejemplo), sino no podrá transmitir sus características físicas a sus hijos. Desde el guión del juego se puede leer que el parto puede ser en casa o en el hospital, es indiferente, no afectará a la *sim*; además, tanto las *Sims* adultas y las jóvenes adultas pueden quedar embarazadas, pero las jóvenes adultas son más fértiles que las adultas.



*The Sims 3 (EA), 2009.*

Este detalle revela la acción de las creencias ligadas a un concepto de juventud, como condición y no como etapa de la vida; de tras de este mito se recogen todas las deformaciones de una sociedad que nos impone eficiencia y productividad. Cada vez que creamos un personaje, operamos en conjunción con los populares modelos modernistas jerárquicos y verticales que tienden a universalizar la manera de imaginar, crear, desarrollar; sin embargo, ¿Qué sucede si decidimos vivir nuestra experiencia como madres solteras, lesbianas, etc.?



*The Sims 3 (EA), 2009.*



*The Sims 3 (EA), 2009.*

Desde 2001 es verdad que en *The Sims* aparecieron las primeras parejas del mismo sexo, gracias a Maxis, pero también quedó claro que había un precio para salir fuera del armario, y a diferencia de las parejas heterosexuales, las homosexuales no podían casarse. En 2004, se ampliaron las posibilidades permitiendo que personajes del mismo sexo formasen parejas de hecho con todos los privilegios del matrimonio pero sin opción de la boda. La tercera edición del videojuego ha dado un paso más, permitiendo que Sims del mismo sexo se casasen y que se llamasen unos a otros “maridos” y “mujeres”. Curiosamente, en las versiones anteriores del juego sí era posible casar a un Sim con su sirviente robot. En fin, supongo que estamos ante el más evidente sesgo patriarcal de la historia tradicional y creo que

hace falta fomentar el desarrollo de propuestas alternativas con respecto a la difusión de control social realizada en el ámbito las tecnologías de la información. Videojuegos como *The Sims* alcanzan ciertos objetivos, son los juegos Mimicry, una duplicación, un engaño, como explica Calloix, “la identificación superficial y vaga pero permanente, tenaz y universal, puesto que es una de las reservas de compensación esenciales de la sociedad democrática” (Ryan, 2004: 221).

### **El género virtual de los cuerpos digitales**

*“Es habitando el nuevo cuerpo desde dentro y contemplando el mundo desde éste como los/as usuarios/as adquieren una nueva impresión de lo que significa ser una criatura encarnada”*

*Ryan, La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos (2004).*

Para comprender la filosofía que gobierna el videojuego *The Sims* es necesario empezar observando los principios fundamentales que determinan el éxito del juego en general: la implicación y la participación. En este caso, el proceso se realiza mediante una identificación con el propio personaje, el ‘doble’, el *avatar* que nos representa y que permite acceder a una determinada situación virtualmente real, en donde “estamos animados a un análisis de nuestros valores personales, observando hasta que punto somos capaces de mantenerlos dentro de un entorno virtual.” (Ryan, 2004: 251).

De aquí, los videojuegos como *The Sims* se caracterizan por su propia naturaleza subversiva, porque no requieren alguna autenticación online, transformándose en un dispositivo con que es posible experimentar otros paradigmas interpretativos de la composición de las identidades de género. Por ejemplo, con la oportunidad de poder intercambiar los roles, la masculinidad y la feminidad dejan de ser referencias seguras para indicar un hombre o una mujer; por eso, este ‘desconectar’ la identidad del referente físico convierte el escenario virtual en una auténtica fábrica de identidad para todas las personas que no se conforman a las imágenes representadas por los medios de comunicación. Por eso, *The Sims* abre el camino a una nueva relación con la máquina y su análisis ayuda a comprender la lógica del videojuego como cultura de simulación.

Como aparece en el análisis, los videojuegos como *The Sims* imponen rígidas condiciones, pero crean una actividad donde el cuerpo puede ser reconstruido y re-significado siempre que se desee; este detalle abre paso a la construcción de múltiples masculinidades y feminidades que re-articulan los procesos

históricos de identificación y de diferenciación contruidos en torno de las sexualidades y de los géneros. En efecto, el videojuego no sólo permite reunir todas las formas de ser del lenguaje, - digitalizando todas las sustancias expresivas cuales son las imágenes, las palabras y los sonidos - sino que se ofrece como una práctica interactiva que devuelve una experiencia sobre todo física, imponiendo la unión de naturaleza y tecnología.

Para aclarar este punto, hay que dejar de lado un momento la retórica de *The Sims 3*, y mirar hacia el potencial de los videojuegos de simulación en sí, así como en su capacidad de generar experiencias narrativas no previstas por los programadores que imponen el sistema de reglas. Por eso, estos videojuegos, aunque sigan con la construcción de complejas tramas y personajes, siempre acaban produciendo espacios susceptibles de ser explorados. Con el hipertexto, en particular, la narrativa abandona su carácter lineal, devolviendo un texto cuyas partes no se ordenan de forma secuencial.

Las consecuencias de una estructura como esta se manifiestan claramente en la imprevisibilidad que puebla los mundos virtuales de los MORPG (Massive On-line Role Playing Games) donde ya millones de jugadores se conectan desde múltiples puntos de la geografía mundial desarrollando los personajes y papeles según un lenguaje que es siempre en devenir, siempre en espera de adquirir una nueva forma. Como si al documento que describe un espacio natural se sumaran las experiencias y las sensaciones subjetivas de todos aquellos que lo observan. Mundos objetivos y subjetivos se encuentran y se confunden, así que el libro se convierte en un producto colectivo, variable y dinámico sin perder el vínculo con el mensaje original del autor.

