

CUERPOS DIGITALES EN *CYBERPUNK 2077*: UN ACERCAMIENTO DESDE LA CIBERAUTOETNOGRAFÍA

Amparo Molina Ortiz

**Instituto Universitario de Investigación de Estudios de las Mujeres y de
Género**

2022



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**



**UNIVERSITY
*of York***

Directora principal: Lola Martínez Pozo. Universidad de Granada.

Director de apoyo: Álvaro Martínez-Lacabe. Universidad de York.

Gemma
Erasmus Mundus Master's Degree
in Women's and Gender Studies



Erasmus+

A mi tito Paco, allá donde estés,

*Por ser fiel a lo que eras y al
amor que dejaste.*

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Máster pretendo resaltar la importancia de un análisis crítico con perspectiva de género, sexualidad, clase y raza dentro de los videojuegos. Los videojuegos han sido y siguen siendo artefactos culturales consumidos por públicos de todas las edades pero, más frecuentemente, por personas jóvenes. Esto me lleva a abordar una preocupación sobre cómo las desigualdades patriarcales, heteronormativas y capitalistas de nuestra sociedad pueden llegar a verse reflejadas en el contenido de los videojuegos y, de esta forma, seguir reproduciéndose a través de estos.

Mi objeto de estudio es el videojuego *Cyberpunk 2077* y propongo su análisis desde una experiencia real de juego que comprende unas dinámicas socio-digitales. Mediante una aproximación ciberautoetnográfica basada en la observación participante e interactiva procuro desentrañar las sensaciones personales, los sentires desde la identificación y modificación de mi propia identidad así como las asimetrías de género, sexualidad, clase y raza que puedan presentarse durante el proceso.

Para llevar a cabo mi encuentro virtual tendré en cuenta las aportaciones metodológicas desde los feminismos interseccionales, queer y decoloniales siendo la ciberautoetnografía mi principal método de análisis. Asimismo, acogeré tales aportaciones desde mi experiencia ciberautoetnográfica y a través de la técnica de observación participante.

Mi proyecto se inicia con una contextualización sobre las perspectivas feministas en relación a las tecnologías y al ciberfeminismo, así como un acercamiento histórico a los videojuegos y la ambientación ciberpunk. A continuación, plantearé unos objetivos y metodología que me guiarán hacia la exploración analítica de *Cyberpunk 2077* teniendo en cuenta aspectos como la inmersión virtual, la distribución espacial, el funcionamiento político-social o las interacciones socio-digitales entre los personajes.

Con estos análisis pretendo dar cuenta de la carga cultural y social que portan los videojuegos y cómo resulta imprescindible la previa investigación feminista,

interseccional, queer y decolonial en el desarrollo de estos para poder elaborar propuestas de juego más diversas e inclusivas.

Palabras clave: ciberfeminismos, videojuegos, ciberautoetnografía, virtualidad, cyberqueer, technoqueer, tecnologías.

ABSTRACT

In this final dissertation I intend to highlight the importance of a critical analysis with a perspective of gender, sexuality, class and race within video games. Video games have been and continue to be cultural artifacts consumed by audiences of all ages but, more frequently, by young people. This leads me to address a concern about how the patriarchal, heteronormative and capitalist inequalities of our society can be reflected in the content of video games and, in this way, continue to be reproduced through them.

My object of study is the video game *Cyberpunk 2077* and I propose its analysis from a real game experience that includes socio-digital dynamics. Through a cyberautoethnographic approach based on participant and interactive observation I try to unravel the personal sensations, the feelings from the identification and modification of my own identity as well as the asymmetries of gender, sexuality, class and race that may arise during the process.

In order to carry out my virtual meeting I will take into account the methodological paths provided by intersectional, queer and decolonial feminisms, with cyberautoethnography as my main method of analysis. I will also embrace such contributions from my cyberautoethnographic experience and through the participant observation technique.

My project begins with a contextualization on feminist perspectives in relation to technologies and cyberfeminism, as well as a historical approach to video games and cyberpunk settings. In the same way, I will propose my objectives and methodology that will guide me towards the analytical exploration of *Cyberpunk 2077* taking into account aspects such as virtual immersion, spatial distribution, political-social functioning or socio-digital interactions between the characters. With these analyses I intend to account for the cultural and social burden that video games carry and how it is essential

the previous feminist, intersectional, queer and decolonial research in the development of them to be able to elaborate more diverse and inclusive game proposals.

Keywords: cyberfeminisms, video games, cyberautoethnography, virtuality, cyberqueer, technoqueer, technologies.

AGRADECIMIENTOS

Comienzo mis agradecimientos pensando en todas las lecturas y reflexiones brindadas por lxs autorxs que he leído a lo largo de mi proceso investigativo, gracias a ellxs he conseguido abrir nuevos caminos y ahondar en esta temática que verdaderamente me apasiona. Sintiéndome protagonista de este ejercicio de crecimiento personal he nutrido mi conocimiento desde los feminismos y he notado incluso unas ganas insaciables de querer continuar en esta línea de investigación.

Mis agradecimientos más íntimos van dirigidos a mi familia, a mis padres, mis hermanas y mi sobrina porque sin ellxs no habría sentido el calor que necesitaba cuando más sola me encontraba ante la dificultad ni la seguridad de que siempre podía acudir a sus brazos y escuchar palabras de apoyo. Este proyecto se lo debo y dedico completamente a mi tío Paco que falleció recientemente y, aunque fueron días duros en los que la concentración se escapaba fácilmente, siempre tuve energía para continuar porque sabía que él estaría orgulloso de mi proceso de aprendizaje y constancia.

Doy las gracias a todxs lxs amigxs que estuvieron preguntándome día a día y alegrándose cada vez que me veían jugar a *Cyberpunk 2077* sintiendo que estaba logrando un gran propósito a través de lo que más me gustaba. A Elior, que comparte conmigo el interés por los videojuegos y nuestras charlas infinitas sobre ellos, que consiguió comprar la famosa consola Sega Megadrive e instaló todos los videojuegos posibles de nuestra infancia haciéndome revivir todos los recuerdos bonitos del pasado además de hacer que su amigo Marín, al cual también le doy infinitas gracias, me dejara su cuenta para jugar a *Cyberpunk 2077* sin pagar nada. A Carmen y Sofía por ser amigas de verdad, de esas que lloran contigo en la frustración pero también en la alegría, por todas las cenas en casa y las visitas que me recordaban que también tenía que descansar y que, de alguna forma, todo saldría bien. A Cristina, por todas las veces que hablábamos sobre nuestros proyectos finales, nuestros miedos, nuestros logros, nuestros días buenos y malos, por acompañarme a la biblioteca y pasar tardes de agobio juntas, por hacerme saber siempre que podía ayudarme en lo que necesitara.

Gracias a Glenda, mi mejor amigo, que siempre fue una inspiración en términos de identidad. Gracias por dejarme acompañarte en tu proceso identitario, por enseñarme

que somos lxs dueñxs de nuestras expresiones, de nuestras subversiones y nuestras resistencias internas. Gracias por enseñarme que no debo avergonzarme de lo que soy y lo que hago y convertir mis inseguridades en abrazos eternos, por venir a casa, escucharme durante horas y dormir juntxs para sentir que no estaba sola. A Elvira, mi compañera desde que entré en la Universidad, que siempre confió en mi y en lo que hacía, que supo crear conmigo una relación de admiración mutua y me hizo creer en el valor de lo que escribo y lo que siento. Gracias también a Carlos, por las conversaciones infinitas de whatsapp contándole mis idas y venidas de la vida en general y por tener siempre un hueco para quedar y apoyarme cuando salía de la biblioteca cansada.