La teoría de Kendall Walton ofrece un modelo explicativo para seguir el desarrollo de la narración, pero su aplicación a los videojuegos no devuelve la imagen de un arte exclusivista; el lenguaje narrativo de los videojuegos se desarrolla en base a las decisiones de jugadores y jugadoras que piensan, escuchan y hablan, porque están 'interactuando' con el texto, las imágenes y con otras personas a la vez. La mirada directa hacia el otro se deshace y se puede cambiar de escenario, se puede analizar, seleccionar, elegir, pararse a pensar y cambiar de idea (Crawford, 2005). Desde esta perspectiva, Marisol Salanova explica el tipo de prácticas que se pueden experimentar por medio del videojuego para convertir la dimensión del ciberespacio en un lugar en donde experimentar de forma consciente y autónoma el contacto con el 'pluralismo' de lo real. Salanova lleva a cabo verdaderos ejercicios didácticos con el uso de juegos de simulación para demostrar que la interactividad puede generar un espacio alternativo en donde re-

articular los signos. En esta misma línea, afirmo que en los mundos virtuales de los videojuegos es posible encontrar las otras identidades que negamos a nuestros cuerpos.

Los videojuegos de simulación recogen estas posibilidades, devolviendo una imagen de la identidad como algo ambivalente; es la misma técnica de narración del videojuego que permite cambiar los personajes y crear diferentes subjetividades en una sola figura. Los videojuegos ponen un lenguaje dinámico al servicio de un tipo de expresión cultural que abarca interactividad, repetición, proceso y performance. Por eso, el análisis de sus componentes básicas puede abrir nuevos caminos a la interpretación del lenguaje en su adaptación a las nuevas tecnologías. Pensamos entonces, a la creación de juegos digitales que se conviertan en futuras plataformas de comunicación solidaria y afectiva, un espacio en donde nos separamos del cuerpo y nos percibimos en cualquier dirección, un lugar donde poder imaginar de re-inventar la ética de las emociones mediante el desarrollo de un conocimiento colectivo.

## CONCLUSIONES

*“Lo que es verdaderamente inquietante no es que el mundo se transforme en un completo dominio de la técnica. Por lejos mucho más inquietante es que el hombre no está de hecho preparado para esta mutación radical del mundo. Por lejos mucho más inquietante es que no somos aún capaces de alcanzar, a través de un pensamiento meditativo, una confrontación adecuada con aquello que está emergiendo en nuestra época”.*

*M. HEIDEGGER, Serenidad (1959).*

Me debería preguntar quien verdaderamente valora esta ‘puesta en común’ de los saberes, quien se apunta al dialogo y la interacción, ya que hoy términos como colaboración se juegan entre la explotación y la exclusión. Jean Baudrillard, con su filosofía insiste acerca del papel del arte visivo y de la lectura en la época contemporánea (comentando fotografía, películas, televisión, ordenadores), explicando que los ‘ideales inmersivos’ de la novela decimonónica - duramente atacados por la crítica literaria orientada a la

deconstrucción postmoderna de los significados - en su adaptación a la realidad virtual siguen produciendo una masa de lectoras y lectores pasivos, porque el realismo de las superproducciones visuales les enseña un conjunto de mundos parciales y ellos prefieren evitar la representación y la exhibición de las emociones propias, ya que queda reprimido el acceso a la creatividad y la imaginación; pero, añade, que esto puede y debe cambiar, que no es cuestión de librar las palabras, porque la RV puede romper la resistencia del lenguaje referencial mediante la práctica interactiva (Baudrillard, 1996: 34).

Aquí, la narración - el lenguaje - en su adaptación a las nuevas tecnologías interactivas, devino la alegoría de una inmersión temporal y emocional que no excluye a las lectoras y los lectores y los convierte en vivaces colaboradores. Para su examen, traté de analizar las raíces socio-biológicas de la imaginación y el inconsciente creativo, explorando las estructuras que encierran las palabras, los discursos, esquemas y conceptos, impidiendo la autodefinición y la individualización. Yo entiendo el apego al lenguaje como la voluntad del sujeto de sentirse 'formado', una voluntad que manifiesta en la búsqueda de un símbolo identitario en que pueda reconocerse y que pueda utilizar para marcar, delimitar y legitimar una forma única para el 'sí' y para la realidad material. Así, se ahorra 'la negociación de un deseo o una identidad', en palabras del Pierre Lévy, estudioso de *cybercultura*, que indica este proceso como "el resultado de un contrato, en que la cuestión de la utilidad, de la función o de la referencia se resuelve con la creación de universos de significación (...)" (Lévy, 1998: 68).

En base a estas reflexiones, demando en qué modo pensamos al cuerpo a partir de estos condicionamientos típicos de la cultura occidental. En otras palabras, ¿Cómo es posible comprender la plasticidad de la acción de los sujetos a partir de un sistema de pensamiento que funciona en base a la exclusión? A partir del estudio del videojuego, de la interactividad con la máquina, quise tocar el tema de la virtualización porque prefiero pensar al cuerpo, es decir, al sujeto, cómo materia dúctil, frágil, única, virtual. El problema, tal y como explicaba el filósofo alemán, Martin Heidegger, en el ámbito de su meditación sobre la técnica, es que el lenguaje de que disponemos no se adapta a la idea de la fragmentación del sentido (Barjau, 1994); sin embargo, experimentar esta realidad virtual sin comprenderla nos convierte en una sociedad que observa pasivamente un flujo de informaciones abstractas que subyacen a la organización del conocimiento; la realidad digital no está exactamente invitando los sujetos en sus comunidades sociales, es una dimensión siempre más real que vino para quedarse.