Agradezco también con todo mi cariño a mis compañeras de piso, a Sarahi, Elena e Irene, que se han convertido en grandes amigas que jamás olvidaré. Gracias a ellas he conocido nuevas dinámicas de cuidado y nuevas formas de compartir. Por todas las tardes de biblioteca o de estudio en el salón, por la música relajante para concentrarnos, por los zumos de fruta que me animaban las tardes, por querernos y apoyarnos en los momentos más difíciles y hacer de nuestra casa un verdadero hogar, un refugio, una zona segura donde canalizar el dolor y celebrar la alegría. Sin vosotras no hubiera podido llegar hasta aquí. A Clemente y Evelyn, por compartir con nosotras unos días tan bonitos en casa y el interés por los videojuegos, por dejarme un mando para que pudiera jugar a *Cyberpunk 2077* y confiar en mí desde el primer momento sin apenas conocerme.

A Truman, por estar presente desde que le conocí hace 7 años jugando a videojuegos, jamás pensé que la virtualidad me haría conocer a personas tan especiales que me enseñarían a querer y cuidar más allá de las fronteras geográficas. Gracias por transmitirme que la verdadera amistad existe incluso cuando no nos podemos ver en persona ni tener contacto físico, por enseñarme que en el mundo virtual también hay lágrimas, sonrisas, amores y desamores.

Gracias por supuesto a todxs lxs chicxs del Máster GEMMA. A Cynthia, por compartir conmigo nuestra estancia en York, por el hogar que creamos al otro lado del mapa, nuestras lecturas, nuestras comidas y nuestros abrazos. Gracias por estar ahí, en York, en Granada y en cualquier parte del mundo, por ser la mayor inspiración y ejemplo a seguir en el movimiento feminista y enseñarme tanto sobre tu país, así como sobre tus genealogías y tus pesares político-personales. Gracias también a Marta, a Zoe, a Ana, a

Ele, a Paula, a Mariana, a Andrea, a Lucía, a Mainer, a Mari Luz y a More por estos dos años compartidos que jamás olvidaré y que me han enseñado tanto sobre sororidad, feminismo y ternura. Este trabajo os lo debo completamente a vosotras que tanto me habéis impulsado e inspirado a seguir adelante compartiendo infinitos sentimientos dentro de la academia.

Por último, gracias a todas las profesoras y administración del GEMMA por abrirme nuevos caminos que no conocía y hacer de este recorrido una experiencia llena de conocimiento y reflexión personal que llevaré conmigo siempre. Gracias sobre todo a Lola, por dedicar su tiempo a dirigir esta tesis, por leerla, corregirla y aconsejarme siempre desde el cariño, por sus infinitos conocimientos sobre ciberfeminismo y por todos los ánimos que me brindó cuando no me creía capaz de seguir.

ÍNDICE

1. Introducción.....	11
2. Aproximaciones feministas a las tecnologías: desde el rechazo hasta la creación de un proyecto común.....	15
2.1. Primeras perspectivas tecnofóbicas: feminismo radical, liberal, socialista y el ecofeminismo.....	15
2.2. Primera ola ciberfeminista: superación de las perspectivas feministas tecnofóbicas hacia una mirada más optimista.....	18
2.3. Segunda ola ciberfeminista: equilibrios, ciberfeminismo social y tecnofeminismos.....	22
2.4. Aperturas en los ciberfeminismos: perspectivas queer y decoloniales..	25
3. Videojuegos como productores y reproductores de cultura desde una perspectiva de género, queer y decolonial.....	30
3.1. Intersecciones entre los videojuegos y lo queer: activismo desde los márgenes.....	41
3.2. Videojuegos y colonialidad: geopolíticas de la virtualidad.....	45
4. Acercamientos a lo cyberpunk: corrientes feministas y resignificación del concepto.....	49
5. Objetivos.....	54
6. Metodología: primeros pasos hacia una ciberautoetnografía.....	56
7. Análisis socio-digital de <i>Cyberpunk 2077</i> : cyberconexiones culturales desde el género, la raza, la clase y la sexualidad.....	63
7.1. ¿Qué es <i>Cyberpunk 2077</i> ?: Contextualización previa.....	63
7.1.1. Influencias de los videojuegos RPG.....	63
7.1.2. <i>Cyberpunk 2077</i> : una historia de promesas rotas.....	65
7.2. Danzas de los cuerpos digitales desde una aproximación ciberautoetnográfica.....	66
7.2.1. Inmersión en <i>Cyberpunk 2077</i> : sentir desde el otro lado de la pantalla.....	66
7.2.2. Construcción espacial e histórica de Night City.....	76
7.2.3. Conectividad, publicidad masiva y formas de ocio en NightCity.....	80
7.2.4. El papel de las megacorporaciones y su influencia en el desarrollo global.....	85
7.2.5. Desarrollo de misiones, violencia y lenguaje sexista.....	90
8. Conclusiones.....	95
9. Bibliografía.....	101

1. INTRODUCCIÓN

Con la expansión de las tecnologías digitales en las últimas décadas se han ido creando nuevos escenarios en los que poner en práctica nuestras dinámicas sociales diarias. Entre ellos, el espacio virtual, un terreno en el que la identidad y la subjetividad han adoptado innumerables formas de verse encarnadas dando lugar a multitud de posibilidades. Desde mi punto de vista, las formas en las que se codifican los cuerpos y las subjetividades en algunos videojuegos son un claro ejemplo de cómo plasmamos nuestros patrones culturales en las narraciones ficticias, creando nuevos mundos donde incluso estos modelos se intensifican o, por el contrario, se desvanecen por completo.

He elegido esta temática para mi Trabajo de Fin de Máster puesto que considero que es de vital importancia abordar este asunto desde una perspectiva feminista, así como desde una mirada interseccional, decolonial, transfeminista y queer debido a que son numerosos los ejemplos en los que los videojuegos perpetúan estereotipos, clichés, construcciones sociales normativas y relaciones de poder. En este sentido, desde mi posición investigativa como alumna dentro de los Estudios de Género, encuentro relevancia en interpelar cualquier tipo de espacio en el que se manifiesten desigualdades sociales e indagar en las causas de por qué estas se producen.

Al ser aficionada a los videojuegos desde la infancia, he tenido la oportunidad de jugar a algunos clásicos como *Tomb Raider* o *Tekken* en los que los cánones de belleza y los atisbos esencialistas en cuanto a la feminidad inundaban las pantallas. De forma inconsciente, fui empapándome de esas imágenes lo cual tuvo una gran influencia en la forma de percibir mi cuerpo y mi subjetividad. Estos modelos normativos, además, se vieron repetidos con posterioridad en videojuegos más recientes, de forma que entendí que existía una continuidad del problema en el modo de confeccionar las historias y personajes de estas aventuras.

Los enlaces íntimos y propios que me han mantenido sujeta a los videojuegos como una cuestión de principal interés también me han llevado a observarlos desde que comencé a jugarlos en la infancia. A través de la incomodidad en ciertas escenas o la crítica de

valores que no compartía advertí que existía un motivo mucho más complicado que los llevaba a representar numerosos mensajes y modelos sociales dañinos para las vidas de sus consumidorxs. Considero que indagar en estos motivos y en el funcionamiento de las dinámicas pensadas por lxs desarrolladorxs para hacerte sentir parte del propio juego es imprescindible ya que se trata de aspectos sobre los que no se informa a lxs consumidorxs y que pueden derivar en problemas de adicción o confusión con la realidad, entre otros.

A pesar de ser claras proyecciones de lo que la sociedad va estructurando como normativo, en ocasiones lo *online* es percibido como un terreno alejado de la realidad. Desde mi interpretación, esto se debe a que muchas comunidades de seguidores, mayoritariamente masculinas, rechazan cambios más inclusivos o feministas o incluso la moderación del contenido violento en los videojuegos ya que consideran que se trata de algo irreal y, por tanto, no sería nocivo.

De igual forma, el predominio de sus tramas argumentales racistas, sexistas y violentas o la presencia de personajes normativos puede alterar la consciencia de lxs jugadorxs que llegan a crear imágenes erróneas y establecer ideales inalcanzables. Es por eso que pretendo resaltar otros caminos que ya existen pero que están poco valorados y que pueden llevarnos a la creación de los videojuegos desde perspectivas más inclusivas y sostenibles. Entre ellos, destaco en mi trabajo las producciones *indie* que han sido un claro ejemplo de cómo se pueden estructurar pequeñas resistencias desde los márgenes para pensar en nuevos paradigmas más horizontales en las tramas y construcción de personajes.