Los medios tecnológicos han llenado la realidad de imágenes, referencias y representaciones que no se vinculan a ningún aspecto de la realidad de los sujetos, por eso, junto a Heidegger, incluso Baudrillard advierte que la realidad virtual, interpretada según el criterio lingüístico que defendemos, se convierte en un engaño, pues, en una ‘objetivación de sentido’ (Baudrillard, 1996: 32-37). Este lenguaje ha llevado gran parte de la sociedad a interiorizar y a encarnar un conjunto de construcciones artificiales, de metáforas corporales que se convirtieron en instituciones duraderas, finitas y consumibles. Sin embargo, pregunto: ¿Consumimos realidades? ¿Por qué seguimos aceptando que lo virtual sea el duplicado de la realidad? Esto para mí se traduce en la pérdida del deseo por lo ‘original’, obligado a disfrazarse de ‘realidad’. Pues, ¿De qué realidad hablamos?

Si admitimos que actualmente no es fácil establecer un dualismo entre lo material y lo virtual, podemos reconocer, de acuerdo con el periodista Nathan Jurgenson, que vivimos en una realidad que llamamos virtual, pero que es siempre más ‘omnicomprensiva’, es una realidad ‘aumentada’ (RA)<sup>32</sup>, donde las nuevas tecnologías de la comunicación han rearticulado los modelos simbólicos y psicosociales al punto que no hay exactamente realidades materiales y digitales separadas, el ‘si’ real se suma a lo digital, devolviendo un ‘si aumentado’ (Jurgenson, 2012). Desde esta óptica, el cuerpo medial podría configurarse como una zona intermedia entre el ‘cuerpo del significado’ y el cuerpo natural, en una lucha entre consciencia y materia que no permite la apropiación del lenguaje, por eso, concede la creación de nuevas identidades; además, la posibilidad de abandonar la mirada objetiva y contar con una palabra táctil y dinámica, permite una distinta percepción de las prácticas relacionales, es decir, los mundos virtuales de los videojuegos devuelven ‘otro’ efecto de lo real; esto genera nuevas modalidades de acceso a la información, ayudando a visualizar las formas con que el conocimiento se construye de forma colectiva.

Con respecto a hoy, la llamada ‘interconexión’ de todo el mundo, recuerda la famosa *Aldea Global* imaginada por el filósofo canadiense Marshall McLuhan (1989), una sociedad conectada por la electricidad, sin centro, ni periferia, el ‘espacio acústico’ de los medios, el que Gianni Vattimo en sus escritos denominó *sociedad transparente*. Es decir, un Occidente que vive una fase de ‘pluralización’ que no es posible detener y que “es el resultado del entrecruzarse, del contaminarse (en el sentido latino), de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí” (Vattimo, 1990: 77). En el caso de los videojuegos, la vitalidad de la propuesta lúdica y la innovación de las imágenes

---

<sup>32</sup>En adelante, RA.

animaron el desarrollo de ciertas estrategias de representación que modificaron el rol del espectador en su relación con las palabras y las imágenes.

El ciberespacio feminista advierte la necesidad de comprender las herramientas de conflictos presentes en el mundo digital para volver a leer los que son sus objetivos, convirtiendo este mismo sistema en un espacio político. La palabra firme ahora se desprende en una polifonía de voces que dialogan para construir un entorno en que realidad material y digital se completan dialécticamente la una con la otra, devolviendo la idea de que el *ciberactivismo* tiene un grande potencial y que hoy día, casi 30 años después de Haraway, el *avatar*, igual que el *cyborg* “se sitúa decididamente del lado de la parcialidad, de la ironía, de la intimidad y de la perversidad” (Haraway, 1991). El nuevo desafío es negar la naturaleza, visualizar la marginalidad y ofrecer un modo para reconfigurar la vida humana. Así, se vuelven a debatir críticamente algunos puntos clave de la postmodernidad, como el recupero del cuerpo y la mistificación de la historia individual y colectiva.

Las estéticas feministas contemporáneas vuelven a proponer cuestiones relativas a la relación identidad/alteridad, la subjetividad y la función de los sujetos en las comunidades; en línea con la crítica política y cultural, sostienen la necesidad del *agency*<sup>33</sup> – de la acción del sujeto en ámbito social - como imperativo ético, invitando a participar de una acción común. Estas artistas y activistas pretenden deconstruir las normas de ‘racionalización’ que separan el sujeto de su experiencia corporal defendiendo que la variedad y la pluralidad de los significados que puede expresar el lenguaje , pues, el cuerpo del sujeto, ahora son experimentables, porque este lenguaje está viajando junto a nuestros cuerpos en un espacio indeterminado.

Los ciberfeminismos quieren re-conectarse con los propios conflictos, asumiendo que la naturaleza ilusoria de las ‘mentiras ficcionales’ en relación al cuerpo y la sexualidad, puede visualizarse a contacto con otra simbología, otros lenguajes e imágenes que re-posicionan la valencia de una multitud de significados, mostrando una complejidad más concorde con la realidad. Además, estos movimientos indican una nueva presencia de las mujeres en el ciberespacio, mujeres que abandonan las posturas esencialistas de los años 80 (Wajcman, 2006: 84), que consideraban la tecnología como inherentemente patriarcal, reivindicando los valores anti-tecnológicos como específicamente femeninos. Esto presenta a las mujeres como víctimas de la tecnociencia; en base a los nuevos programas del postmodernismo, la

---

<sup>33</sup> Para la traducción en español de la palabra inglesa *agency*, adopto la forma habitual del término ‘agencia’, en el sentido de capacidad de acción del sujeto.

teoría y los estudios de género presentan una nueva tendencia, demostrando cómo la expansión de las nuevas tecnologías ha suscitado una nueva relación mujer-máquina (Wajcman, 2006: 17).