Para poder llevar a cabo la resolución de mis inquietudes investigativas en cuanto a los videojuegos indago en una experiencia real interactiva en el videojuego *Cyberpunk 2077* desde el punto de vista del cuerpo y la identidad. Algunos de mis interrogantes se centran en qué tipo de cuerpos aparecen en el juego, cómo son plasmados visualmente y qué relaciones existen entre ellxs, si existe diversidad en cuanto a sus características corporales así como identitarias y subjetivas o qué posibilidades hay con respecto a la expresión performativa del género, la clase, la raza y la sexualidad de lxs mismxs.

Estos interrogantes, a su vez, me han llevado hacia el objetivo general de este trabajo que consiste en analizar la construcción socio-digital de las identidades, cuerpos y subjetividades en el videojuego *Cyberpunk 2077* desde una perspectiva feminista, interseccional, queer y decolonial. Para alcanzar este objetivo recurro al uso de la experiencia en primera persona dentro del videojuego *Cyberpunk 2077* a partir de la cual pretendo responder a estas preguntas desde un ejercicio íntimo. Esta experiencia se desarrollará mediante un tipo de metodología ciberautoetnográfica—que acogerá aportaciones metodológicas feministas, queer, interseccionales y decoloniales—, sin embargo, no pretendo transmitir mi trabajo como un resultado ciberautoetnográfico sino más bien como un proceso a partir del cual crear una primera aproximación a la ciberautoetnografía y generar líneas investigativas que me lleven a seguir profundizando en próximas investigaciones. A su vez, me enuncio a través del conocimiento situado que sugiere Haraway (1985) para transmitir mi tesis desde una posición feminista, gamer, queer, interseccional y decolonial y usaré la ‘x’ como formato de lenguaje inclusivo.

Con el objeto de alcanzar mi objetivo general realizaré, en primer lugar, una breve aproximación a las diferentes teorizaciones feministas sobre las tecnologías así como las aportaciones de la primera y segunda ola ciberfeminista y las correspondientes contribuciones que se hicieron desde los feminismos queer y decoloniales. A continuación, elaboraré un itinerario histórico sobre los videojuegos desde la investigación feminista y los aportes brindados desde lo queer y lo decolonial, además de resaltar el acercamiento de las corrientes feministas al subgénero cyberpunk. Tras exponer los objetivos y metodología empleados en mi trabajo, pasaré a exponer mi análisis constructivo en primera persona sobre *Cyberpunk 2077* organizado en diferentes apartados como el proceso de inmersión virtual, la organización espacial, el funcionamiento de la conectividad dentro del juego, el lenguaje o las dinámicas relacionales entre los personajes. Por último, concluiré con los resultados obtenidos y los nuevos interrogantes que se me han planteado con la idea de trazar nuevos horizontes investigativos.

Siguiendo este planteamiento, visualizo que el análisis de esta problemática podría tener grandes aportaciones políticas y sociales. El simple cuestionamiento que abordo

en este proyecto sobre los pilares estructurales que sustentan el desarrollo de los videojuegos sería un acercamiento hacia lugares de acción política más amplios y que indicarían un camino hacia la consolidación de un proyecto común que nos lleve a resignificar las tecnologías digitales de todo tipo pero, más concretamente, los videojuegos. Reapropiarnos de ellos y hacer de sus dinámicas espacios seguros e inclusivos para todo el mundo significaría superar las visiones en las que lo virtual y lo real se aprecian como escenarios irreconciliables y en los que, por tanto, debería existir un programa político y social que visualizara el derecho al juego sin que ciertas identidades puedan sentirse discriminadas o violentadas.

Por esta razón, inquirir en una crítica con perspectiva feminista, interseccional, queer y decolonial en lo que consumimos compulsivamente podría llevar a superar las perspectivas tecnofóbicas, a la reapropiación de tales espacios digitales y a su transformación feminista. En este caso, lo relevante no sería prescindir de las tecnologías por su carácter androcéntrico y permeadas por relaciones de poder, sino retomarlas para transformarlas en una herramienta útil que contemple la hibridez y la diversidad.

2. APROXIMACIONES FEMINISTAS A LAS TECNOLOGÍAS: DESDE EL RECHAZO HASTA LA CREACIÓN DE UN PROYECTO COMÚN

Para entender cómo han sido consideradas las tecnologías digitales dentro de los Estudios de Género voy a realizar un breve itinerario por las diferentes perspectivas feministas teóricas que se han propuesto desde los años 70 en relación a las tecnologías, así como las posteriores críticas ciberfeministas y los aportes realizados por las teorías queer y decoloniales. De este modo, y con el propósito de entender epistemológica y teóricamente la influencia social y cultural que tienen los videojuegos en nuestros códigos corporales e identitarios cotidianos debo remontarme a los años 70 con las primeras perspectivas sobre las tecnologías que comenzaban a surgir en diferentes disciplinas y que, más tarde, se ramificarían en nuevos cauces de conocimiento sobre la presencia de la corporalidad en la virtualidad.

2.1. Primeras perspectivas tecnofóbicas: feminismo radical, liberal, socialista y el ecofeminismo

Nos encontramos históricamente situadas en la Segunda Ola feminista, un periodo en la historia del feminismo del Norte global donde las necesidades y demandas sociales y políticas cambian. A principios de los 70, en la línea de estos cambios, también surge una mirada de preocupación desde los feminismos hacia las tecnologías en expansión que, aunque todavía no se data la existencia de Internet, ya existen avances sofisticados en maquinaria e industrialización además de una amplia amalgama de progresos en cuanto a las tecnologías reproductivas, estéticas y genéticas (Vergés, 2013). La emancipación de las mujeres y su creciente presencia en los espacios científicos las hace reivindicar una gran ausencia de voces femeninas en los procesos de divulgación, así como el difícil acceso a la información con el que se las condenaba en un área de trabajo

predominantemente masculina:

Gracias a pioneras como las psicólogas de principios de siglo XX [...], salieron a la superficie los sesgos que habían estado actuando sobre las teorías científicas acerca de las diferencias entre los sexos o el motor de la evolución humana. Por su parte, las científicas sociales visibilizaron el modo en el que la universalización de lo masculino había relegado a las mujeres de los análisis sociológicos, históricos o económicos; y las tecnólogas también documentaron el papel de la tecnología en la perpetuación de los estereotipos de género (González & Fernández, 2016: 52).

Obras como la de Shulamith Firestone (1973), feminista radical libertaria, ponen de relieve la cuestión principal de la asimetría entre géneros dentro de las áreas científicas y tecnológicas que, según ella, nace de las diferencias biológicas. Firestone abordaba la idea de la división del trabajo y las diferencias de género en términos biológicos y aseguraba que era esta la principal causa de la dominación masculina en las disciplinas del conocimiento. Asimismo, con atisbos libertarios, planteaba que sería a través de las tecnologías como podrían superarse estos modelos biológicos para concebir la sociedad (Vergés, 2013; Firestone, 1973).

Aunque es cierto que a principios de la década surgían algunos planteamientos tecno-optimistas como los de Firestone, estos provenían de los grupos dirigentes más conformistas mientras que el lado más crítico de la Segunda Ola feminista en relación con los ámbitos tecnológicos se reafirmaba en idearios tecnofóbicos que catalogaban las tecnologías como agentes reproductores del patriarcado (Ahmed et al., 2014). De las corrientes más relevantes que se situaban en estas posiciones encontramos el feminismo radical-cultural, el feminismo socialista o el ecofeminismo (Wajcman, 2009).

En contraposición a los planteamientos feministas que se habían generado hasta la fecha con tendencias liberales, el feminismo radical surge como contestación durante los años 70. De acuerdo con Judy Wajcman (2009), esta perspectiva feminista aplicó una visión tecnofóbica sobre todo en relación con las tecnologías de reproducción biológica que estaban empezando a expandirse argumentando que los procesos naturales del embarazo o el parto estaban controlados a través de un procedimiento de explotación de los cuerpos femeninos. A diferencia de las feministas liberales, que proponían la

inclusión de las mujeres en los ámbitos tecnológicos adaptándose al predominio masculino dentro de estas áreas, las feministas radicales rechazaban el uso de las tecnologías, pero visualizaban una reforma en las áreas científico-tecnológicas que se acomodara a la presencia y necesidades de las mujeres (Vergés, 2013; Rose, 1987).