El marco teórico feminista más recién examina lo que fue “paralizado” en los cuerpos de las feminidades, explorando el ‘cuerpo del discurso’ procedente por la narrativa y el papel jugado por el lenguaje en la producción de las subjetividades sexuadas. Autoras como Julia Kristeva, Judith Butler y Rosi Braidotti, entre otras, han interrogado el sistema lingüístico para analizar las interconexiones entre materialización del cuerpo y construcción de la sexualidad, declarando así la necesidad de una re-elaboración de la feminidad a partir de una re-apropiación de la experiencia corporal. Estas autoras no interpretan el género como algo establecido e unitario y son las voces de quien busca alternativas para salir de cuadros conceptuales y pensar al sujeto político como al sujeto ético y capaz de reinventarse a partir de sí mismo; por lo tanto, el desafío es concebir un nuevo tipo de subjetividad singular que surgiera una nueva política del cuerpo, familiarizando con una realidad compleja que muestra como la pérdida de la identidad individual es debida propio a la propagación de la imagen.

Estos avances presentan una ontología social y política fundada básicamente en los conceptos de multitud, de indeterminación, re-significación, de-construcción y creación de nuevos espacios simbólicos; además, están en línea con el concepto foucaultiano del poder que es un poder que habilita, convirtiéndose en recurso, capacidad y resistencia (Foucault, 1980). Este se entiende como postfeminismo; teorizar el patriarcado desde el post-estructuralismo, ‘situarse’ dentro de la epistemología patriarcal y de la teoría de Occidente para producir otros tipos de saberes, diferentes y no contrapuestos “ente híbridos que no son más monstruos” (Milano, 2012).

Estos feminismos entienden que el poder no se limita a la simple represión, sino que domestica la materia otorgándole existencia bajo un signo identificador, produciendo sistemas de fuerza. Sin embargo, defender que el cuerpo no se puede explotar al infinito es un modo para encarnar una resistencia, una forma de rebelión que hace del cuerpo un instrumento capaz de formar un campo semántico descentrado e inestable, donde los significados no restituyen ningún indicio para construir una imagen completa y finita. Reconocerse en este proceso es poner un obstáculo al poder, escuchando el grito del cuerpo que quiere reafirmarse. La falta de una corporeidad codificada deviene un modo para explorar las estrategias de denuncia. Escribe Carolyn Guertin, “El cuerpo en movimiento es el significado de un texto electrónico y el acto de elegir el movimiento es donde encontramos el estado de la acción (...) El mismo hecho de nuestro movimiento en nuestros entornos (nuestra navegación) es lo que nos da placer (...) nuestros

movimientos interactivos se convierten en actos argumentales y constituyen lo que normalmente consideramos 'historia' (Castanyer Borrás, 2005: 154).

Los jugadores y las jugadoras del MUD (*Multi-users dungeons and dragons*), están sumergidos en paisajes de significados en forma de mundos virtuales basados en el lenguaje, elaborados en tiempo real por cien o miles personas concentradas en varias partes del mundo. En este sentido, se crea una obra abierta, plural, que se actualiza y se recompone cada vez en función de las referencias y asociaciones propias de los espectadores. Sólo a partir de ahí es posible la transgresión, la subversión y la crítica. Esto es un modo para participar en la inteligencia colectiva, para actuar sobre la organización del aumento del saber y permite re-plantearse, en el marco de los nuevos medios tecnológicos, las fronteras cada vez más inestables entre el cuerpo que consideramos real y el cuerpo virtual. Y gracias a esto, "...se abre camino un ideal de emancipación a cuya base misma están, más bien, la oscilación, la pluralidad y, en definitiva, la erosión del propio principio de realidad..." (Vattimo, 1990: 82).

El estudio de los videojuegos se convirtió aquí en un modo para observar la formación de las identidades, así como las prácticas de definición y autodefinición en relación al nuevo paradigma que se ha establecido en las relaciones humanas a contacto con otras dimensiones de la realidad. En estos mundos, las estéticas feministas contemporáneas han creado un cuerpo que resiste, un cuerpo que indaga sus fragmentos, que busca un modo para sentirse un mundo dentro del mundo, una realidad que se abre a otra realidad y que puede actuar sobre ella. Con la propuesta del *cyborg*, elaborada por Haraway, la hibridación tecnológica se convierte en la metáfora de una nueva identidad corporal, virtual, que rompe con la ciencia neopositivista, negando los principios del binarismo natura/cultura. Para Haraway, en la era tecnológica estas categorías no se mantienen unificadas a través del tiempo, desvelando la múltiple identidad del cuerpo, explicando como el *logo* 'andro-antropocéntrico' reinventa las fronteras de lo natural según sus intereses. Por esto, ya no es cuestión de buscar un lenguaje distinto, porque en los entornos virtuales este lenguaje se deconstruye mediante nuestra misma actuación, así que el empoderamiento de este espacio ofrece también un análisis de la realidad del sujeto.