Simultáneamente, el feminismo socialista cohabitaba durante esta época con otras corrientes. En sus preocupaciones políticas y sociales, el feminismo socialista fue tajante al demostrar que la perspectiva de clase era decisiva para entender la exclusión de las mujeres de los campos científico-tecnológicos:

El enfoque feminista socialista comenzó revelando que la división del trabajo era también una jerarquía sexual, y que su naturaleza de género no era casual. [...]. Una amplia investigación demostró que la exclusión de las mujeres de la tecnología era consecuencia del dominio masculino de los oficios especializados que se desarrolló durante la Revolución Industrial (Wajcman, 2009: 147).

En esta línea, las feministas socialistas subrayaron que no sólo era importante el proceso de producción tecnológica sino también el de consumo que aportaría datos sobre la calidad y la experiencia. De este modo, para las socialistas “la tecnología se consideraba conformada socialmente, pero conformada por los hombres como diseñadores y por las mujeres como usuarias y consumidoras” (Vergés, 2013).

A pesar de rescatar este papel tan importante que tenían las mujeres en relación con las tecnologías, las feministas socialistas se mostraron reticentes a evaluar las ventajas de estas herramientas dentro del movimiento y se centraron en analizar los cambios laborales que experimentaron las mujeres con el uso de nuevas maquinarias, la explotación que sufrían o las erosiones entre los límites público-privados provocadas por las tecnologías domésticas.

Por último, el ecofeminismo, muy en la línea de lo que planteaba el feminismo radical proponía ideas tecnofóbicas. Las primeras ecofeministas consideraban una clara superioridad de lo femenino, lo cual fue duramente criticado por las feministas que rechazaban los análisis de corte biologicista. Sin embargo, por otro lado, esto las llevó a

preocuparse por “la mujer” y la naturaleza como categorías totalmente excluidas del binomio tecnología-ciencia enfrentándose así a importantes problemas como el militarismo, el creciente interés por las armas nucleares o la destrucción medioambiental (Herrero, 2015).

Como forma de conclusión de este apartado cabe señalar que el feminismo liberal, a pesar de ser criticado por no considerar otras categorías de análisis, fue el que más se acercó a una perspectiva tecnofílica y apeló por el uso de las tecnologías como herramientas útiles dentro del feminismo. Esta perspectiva calaría el discurso de los feminismos orientados a las tecnologías durante los 90 llegando a ser desarrollada y elaborada más ampliamente por los ciberfeminismos. De igual forma, es importante señalar que, aunque los feminismos asentados en premisas tecnofóbicas desarrollados más arriba tendrían menos peso en los planteamientos ciberfeministas, fueron igualmente cruciales en el estudio de la posición de las mujeres en la sociedad y en la lucha por la erradicación de la explotación tecnológica sobre sus cuerpos.

2.2. Primera ola ciberfeminista: superación de las perspectivas feministas tecnofóbicas hacia una mirada más optimista

A finales de los años 80 y principios de los 90 empiezan a superarse estas perspectivas tecnofóbicas y surgen nuevas miradas más optimistas hacia la ciencia y las tecnologías. Con referentes como Donna Haraway (1985) o Sadie Plant (1997), las primeras corrientes ciberfeministas pretenden recolocar la categoría género dentro de las nuevas tecnologías emergentes con la llegada de Internet, así como sugerir la reapropiación de estas en lugar del rechazo.

De acuerdo a la literatura existente podemos clasificar el movimiento ciberfeminista, que empezará a gestarse en estos primeros años de la década de los 90, en dos olas posteriores a las teorías tecnofóbicas. En este apartado me centraré en desarrollar las principales características y acontecimientos de la primera ola que, influenciada a la vez

por la Tercera Ola feminista, protagonizó la crítica a las corrientes tecnofóbicas y la elaboración de una perspectiva más cercana a las tecnologías digitales.

Para abordar la contextualización de esta primera ola me remonto al 1991, un grupo de australianas llamadas Francesca da Rimini, Julianne Pierce, Josephine Starrs y Virginia Barratt crean un movimiento denominado *VNS Matrix* que tiene como principal propósito trabajar en nuevas formas de hacer de las tecnologías una herramienta de liberación:

Estas artistas crearon representaciones sensuales, feminizadas y humorísticas del mundo de los datos que se oponían a las imágenes higienizadas y masculinistas que prevalecían en ese momento. El *Manifiesto Ciberfeminista* de VNS Matrix tenía un carácter universalista, lo que implicaba que todas las diferencias entre las mujeres estaban incluidas en Matrix (Fernández, 2002: 32).

Elaboraron un texto fundacional llamado *A Cyberfeminist Manifesto for the Twenty-First Century* en homenaje al *Manifiesto Cyborg* de Donna Haraway (1985), que junto con la teoría ciberfeminista de Sadie Plant (1997) fueron las dos figuras más influyentes en la construcción teórica de lo que *VNS Matrix* significaba. Con este manifiesto pretendían darle un valor de “juego” a la teoría



A Cyberfeminist Manifesto for the Twenty-First Century de VNS Matrix

feminista y reapropiarse de ella a través de un nuevo imaginario futurista y desde lo cyberpunk. Algunos de sus proyectos como *All New Gen* o *Corpusfantastica MOO* promovían las artes digitales basándose en escenarios de ficción y espacios virtuales de MUDS (videojuegos con modalidad multi-jugador) coincidiendo con la expansión de estos en los 90 (Paasonen, 2011). De este modo, se convirtieron en las pioneras del uso

del término 'ciberfeminismo', acuñado por Sadie Plant, y comenzaron a experimentar en lo virtual a través del arte, la ironía y la sátira (De Miguel & Boix, 2002).

Simultáneamente, a finales de 1994 nace el movimiento *Net.art* que se dirigía a “todas las obras de arte creadas para y desde internet” (González & Muñoz, 2017: 251). El término *Net.art* fue acuñado por Vuk Cosic en 1995 para referirse a un tipo de arte híbrido, inaprensible, global, accesible e interactivo (Baigorri & Cilleruelo, 2005). Este movimiento sirvió como marco teórico de acción a *VNS Matrix* para desechar todas las imágenes y estereotipos femeninos que se creaban a través de los medios de comunicación y que globalizaban cada vez más un flujo de ideales de belleza en torno a las mujeres.

Por otro lado, también surgió *The Old Boys Network*, un grupo que inicialmente estaba compuesto por seis mujeres: Verena Kuni, Helene von Oldenburg, Claudia Reiche y Cornelia Sollfrank. De forma online fueron contactando con más participantes para finalmente terminar elaborando una unión de diferentes personas que se identificaban a sí mismas como ciberfeministas. Así nació el *Primer Encuentro Internacional Ciberfeminista* en la exposición *Documenta X* que se llevó a cabo en 1997 en Alemania. A este encuentro acudieron todxs lxs participantes puestas en contacto con anterioridad y fue organizado por el grupo *The Old Boys Network* que establecieron como principal objetivo de la asamblea responder a lo siguiente: ¿qué es el ciberfeminismo? (Wilding, 2004; Paasonen, 2011).

Debido a las diferencias generadas entre ellxs, al final del encuentro lxs participantes decidieron que al ser tan difícil definir el ciberfeminismo se haría un escrito conjunto en el que se expondrían 100 anti-definiciones, es decir, 100 cosas que no era el ciberfeminismo, entre ellas se podía leer:

El ciberfeminismo no es una fragancia

El ciberfeminismo no es una declaración de moda

El ciberfeminismo no es una ideología

El ciberfeminismo no es completo [...] (Old Boys Network, 1997: 125).