La *des-naturalización* del género, por su parte, es dada por la imagen del sujeto-maquina, que re-elabora todos los significados asociados hasta entonces al cuerpo, así que el sujeto híbrido experimenta una nueva forma de articular su imaginación, dejando de confiar en la palabra 'firme' del lenguaje 'pre-tecnológico' (Galimberti, 2010). Entonces, ¿Podemos sentirnos *sujetos nómades* en el ciberespacio y migrar de una identidad a otra? Si la pluralidad de un nuevo universo de signos produce polifonía, esta

no puede alcanzarse mediante un sistema dual de pensamientos; sin embargo, no consigo pensar a las identidades virtuales como a la concreta expresión del cyborg propuesto por Donna Haraway, porque en su visión hay que distinguir y marcar las dos partes sujeto-máquina y pensarlas por separado. Es el encuentro de estas dos partes que determina la hibridación y esto implica la cancelación del cuerpo y del mundo físico, porque lleva a la des-encarnación de las percepciones y los movimientos del cuerpo. Por otro lado, si “el cyborg es una criatura en un mundo *post-sexual*”- tal y como indicó proféticamente Haraway – entonces el avatar podría representar su evolución, la fusión última con la máquina, que, en línea con la teoría de la RA, remite a la idea de una futura reorganización de lo humano, donde las máquinas se funden con organismos y los organismos con las máquinas, dando vida a un cuerpo etéreo, que digita sus pasos, convirtiéndose en una plataforma de crítica, de reivindicación, porque en el ciberespacio no es posible apropiarse de un signo fundacional que permanezca estable y arbitrario a causa de la infinidad de mundos que son dados por explorar.

En el juego digital, si los sujetos-jugadores/as-avatars no pasan por ningún proceso de ‘apropiación’ de naturaleza, se les ofrece la oportunidad de una continua ‘negociación’ de la identidad, ya que no tienen ningún recurso para producir un signo que imponga una norma. En el caso de los videojuegos, la relación con la máquina pone el cuerpo a contacto con los elementos necesarios a la reproducción de un espacio; estos elementos son formas de lenguaje, y construyen una narrativa que no prevé algún camino preestablecido; sujetos y objetos no son lo que son antes de que comience la narración, porque la creación narrativa depende del dialogo interactivo; la interactividad provoca la pérdida de las distancias, suspende las leyes del universo físico, elimina la relación entre el centro y el margen y una vez allí, podemos ser lo que queramos. Podemos dejar de hablar con género, de actuar con género y seguir reproduciendo el sistema binario. De aquí, la simulación de actos rituales se convierte en un arma para alimentar la consciencia del género como performativo, como el proceso que subyace a la formación de las masculinidades y feminidades y previene a la conservación de las normas de heterosexualidad. Ante esto, la digitalización del cuerpo viene a ser la propuesta de una transformación de los significados procedentes de las palabras, las narrativas y las imágenes.

El cuerpo digital salta en otra dimensión, donde se alteran los límites entre las esferas públicas y privadas; en esta línea, se podría considerar éste como un espacio de reivindicación social y política frente la clausura del sistema hablado, alimentando las posibilidades para des-legitimar y transgredir del orden tradicional. El videojuego es actualmente el medio que favorece la entrada más directa a la cultura de la simulación y la información y son una parte integral de las actividades políticas, del arte y de la

literatura feminista. Al decir de la escritora Sadie Plant, autora del libro *Ceros + Unos, Mujeres Digitales + la nueva tecnocultura* (1998), el cuerpo se complica porque se duplica fuera de cualquier tipo de orden formal; es sustancia que aparece y desaparece en inesperadas variantes, cuya identidad figura sólo como un artificio, al ritmo de un lenguaje móvil.

La performance interactiva entonces, funciona como un proceso de agenciamiento sobre el lenguaje y entonces también sobre el cuerpo; el resultado es la producción de un sujeto político. Así, el videojuego puede convertirse en la clave de lectura de una realidad alternativa, donde es posible suspender la propia vida y crear un entorno de ficción que ofrece siempre la posibilidad de ‘intentar otra vez’. Este es un *sus-traerse* a lo real, un modo para reproducir nuevas formas de ser, de aparecer, de actuar y para *dis-traerse*<sup>34</sup> del propio ser, de los propios modelos de expresión y representación (Pecchinenda, 2003: 82).

Ahora, esta inquietud por el cuerpo convierte el avatar en un signo de diferencia, como en un saber migrante que recoge conclusiones, inconclusiones, tensiones, paradojas y expectativas re-interpretables, que cambian a contacto con historias y tradiciones culturales específicas y diferentes. Con el avatar, lo artificial se funde con la materia y nuestro cuerpo sirve para monitorear al otro y este se propone de representarnos, pero somos nosotras/os las/los que crean, desarrollan, imaginan y gobiernan. Somos las fuerzas físicas que lo animan y que son sus cualidades. Esta fusión es gradual y estas relaciones con el avatar emergen siempre como un ‘tomar forma’ en crecimiento, como una progresiva encarnación artificial. Es un modo para explorar otros aspectos de la propia personalidad, donde las categorías de género y sexualidad se abren a la experimentación de otras prácticas de subjetividad cotidianas, a través de la mediación tecnológica. Es un cuerpo con una identidad múltiple y su lenguaje móvil, interactivo, es siempre en devenir; el avatar para mí expresa un signo variable que no puede lograr una integridad y unicidad que lo relacione con un significado único.

En clave irónica, o no, es el lenguaje visionario de un cuerpo de ficción que desmonta las lógicas de la materialidad, dando vida a un “*continuum* de género” (Monticelli, 1997: 205-255). Es cohesión con uno mismo y un primer paso para generar una cohesión con los demás. Es subjetividad encarnada y no más sexuada, es un modo para desafiar los estereotipos culturales restituyendo la palabra a lo vedado, lo reprimido, es algo que ayuda observar la forma en que nosotros pensamos a la alteridad, las interrelaciones y la sociedad.

---

<sup>34</sup> Un término que yo interpreto como ‘traer el cuerpo a distancia’ y/o ‘distanciarse del propio ser’.

## Últimas reflexiones: el sentido de ¡Play Again!

A diferencia del inglés, en la lengua española e italiana contamos sólo con una acepción del verbo 'jugar'<sup>35</sup>. Al contrario, la lengua inglesa presenta las dos opciones de 'play' y 'game'. El reclamo "Play Again!" contiene el significado del verbo 'jugar' que remite al concepto de *paideia*, traduciendo el gusto de jugar por placer. Jugar sin tener que alcanzar metas preestablecidas, sin deber esperar algún reconocimiento, sin que haya competición, sin deber eliminar al otro del juego para ganar. Al ganar, el juego termina, o se acaba también cuando es el juego el ganador, declarando *gameover*<sup>36</sup>según la imagen famosa, que con la palabra 'game', (otra traducción del inglés correspondiente al verbo 'jugar'), reenvía a la noción latina *ludus*, indicando el juego estructurado por reglas, que – en el respeto de nuestras tradiciones occidentales - enfatiza la competición y las políticas del dominio.

Por eso, refutando una lectura pasiva de la realidad, pensamos al universo virtual como a un contexto en grado de re-generar la exploración de lo real, que permita una constante negociación de las emociones, de la imaginación y la creatividad; para que nuestra lectura sobre el discurso de 'lo real' se realice a partir de una idea deconstructiva de las posiciones totalitarias, de los espacios cerrados, de las separaciones, para contrastar el predominio de una lectura sometida a un mundo restringido y representado en la página del texto; para volver a jugar<sup>37</sup>, intentarlo otra vez, y jugar por placer, junto a los demás, jugar a re-conocerse, jugar a ser 'otro'.

La libertad está en la admisión de nuestra indeterminación, porque sólo gracias a la conciencia de una naturaleza culturalmente y socialmente determinada, podemos comprender cuáles son las posibilidades de singularidad y encarnar un gesto de liberación. De aquí, si podemos concebir la idea de lo virtual como otra experiencia de lo real, entonces podemos referirnos a un lugar que presenta un nuevo comienzo, aunque no sea este el comienzo de 'un nuevo mundo', sino de una realidad que, siendo 'aumentada', podría enseñarnos un modo distinto de estar en este mundo en que vivimos.

Podemos crearnos un espacio de libertad política dentro de nuestro cuerpo medial, aprendiendo a reconocer las modalidades de construcción y deconstrucción de las subjetividades sexuadas y de acuerdo

---

<sup>35</sup> En la lengua italiana se traduce 'giocare'.

<sup>36</sup> El término literalmente se traduce como "El juego por encima del/la jugador/ra", indica que el juego ha terminado con resultado negativo.

<sup>37</sup> Traducción literal de 'Play Again!'

con esta perspectiva, reafirmo la necesidad de mantener el control sobre los significados culturales procedentes del universo mediático, para traducir los ideales y los valores en prácticas concretas y materiales. De este modo, una re-visión de lo que es hoy la cultura visual en el ámbito digital viene a ser una manera de re-abrir cuestiones, revisar nuestras herramientas de conflicto y volver a proponer conflictos. Para tratar de superarlos.

*“Las identidades son memorias, y cada uno de nosotros las tiene acumuladas y enhebradas de un modo tan particular, que sobre la base de cierta universalidad - más cultural que biológica - infinitas re combinaciones son factibles.”*

*Blade Runner (1982, Riddle Scott).*

## **BIBLIOGRAFÍA**

- AARSETH, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature*. Baltimore, Maryland: JHU Press.
- ALARIO TRIGUEROS, M<sup>a</sup> Teresa (2009). *Arte y Feminismo*. San Sebastián: Editorial NEREA.
- AMORÓS, Celia (1994). *Feminismo: igualdad y diferencia*. México: Colección Libros del PUEG, UNAM.
- AVANESSIAN, Armen y DEGRYAE, Lucas (2002). La locura, la revuelta, la extranjería. Entrevista con Julia Kristeva. *Signos filosóficos*. 9 (7).
- BAJTÍN, Mijaíl (1994). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- BARJAU, Eustaquio (1994). *Heidegger, Martin. Conferencias y artículos*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- BAUDRILLARD, Jean (1996). *El crimen perfecto: el asesinato de la realidad*. París: Anagrama.

- BITTANTI, Mario (1998). De bello videoludico. *SU, Sistemi Operativi. Rivista de Accademia delle Belle Arti di Urbino*. 10 (7).
- BRAIDOTTI, Rosi (1995). *Soggetto nomade: feminismo e crisi della modernità*. Roma: Donzelli.
- BROUWER, Joke y HOEKENDIJK, Carla, eds. (1997). *TechnoMorphica*. Rotterdam: V2\_Organization.
- BUIKEMA, Rosemarie (2009). *Doing Gender in Media, Art and Culture*. New York: Routledge.
- BUTLER, Judith (1997). *Excitable Speech: A Politics of the Performative*. New York: Routledge.
- BUTLER, Judith (2001). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. México: Paidós.
- BUTLER, Judith (2001). *Los mecanismos psíquicos del poder*. Universitat de València: Ediciones Cátedra.
- BUTLER, Judith (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós.
- CASSELL, Justine y JENKINS, Henry, eds. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer game*. Cambridge: MIT Press.
- CASTAÑYER BORRÁS, Laura (2005). *Textualidades electrónicas: nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC.
- CRAWFORD, Chris (2005). *On interactive Storytelling*. Indiana: Pearson Education.
- DE LAURENTIS, Teresa (1987). *Technologies of Gender. Essays in Theory, Film and Fiction*. Indiana: University Press.
- DE LAURENTIS, Teresa (1994). *The Practice of Love. Lesbian Sexuality and Perverse Desire*. Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.
- DERRIDA, Jacques (1997). *El monolingüismo del otro o la prótesis del origen*. Buenos Aires: Manantial.
- DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique Javier (Dir.), TERRÓN BAÑUELOS, Eloína, GARCÍA GORDÓN, Matilde, ROJO FERNÁNDEZ, Javier, GONZÁLEZ CANO, Rufino, CASTRO FONSECA, Rosa, VALLE FLÓREZ,

Rosa Eva, FONTAL MERILLAS, Olaia, MORALA BUENO, Juan Diego, eds. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer.