Uno de los precedentes que ya venía orbitando alrededor del debate desde el 1985 fue el famoso *Manifiesto Cyborg* publicado por Donna Haraway (1985). Este fue uno de los textos más importantes que dio paso a las nuevas corrientes ciberfeministas y que tendría una influencia en todas ellas. Haraway se adelanta a su tiempo y propone lo que más tarde se retomaría en los ciberfeminismos en relación a la deconstrucción del cuerpo, el género y la identidad en la Red.

En esta línea, Haraway (1985) propone la figura del *cyborg* como metáfora para hacer referencia a la hibridez entre el ser humano y la máquina. Esta figura, por tanto, representaría esa multiplicidad que da cabida a nuevas realidades. Con esta metáfora, Haraway dibuja un sistema en el que las tecnologías están totalmente asociadas a los cuerpos de forma que se deja atrás el determinismo y asegura que no dependemos de las tecnologías, sino que estamos integradxs a ellas igual que ellas a nosotrxs:

El cyborg es una especie de yo personal, postmoderno y colectivo, desmontado y vuelto a montar. Es el yo que las feministas deben codificar. Las tecnologías de las comunicaciones y las biotecnologías son las herramientas decisivas para darle nuevas utilidades a nuestros cuerpos. [...]. Las tecnologías y los discursos científicos pueden ser parcialmente comprendidos como formalizaciones, por ejemplo, como momentos congelados de las fluidas interacciones sociales que las constituyen, pero deberían asimismo ser vistos como instrumentos para poner significados en vigor (Haraway, 1985: 32).

La obra de Haraway tuvo mucha importancia porque fue creada en un contexto de ruptura epistemológica en el feminismo donde empezaron a surgir numerosas fracturas entre sus participantes. Con su manifiesto, Haraway consigue reivindicar una política de coalición basando la figura del *cyborg* en un modelo de mestizaje y que, por tanto, no está sujeto a una identidad política definida, sino que es un híbrido.

Otro de los libros que resultó ser impulsor del ciberfeminismo fue *Zeroes and Ones* publicado por Sadie Plant en el 1997. El título hace referencia al lenguaje binario usado en informática, donde simbólicamente los ceros están asociados a la figura femenina y los unos a lo fálico o la figura masculina. En su trabajo, Plant pretende exponer un futuro

en el que, finalmente, los ceros acabarían desplazando a los unos y las mujeres serían las protagonistas (Daniels, 2009). Estas ideas, sin embargo, fueron también objeto de polémica para la crítica feminista que observaban en Plant un imaginario demasiado esencialista y binarista, un futuro en el que sólo se plantean dos géneros y el triunfo de uno de ellos (Fernández, 2002).

A modo de conclusión, tomando como base las teorizaciones de Haraway (1985) y Plant (1997), la primera ola ciberfeminista se centra en una revisión de la categoría género dentro del ciberespacio. A pesar de los objetivos optimistas que sugerían, muy frecuentemente se reducía el debate a una mera inclusión de la categoría género, enfocando a las mujeres como el principal sujeto ciberfeminista. Por consiguiente, su propuesta política se centra en la superación del propio género en la red como espacio descorporeizado, sin embargo, esta se definiría como demasiado utópica por las críticas posteriores que pretenderán repensar la relación entre género y tecnología y propondrán una deconstrucción de lo que entendemos como tecnologías, así como las estructuraciones sociales que se generan en ellas.

2.3. Segunda ola ciberfeminista: equilibrios, ciberfeminismo social y tecnofeminismos

En la segunda ola ciberfeminista, nutridas de las teorías de los 90 y fortalecidas durante la década de los 2000, desde mi punto de vista se plantea como principal objetivo la reapropiación crítica de las tecnologías digitales para establecer un sistema de deconstrucción en cuanto al género, pero también en cuanto a las propias tecnologías. De este modo, interpreto que las nuevas miradas ciberfeministas pretenden observar y transformar las desigualdades que se producen en los medios virtuales y no tanto la forma en la que nos despojamos del cuerpo dentro de ellos.

Esta oposición hacia las tendencias pesimistas iniciales, pero también hacia las posturas tecnofílicas de la primera ola ciberfeminista se vieron reflejadas en las reflexiones de

algunas autoras ciberfeministas de la época. Rosi Braidotti (1996), por ejemplo, se postula desde un modo de ver que sobrepasa las barreras binarias entre un extremo y el otro y plantea un nuevo tipo de ciberfeminismo situado históricamente en una época posmodernista en la que, muy en la línea de las reflexiones de Haraway (1985), debemos empezar a mirar las tecnologías como un extensible del ser humano que bajo el análisis feminista no es más que todo un aparato simbólico. De este modo, Braidotti (1996) entiende la relación con las tecnologías como un salto que debe darse desde la tecnofobia hacia la tecnofilia a través de un equilibrio establecido por la unión entre el ser humano, la máquina y el arte.

En otras palabras, Braidotti (1996) pretende redefinir los valores posmodernistas a través de una revisión sobre qué tipo de sujetos políticos somos y cómo lo somos en el medio ciberespacial, estableciendo así recolocaciones culturales. De esta forma, hace un llamamiento a dejar de depender como civilización de la nostalgia que nos hace querer evadirnos en el espacio virtual sin ningún tipo de materialización política.

Tal y como documenta Reverter, en estas nuevas perspectivas ciberfeministas, que ya venían gestándose desde mucho antes, el mensaje por parte de las nuevas voces es bastante claro:

Necesitamos que nuestra mirada sea más que de simple observación y análisis, que vaya al compromiso político y ético para que a partir de ahí se puedan promover nuevas maneras de hacer y entender el género a través de nuevas maneras de hacer y entender la tecnología (2013: 455).

En este sentido, se empezó a abordar por parte de varias movilizaciones feministas la introducción de prácticas políticas en algunos núcleos virtuales, así como la creación de una alianza entre estos movimientos y los tecno-mundos. Los tecno-mundos son el conjunto de herramientas tecnológicas a través de las cuales se inundó la red de acciones ciberfeministas (CDs, webs, grupos en redes sociales, net-art o videojuegos).

De este modo, se estaba desarrollando una alianza, aún más fuerte que antes, entre las prácticas virtuales, las TICs¹ y el arte (Laudano, 2016; Reverter, 2013).

Asimismo, Montserrat Boix y Ana de Miguel (2002), autoras clave de la segunda ola ciberfeminista, hacen un recorrido por las aportaciones ciberfeministas anteriores y sugieren la denominación “ciberfeminismo social”. Este término acuñado por Boix (2002) hace referencia a todas las prácticas feministas, los encuentros a través de movilizaciones online y la expresión del feminismo a través de los tecno-mundos como la puesta en marcha de un proyecto colectivo vinculado a pequeñas acciones individuales en la red de cada una de las ciberfeministas. Por tanto, el ciberfeminismo social se corresponde con una profunda crítica a las desigualdades que se dan en los ámbitos digitales y la forma en la que las mujeres sólo pueden hacer uso de ellos desde el beneficio capitalista, al mismo tiempo que visualiza una reappropriación de estos a través de la lucha compartida y la acción en red.

Por otro lado, Judy Wajcman (2004, 2009) resultó ser una figura crucial en su apoyo al énfasis que debía dársele al componente político en el ciberfeminismo. Acuñó el término *tecnofeminismo* para reafirmar la presencia y reiteración de un carácter político como principal consigna en este proyecto ciberfeminista y critica la primera ola ciberfeminista por su visión determinista, utópica y neutral de las tecnologías, así como el determinismo sexual y la descorporeización que sus seguidoras defendían:

El tecnofeminismo se basa en el reconocimiento de que sólo nosotras podemos liberarnos a nosotras mismas. Esto hace que la política feminista sea a la vez posible y necesaria. La política feminista ha supuesto un cambio y podemos construir a partir de dicho cambio. No vivimos en un mundo postfeminista, pero vivimos en un mundo que el feminismo ha conformado y seguirá conformando (2004: 193).

De esta forma, el tecnofeminismo es una alianza entre el constructivismo y el feminismo que entiende la tecnología como algo no neutral que se ve moldeada a través de las estructuras sociales. Es así como el tecnofeminismo propone que se proyectan las

¹Se denomina TICs a “las tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso y comunicación de la información” (Belloch, 2012: 2).

relaciones de género, sexualidad, clase y raza en las tecnologías. Por consiguiente, Wajcman (2004) considera que si olvidamos nuestro cuerpo cuando nos encontramos en el espacio virtual se olvidaría también todo el entramado compuesto por las corporaciones mediáticas y las instituciones de las comunicaciones bajo las cuales se determina el uso de las tecnologías (Wajcman, 2004; Peñaranda, 2019).

En estos nuevos planteamientos sobre las tecnologías, Reverter (2013) junto con autoras como Flanagan y Booth (2002) recuerdan que debemos hablar de ciberfeminismo(s) en plural para poder llevar a cabo una tarea de integración de las diferencias siendo la idea no provocar más escisión sino una colectividad cada vez más variada e inclusiva.

Los profundos análisis que he recogido hasta ahora tienen en cuenta desde el nivel de corporeización en los espacios virtuales hasta las prácticas más adecuadas para liderar un movimiento colectivo en la red, así como la recolocación de la categoría género dentro de las perspectivas ciberfeministas. Sin embargo, encuentro imprescindible, debido al carácter interseccional de mi proyecto, centrarme en la siguiente pregunta: ¿dónde se encuentran entonces el componente racial, de clase, decolonial y de la sexualidad en los análisis ciberfeministas?

2.4. Aperturas en los ciberfeminismos: perspectivas queer y decoloniales

Una vez que los ciberfeminismos y tecnofeminismos empiezan a plantear una inclusión de la pluralidad y el análisis desde diversos ángulos, nuevas categorías entran en juego. Entre estas categorías se encuentran la raza, la clase o la sexualidad y aparecen nuevas investigaciones que profundizan en la forma de interacción entre el ciberespacio y los sujetos subalternos. Es así como las teorías queer y decoloniales aportan formas de observación novedosas a los estudios ciberfeministas.

A medida que la teoría queer iba cogiendo forma gracias a autorxs como Foucault (1976), Adrienne Rich (1980), Teresa De Lauretis (2015) o Judith Butler (1990) se produce un emparentamiento con los Estudios de Género y una consecuente transversalización del feminismo a través de la inclusión de nuevas categorías como la sexualidad, la raza y la clase (Fonseca & Quintero, 2009). Concretando en el debate sobre las perspectivas feministas hacia las tecnologías, con la llegada de los tecnofeminismos y las teorizaciones más recientes sobre las tecnologías se promueve la idea de la tecnología como un concepto no neutro que se encuentra atravesado por las estructuras sociales (Braidotti, 1996; Flanagan & Booth, 2002; Wajcman, 2004) y, además, se produce una apertura en el debate y la consideración de nuevas categorías como la raza, la clase o la sexualidad en el ciberespacio.

Lo queer comienza, de esta forma, a estar más integrado en los estudios feministas y, por consiguiente, logra ser un punto de análisis clave en los debates relacionados con el ámbito tecnológico. Es en este momento cuando empieza a hablarse sobre lo tecnoqueer. Edmond Chang (2012) define lo tecnoqueer como la integración de los análisis queer en la tecnología, teniendo en cuenta las previas aportaciones de las teorías cyborg y lo ciberqueer, pretende la visión de una tecnocultura a través del cuestionamiento de las prácticas heteronormativas y patriarcales que se reproducen en ella:

Lo tecnoqueer entonces extiende esto para incluir la intercorporeidad y las intersubjetividades e inter(des)encarnaciones de la vivienda en el ciberespacio y en los circuitos integrados de la tecnología. [...]. Al utilizar la tecnología queer y mover la teoría queer hacia la tecnocultura, el tecnoqueer espera mostrar cómo los cuerpos, las identidades y las subjetividades son de género, sexualizadas, racializadas y teologizadas por la forma en que se extienden, transforman, incluso son contenidos por diversas tecnologías (2012: 4).

Autoras como Sandy Stone recogen la teoría de Haraway (1985) y reubican el concepto de cyborg. En este sentido, Stone (1991) propone la figura del cyborg como símbolo de la unión entre lo cyborg y lo queer y que tendrá como propósito la subversión y reapropiación de las tecnologías, de esta forma aparece lo cyberqueer.

Desde mi perspectiva, lo cyberqueer, propone un acercamiento de lo queer en el ciberespacio con el fin de resistir y reiterar la repetición de nuevas prácticas ciber-corporales que consigan desplazar los patrones normativos. Como concepto gestado y desarrollado a lo largo de la década de los 90, finalmente, deriva a lo tecnoqueer gracias a aproximaciones como las de Stone (1991) o Chang (2012), que amplían el espectro de actuación de lo queer no sólo en el ciberespacio sino también en la tecnología y la tecnocultura en general.

Muchxs autorxs han encontrado una gran ventaja que proporcionan las aproximaciones cyberqueer: la construcción de identidad. Los estudios cyberqueer visualizan un gran valor en el funcionamiento de las tecnologías y en la oportunidad de crear espacios en los que fuera posible disponer también de distintas identidades y de nuevas versiones del 'yo'. Esta herramienta sería vital para poder resignificar conceptos y categorías tales como 'gay', 'lesbiana' o 'trans' y escapar de las imposiciones pragmáticas en cuanto a ciertas designaciones que estaban ancladas en el espacio del mundo real (Wakeford, 2000; Martínez Pozo, 2019).

Por otro lado, ya desde la década de los 60 surgen cuestionamientos en la práctica del feminismo hegemónico y contemporáneo por parte de grupos subalternos que conformaban la lucha feminista (Brown, 2005). Estas nuevas corrientes feministas decoloniales también detectaron diversas carencias en las teorizaciones feministas y cyberfeministas de las tecnologías y comprobaron la falta de análisis con respecto a la raza y la colonialidad en los ámbitos tecnológicos. Es así como las feministas decoloniales denuncian la forma en la que mujeres de otras razas y ubicaciones geopolíticas viven una realidad totalmente distinta en relación con las tecnologías. Ponen de relieve la brecha digital en los países con menos recursos o la explotación laboral en la industria tecnológica de las mujeres que provienen de estos contextos (Vergés, 2013).

En este sentido, son trascendentales los aportes de autoras como Chela Sandoval (1995) en el desarrollo del marco teórico de los feminismos decoloniales en relación con los ámbitos tecnológicos. Chela Sandoval (1995) desarrolla el concepto de la conciencia opositiva. Desde la idea de lo cyborg, Sandoval señala la importancia de una alianza

entre el modelo occidental y el feminismo subalterno del Tercer Mundo estadounidense. Hace un llamamiento a la construcción del sujeto cyborg como un proceso de resistencia y, a su vez, sugiere la práctica de la *CyberConciencia*:

La práctica de esta CyberConciencia que es el feminismo del Tercer Mundo estadounidense, o eso a lo que me refiero como “forma postmoderna diferencial de conciencia opositiva”, ha sido también descrita en términos que enfatizan su movimiento; es “flexible”, “móvil”, “diaspórica”, “esquizofrénica”, “nómada” por naturaleza. Estas formas de movilidad, sin embargo, se alinean en torno a un campo de fuerzas que las inspira, concentra e impulsa como formas opositivas de praxis (1995: 85).

Por otro lado, María Fernández, Faith Wilding y Michelle Wright publican en el 2003 *Domain Errors! Cyberfeminist Practices*. En este libro hacen evidente la falta del componente de clase y racial en los análisis ciberfeministas tanto prácticos como teóricos. Los ciberfeminismos, hasta el momento, se habían basado en la universalización de la mujer blanca como sujeto político sin atender a las realidades en relación con las tecnologías que viven otras mujeres fuera de Occidente y es por eso que las autoras advierten de mantener un compromiso político de cara a los mecanismos racistas y sexistas que persisten en el ciberespacio.