ESTALLÓ, Juan Alberto, MASFERRER, M<sup>a</sup> Carme y AGUIRRE, Candibd (2001). Efectos a largo plazo del uso de los videojuegos. *Apuntes de Psicología*. 19 (1).

FOUCAULT, Michael (1980). *Power/knowledge: selected interviews and other writings, 1972-1977*. Brighton: Harvester Press.

FOUCAULT, Michel (1991). *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo XXI.

FOUCAULT, Michel (2005). *Nascita della biopolitica*. Milano: Feltrinelli.

FOUCAULT, Michel (2007). *Le vrai sexe. En Dits et écrits IV*. París: Gallimard.

GALIMBERTI, Umberto (2010). *Psique e techne. L'uomo nell'età della tecnica*. Milano: Feltrinelli Editore.

GALIMBERTI, Umberto (2010). *I miti del nostro tempo*. Roma: Feltrinelli Editore.

GARCÍA GARCÍA, Francisco (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *Icono14, revista de comunicación y nuevas tecnologías*. 4 (2).

GOFFMANN, Erving (1979). *Espressione e Identità*. Milano: Arnoldo Mondadori Editore.

GREENFIELD, Patricia Marks (1984). *Mind and Media: the effects of television, computer and videogame*. Cambridge: Harvard University Press.

GROSZ, Elizabeth (1994). *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

GUARDIA GARCÍA, M<sup>a</sup> Luisa y MARCOS MOLANO M<sup>a</sup> del Mar (2004). La construcción de personajes en el videojuego SIMS 2. *Revista de Comunicación y Tecnologías emergentes. Icono 14*. 2(2).

GUERTIN, Carolyn (2012). *Digital Prohibition: Piracy and Authorship in New Media Art*. London: Bloomsbury Publishing.

HARAWAY, Donna Jeanne (1991). *Ciencia cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

- HERTZ, Jessie Cameron (1998). *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*. Milano: Feltrinelli Editore.
- HIGUINEN, Erwan y TESSON, Charles (2002). Éditorial: cinéphiles et ludophiles. *Cahiers du Cinéma*. 5 (9).
- JENKINS, Henry (2008). *Fan, blogger e videogamers*. Milano: Franco Angeli.
- KELMAN, Nic (2006). *Video Game Art*. New York: Assouline Publishing.
- KRISTEVA, Julia (1978). *Semiótica I y 2*. Madrid: Fundamentos.
- LACAN, Jacques (1999). *Las paradojas de la identificación*. Buenos Aires: Paidós.
- Le DIBERDER, Alain y Frédéric, eds. (1993). *Qui a peur des jeux vidéo?*. París: Editions La Découverte.
- LÉVY, Pierre (1998). *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Paidós.
- LIN, Sabrina y LEPPER, Mark (1987). Correlatos of Children's Usage of Videogame and Computers. *Journer of Applied Social Psychology*. (17)1.
- MCLUHAN, Herbert Marshall y POWERS, Bruce R., eds. (1989). *La aldea global*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- MCLUHAN, Herbert Marshall (1996). *Comprender los Medios de Comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MEADOWS, Mark Stephen (2003). *Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative*. Indiana: Pearson Education.
- MONTICELLI, Rita (1997). Soggetti Corporei. En Baccolini, Raffaella, Fabi, M. Giulia, Fortunati, Vita, Monticelli, Rita, eds. *Critiche femministe e teorie letterarie*. Bologna: Clueb.
- MONTICELLI, Rita (2008). Utopie, Utopisme, Féminisme. Coordonné par Vita Fortunati et Raymond Trousson. *Historie transnacionale des utopies littéraires et de l'utopisme*. París: Honoré Champion Editeur.
- PECCHINENDA, Gianfranco (2003). *Videogiochi e cultura della simulazione: la nascita dell' "homo game"*. Roma: GLF Editori Laterza.
- PLANT, Sadie (1998). *Ceros + Unos, Mujeres digitales + la nueva tecnocultura*. Barcelona: Ediciones Destino.
- POSTMAN, Neil (1994). *The disappearance of childhood*. Bristol: Vintage Books.

- PROVENZO, Eugene (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- RYAN, Mary-Laure (2004). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Buenos Aires: Paidós.
- SALANOVA, Marisol (2012). *Postpornografía*. Murcia: Pictografía ediciones.
- SALORT, Daniel López (2004). Cybercultura: cumbres y abismos. En Sociedad Argentina de Filosofía. *La misión de los pensadores y de la filosofía hoy, desde nuestra América*. Córdoba: Colección Perspectivas.
- STONE, Allucquére Rosanne (1992). Will the Real Body Please Stand Up?. En Benedikt, Michael (Ed.). *Cyberspace. First Step*. Cambridge: MIT Press.
- STOREY, John (2006). *Teoria culturale e cultura popolare: un'introduzione*. Roma: Armando editore.
- TURKLE, Sherry (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- VATTIMO, Gianni (1990). *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós.
- WALTON, Kendal (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- WAJCMAN, Judy (1991). *Feminism Confront Technology*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.
- WAJCMAN, Judy (2006). *Tecnofeminismo*. Madrid: Cátedra.

## WEBGRAFÍA

- AARSETH, Espen. "Computer games studies, year one", en *Game Studies [en línea]*. [Citado el 07/08/2012]. Julio, 2001. Documento de Internet: <URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>
- ALIAGA, Juan Vicente. "Martha Rosler: la casa, la calle, la cocina", en *Centro José Guerrero [en línea]*. [Citado el 22/09/2012]. Enero, 2009. Documento de Internet: <URL: [http://www.centroguerrero.org/index.php/Nota\\_de\\_prensa/847/0/?&L=zlvifsnxon](http://www.centroguerrero.org/index.php/Nota_de_prensa/847/0/?&L=zlvifsnxon)>

BOSCO, Roberta y CALDANA, Stefano. “¿Sueñan los soldados con ovejas eléctricas?”, en *El País Digital [en línea]*. [Citado el 12/09/2012]. Marzo, 2012. Documento de Internet: <URL: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/03/suenan-los-soldados-con-ovejas-electricas.html>>

BRAIDOTTI, Rosi. “Un ciberfeminismo diferente”, en *Creatividad Feminista [en línea]*. [Citado el 26/08/2012]. Oct., 2004. Documento de Internet: <URL: [http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber\\_braidotti.htm](http://www.creatividadfeminista.org/articulos/ciber_braidotti.htm)>

CAMERON, Andy. “Dissimulations: Illusions of Interactivity”, en *Department of Computer Science-Daimi [en línea]*. [Citado el 25/07/2012]. Feb., 1998. Documento de Internet: <URL: <http://www.daimi.au.dk/~sbrand/mmp2/Dissimulations.html>>

DAVIS, Juliete. “Pieces of Herself”, en *Rhizome ArtBase [en línea]*. [Citado el 14/07/2012]. Abril, 2005. Documento de Internet: <URL: <http://rhizome.org/artbase/artwork/32260/>>

ESCUADERO, Jesús Adrián. “Estéticas feministas contemporáneas (o de cómo hacer cosas con el cuerpo)”, en *Annales de Historia del Arte [en línea]*. [Citado el 28/07/2012]. Año 2003. Documento de Internet: <URL: <http://revistas.ucm.es/index.php/ANHA/article/view/ANHA0303110287A>>

GARCÍA MANSO, Almudena, MORENO DÍAZ, Pilar y SANCHEZ ALLENDE, Jesús. “Las nuevas identidades de género en el marco del siglo XXI: del cyborg a las identidades queer”, en *Revista de Antropología Experimental [en línea]*. [Citado el 20/08/2012]. Año 2004. Documento de Internet: <URL: <http://es.scribd.com/doc/68308279/Del-Cyborg-a-Las-Identidades-Queer>>

JURGENSON, Nathan. “Facebook, dunque sono”, en *Corriere Della Sera [en línea]*. [Citado el 26/07/2012]. Enero, 2012. Documento de internet: <URL: <http://lettura.corriere.it/facebook-dunque-sono/>>

LEVIS, Diego. “Videojuegos y cine: intersecciones e influencias”, en *Diego Levis, Comunicación & Educación [en línea]*. [Citado el 27/08/2012]. Oct., 2001. Documento de Internet: <URL: <http://www.diegolevis.com.ar/>>

MACHADO TORO, Bernardo Antonio, VAN DEN ENDEN SALAZAR, Patricia y SEPULVEDA TORO, Carlos Eduardo. “Análisis de la narrativa digital del videojuego GTA San Andres en el proceso de aprendizaje”, en *Biblioteca UCP [en línea]*. [Citado el 23/09/2012]. Año 2011. Documento de Internet: <URL:

[http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://biblioteca.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/10785/570/1/PROYECTO\\_GTA\\_SAN\\_ANDREAS.pdf](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://biblioteca.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/10785/570/1/PROYECTO_GTA_SAN_ANDREAS.pdf)>

MARTÍNEZ COLLADO, Ana. “Somos cyborgs: la reinención del cuerpo”, en *Revista Polemica [en línea]*. [Citado el 24/08/2012]. Marzo, 2008. Documento de Internet: <URL: <http://www.polemica.org/modules/smartsection/item.php?itemid=116>>

MILANO, Laura. “No sos vos ni soy yo”, en *Página12 [en línea]*. [Citado el 08/07/2012]. Enero, 2012. Documento de Internet: <URL: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/soy/1-2301-2012-01-27.html>>

SENF, Theresa. “Introducción: interpretar el cuerpo digital - una historia de fantasmas”, en *Estudios online sobre arte y mujer [en línea]*. [Citado el 22/07/2012]. Año 2004. Documento de Internet: <URL: <http://w3art.es/estudios>>

TRUJILLO BARBADILLO, Gracia. “Identidades, estrategias, resistencia”, en *Coordinadora Feminista. Federación Estatal de Organizaciones Feministas [en línea]*. [Citado el 21/07/2012]. Dic., 2009. Documento de Internet: <URL: [http://www.feministas.org/IMG/pdf/Gracia\\_Trujillo.pdf](http://www.feministas.org/IMG/pdf/Gracia_Trujillo.pdf)>

WILDING, Faith. "Where is Feminism in Cyberfeminism?", en *Old Boys Network [en línea]*. [Citado el 03/07/2012]. Julio, 2001. Documento de Internet: <URL: [http://www.obn.org/reading\\_room/writings/html/where.html](http://www.obn.org/reading_room/writings/html/where.html)>

WOLF, Mark P. J. y PERRON, Bernard. “Introducción a la teoría de videojuego”, en *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual [en línea]*. [Citado el 14/07/2012]. Año 2005. Documento de Internet: <URL: <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420>>