En la misma línea, autorxs como Radhika Gajjala (2003) proponen subalternizar los ciberfeminismos y estudiar una recuperación de las diásporas virtuales generadas en el Sur asiático. Por su parte, Anna Everett (2004) describe cómo en las últimas décadas se ha generado una retórica de la “brecha digital” que propone una imagen de las personas sin acceso a las tecnologías como ‘pobres’ quitando importancia al componente estructural e imperialista que sustenta este modelo jerárquico.

Para facilitar este ejercicio de decolonialidad en el ciberfeminismo, Lauren Langman (2005) sugiere el uso de los ISMs (Internetnetworked Social Movements), muy en la línea de lo que Boix y De Miguel (2002) definían como ciberfeminismo social ya que estos movimientos propulsan el uso colectivo de las tecnologías para llevar a cabo propósitos feministas. Un ejemplo de esto, que tuvo un alcance satisfactorio, fue el de lxs *Zapatistas*, una organización mexicana militar y política que luchó por los derechos

colectivos de los pueblos indígenas mexicanos y que contribuyeron a la construcción de su diáspora a través del uso de Internet y de las tecnologías (Martínez-Torres, 2001; Langman, 2005).

Gracias a todas estas premisas teóricas, considero que nuestras perspectivas en torno a las tecnologías, que por cuestiones sistemáticas y geográficas suelen tender al discurso del empoderamiento y la resistencia, deben también incluir ciertos matices analíticos de forma que podamos deconstruir aquellas categorías que nacen de las miradas occidentalizadas.

Llegada a este punto, puedo comprobar la variedad de perspectivas feministas sobre las tecnologías que llevan desarrollándose desde los años 70, sin embargo, actualmente y después de tantos debates, creo que la forma más acertada de plantearnos los ciberfeminismos y tecnofeminismos es de manera interseccional y colectiva. Ante todo, debemos establecer un equilibrio entre la tecnofobia y la tecnofilia, siendo conscientes del potencial de las tecnologías, pero desarrollando una perspectiva crítica que incluya el género y la geografía, así como la sexualidad, la raza o la clase y el rechazo a la perpetuación de los sistemas clasistas, androcéntricos, patriarcales, racistas y LGBTQ+ fóbicos que se reproducen en los entornos tecnológicos y, concretamente, en los digitales.

3. VIDEOJUEGOS COMO PRODUCTORES Y REPRODUCTORES DE CULTURA DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO, QUEER Y DECOLONIAL

Tomando en consideración los planteamientos feministas en relación con las tecnologías, creo conveniente abordar un itinerario de los estudios más influyentes sobre videojuegos que se han hecho en relación a los Estudios de Género, dando evidencia, de este modo, de que no ha sido una temática que pasara desapercibida en el desarrollo de las perspectivas feministas del último siglo.



Spacewar, videojuego de combate espacial desarrollado en 1962

Uno de los primeros videojuegos que influiría en la percepción que tenemos de estos hoy en día y que fue pionero en asociar construcciones culturales a la aventura digital fue *Spacewar*. En el 1962, Steve Russell creaba este videojuego gracias a la ayuda de la Universidad de Stanford, el Instituto de Tecnología de Massachusetts y otras universidades que proveían equipo y facilidades al Departamento de Defensa de los Estados Unidos durante la Guerra Fría. Lo cual muestra, en una primera aproximación, que la militarización y el sistema educativo estuvieron estrechamente relacionados con las primeras creaciones de videojuegos (Universitat Politècnica de Catalunya, s.f.; Jong, 2020).

Este hecho revela cómo desde unos inicios el desarrollo de los videojuegos se vio impregnado de elementos propios del militarismo y la masculinidad dominante ya que los principales desarrolladores provenían de campos del conocimiento donde las

mujeres contaban con escasa presencia o eran poco visibles. Nick Dyer-Witheford y Greig Peuter (2009) observan que, en un principio, las mismas máquinas que fueron creadas para el desarrollo de juegos como *Spacewar* (1962) fueron también usadas para realizar tareas militares como calcular la trayectoria de los misiles o la probabilidad de una guerra nuclear.

Carolyn Jong asegura que el militarismo y el imperialismo han estado muy presentes en los videojuegos debido a las iniciales motivaciones bélicas que llevaron a la creación de estos:

Dadas sus raíces históricas, no es sorprendente que el militarismo y el imperialismo sigan siendo una parte importante de muchos videojuegos convencionales. Estos juegos a menudo colocan al jugador en la posición de una potencia imperialista, guerrero o comandante militar empeñado en expandir su territorio, adquirir nuevos recursos y destruir a cualquier cosa que se interponga en su camino. A pesar de su enfoque en los baños de sangre virtuales, la mayoría de los juegos terminan blanqueando, glorificando o descontextualizando esta violencia, oscureciendo las raíces estructurales y las motivaciones subyacentes a los conflictos del mundo real en los que se basan muchos de los juegos (Jong, 2020: 17).

Desde mi interpretación, esta alianza tan temprana entre los contextos militares y el surgimiento de nuevos valores como la creación de la identidad nacional, la patria y el imperialismo fueron los ingredientes correctos para gestar los principios de la masculinidad occidental asociada a los espacios digitales. Numerosos autorxs comenzaron a preocuparse por el trasfondo social y cultural que se estaba cultivando en relación a los videojuegos y cómo venían afectando a la sociedad. De este modo, Neil Postman (1982) analiza cómo durante el período comprendido entre el 1850 hasta el 1950 se produce el asentamiento de nuevos valores sociales donde impera la creación de una familia idílica y deja de verse a lxs niñxs como mano de obra en las fábricas para pasar a crear un espacio autónomo en el que pudieran jugar y crecer felices. El espíritu autónomo y liberal que se colaba en las rutinas de las familias acomodadas tendría también unas consecuencias sociales y culturales en la manera de ver el mundo a través de los videojuegos.

La intrusión de los videojuegos en los panoramas más domésticos e infantiles se debió en parte a la decadencia de los videojuegos como tecnología en el 1983. En un principio, los videojuegos fueron comercializados como tecnologías para las familias. Sin embargo, esta idea empezó a decaer al mismo tiempo que el mercado de la juguetería comenzaba a tener más presencia. Por consiguiente, las compañías de videojuegos se vieron empujadas a vender sus productos como forma de entretenimiento y dentro de la categoría 'juguete'. Al mismo tiempo que el mercado de la juguetería empezaba a verse segregado por géneros a través de la simbología (rosa para las niñas, azul para los niños, cocinitas moradas y camiones rojos, etc.), los desarrolladores de videojuegos decidieron ir en la misma línea poniendo el foco en un público mayormente masculino (Verberne, 2022).

Otrxs autorxs, como Karl Erik Rosengren (1992) profundizaron en los medios de comunicación de masas y en los avances digitales que se estaban realizando durante los 90. Rosengren aseguraba que estos nuevos medios eran decisivos en los procesos culturales identitarios y que dieron lugar a otros artefactos denominados agentes de socialización, en este caso los videojuegos.

Es a través de estos agentes de socialización que lxs niñxs crean sus propias percepciones de la realidad cultural por medio de una serie de valores, normas, principios y prácticas. Por tanto, los agentes de socialización son el canal de proyección a través del cual podemos obtener una idea de cómo se configuran los procesos culturales de la sociedad que vamos construyendo (Rosengren, 1992; Sauquillo et al., 2008). Si los escenarios que más predominan son aquellos que promueven valores asociados con la idea de masculinidad o la victoria en el campo de batalla, muy probablemente lxs niñxs asumirán que estas son las herramientas de las que deben proveerse para afrontar la realidad (Levine, 1997; Navarro & Climent, 2014).

En la misma línea que estas últimas consideraciones, comenzaron a lanzarse miradas críticas hacia la imagen de las mujeres en estos medios de comunicación y, más concretamente, en los videojuegos. Desde este contexto, Leyla Özcivelek (1996) analiza desde el inicio de los videojuegos cómo los valores militaristas y bélicos han sido

histórica y culturalmente asociados a los hombres. Localiza algunos ejemplos como la exclusión de las mujeres del poder militar en la legislación de Estados Unidos, lo cual explicaría su hipótesis sobre por qué ya desde el principio las mujeres fueron, por consecuencia, alejadas de los videojuegos. De igual forma, Özcivelek expone que la mayoría de videojuegos suelen estar basados en un mecanismo de competición y logro, categorías relacionadas estrechamente con la guerra y, por tanto, con la construcción de masculinidad hegemónica.

La violencia, por consiguiente, se conforma como el elemento principal de la mayoría de videojuegos:

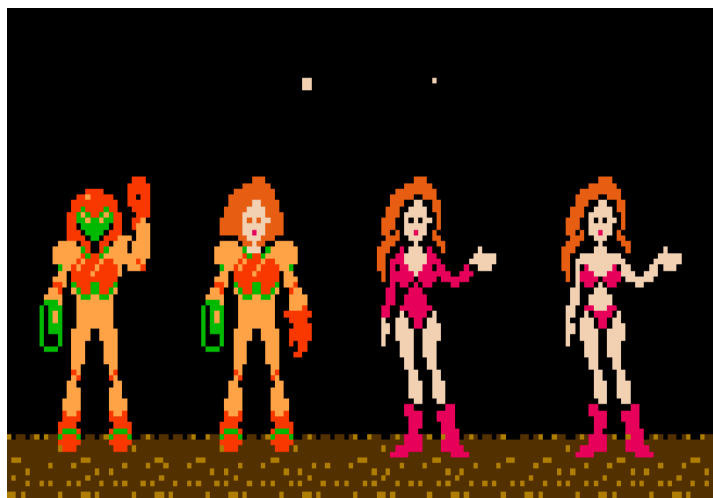
Lo que se ve en los juegos en términos de violencia es el hecho de que uno debe disparar o ser disparado, consumir o ser consumido, luchar o perder. No hay ningún sentido de comunidad incluso en los modos de juego multijugador. [...]. Para alcanzar una meta, el jugador debe destruir lo que sea que se enfrente que lo detenga para avanzar. [...]. La violencia y la agresión son los únicos principios operativos por los cuales el jugador puede funcionar (Özcivelek, 1996: 130).

Este hecho aumentó la presencia de patrones patriarcales en los contenidos visuales y una clara tendencia a enfocarse en la buena recepción del público masculino. Debido a esto, los videojuegos continuaron replicando experiencias próximas a la satisfacción masculina lo que llevó también a una poca presencia visual y activa de las mujeres en las tramas y la caracterización de personajes. En este sentido, uno de los primeros estudios que se realizó sobre la representación de las mujeres en los videojuegos fue desarrollado por Eugene Provenzo en el 1991. El autor dedicó su investigación al análisis visual del contenido, carátulas y títulos de videojuegos lanzados por Nintendo hasta ese momento. Uno de los objetivos de la investigación era contabilizar el número de personajes femeninos y masculinos que aparecían y analizar si el rol era desde una posición dominante o pasiva. Los resultados concluyeron que el número de personajes masculinos era mucho mayor y que la cantidad de personajes femeninos no solo era menor, sino que además tendían a aparecer en una clara posición pasiva (Provenzo, 1991; García, 2018).

En esta misma línea, considero interesante rescatar la figura de Roberta Williams, una de las primeras desarrolladoras de videojuegos que fomentó la inclusión de más personajes femeninos y desafió la escasa presencia de mujeres en puestos laborales de desarrollo y creación de aventuras gráficas. Roberta Williams llegó a diseñar hasta 18 aventuras gráficas, entre ellas se encontraba la saga de *King's Quest* cuya primera entrega fue lanzada en el 1984 (García, 2018; Nooney, 2013).

Williams escribe, diseña y escenifica la historia de estos videojuegos y se enfoca en tener un alcance amplio y diversidad en su público. A pesar de la innovación, la historia se desarrolla alrededor de las aventuras del caballero Sir Graham que debe salvar al reino y a la princesa en varias entregas. Es únicamente en la cuarta (1988) y séptima entrega (1994) donde se da la posibilidad de encarnar a la princesa Rosella y también a su madre la reina Valanice. Por otra parte, cabe resaltar que Roberta Williams incluye a estos personajes de protagonistas como parte de una estrategia de marketing para atraer al público femenino (Krichane, 2015), sin embargo, su papel en la industria de los videojuegos fue imprescindible para que otras compañías consideraran interesante la propuesta.

Durante la década de los 90 y un poco antes, eran escasos los videojuegos que contenían personajes femeninos. Podemos encontrar algunos ejemplos que sirvieron como precedente, como fue el caso de Ms. Pac-man que se atribuyó en el 1981 el papel como primera figura femenina



Samus Aran de Metroid (1986), primera mujer protagonista manejable

no antropomórfica que tenía un rol relevante en el desarrollo del juego *Pac-Man* (Martínez, 2019). Sin embargo, fue en el 1986 cuando Samus Aran del videojuego *Metroid* se consagraba como la primera mujer protagonista manejable de un videojuego, aunque, por otro lado, fue también la figura precedente que dio paso a la

sexualización de los personajes femeninos. Su representación se asociaba a los cánones de belleza tradicionales con pelo rubio, curvaturas idealizadas y poses sugerentes. En todas las escenas de créditos Samus Aran aparece con ropa provocativa, lo que causó la queja del público masculino cuando se estrenó en el 2002 *Metroid Prime* que prescindía de esta escena final (Hansen, 2018).

Hacia mitad de los 90, la presencia de figuras femeninas tanto en los videojuegos como en la posición de diseñadoras y desarrolladoras era bastante escasa. No obstante y, paralelamente, la estrategia de marketing cambió y las empresas desarrolladoras comenzaron a poner un interés en atraer al público femenino. Esto se debió, en gran parte, a la creciente demanda de consolas Nintendo o PlayStation durante esos años, por consiguiente, la industria se vio obligada a agrandar el abanico de posibilidades que incluyera a nuevos públicos. Así, en el 1996 se lanzó *Barbie Fashion Designer*, un juego en CD-ROM que se comercializó para un público femenino y que tuvo un gran éxito (Verberne, 2022; Jenkins & Cassell, 1998).

Por consiguiente, comenzó a surgir lo que se conoce como *Girls' Game Movement*:

En la década de 1990, varias mujeres fundaron estudios de desarrollo con el objetivo de desarrollar juegos para atraer específicamente a las niñas. Muchas de estas compañías practicaron el diseño centrado en la investigación para aprender sobre los intereses de las niñas, y realizaron investigaciones etnográficas sobre los patrones de juego de las niñas para informar su diseño (Ochsner, 2015: 25).

Dentro de este movimiento podíamos encontrar figuras como la de Brenda Laurel, investigadora y fundadora de la empresa *Purple Moon*, la cual tenía como principal objetivo crear historias basándose en los patrones de juego asociados a las niñas. Además, Laurel promovía la evolución de la industria del videojuego a través de la consideración de los intereses de las niñas y el estudio de sus preferencias (Jenkins & Casell, 1998).

Jenkins & Casell (1998) sintetizan que los principales objetivos que se asentaron durante las prácticas de *Girls' Game Movement* eran: en un primer lugar, el económico, para

atraer a nuevos públicos; el político, para acercar a la audiencia femenina al uso de las tecnologías; el tecnológico, para aumentar la competitividad entre el novedoso CD-ROM y las empresas como Sega, Nintendo o Sony; el empresarial, que abría espacios para que las mujeres pudieran ocupar puestos laborales relacionados con el diseño y desarrollo de los videojuegos; y por último, el estético, que traía nuevos escenarios y colores a las pantallas.

De esta forma, este tipo de juegos se conocieron como “Pink Games” y eran, en su mayoría, publicados en formato CD-ROM o en consolas diminutas y de colores suaves como era el caso del famoso *Tamagochi* (Verberne, 2022). Cabe destacar las habilidades que se asociaban a este tipo de juegos, las cuales fueron culturalmente entendidas como propias de las chicas. El *Tamagochi*, por ejemplo, representa una serie de tareas ligadas al cuidado que por lo general no estaban presentes en el desarrollo de los videojuegos creados para el público masculino.

Por consiguiente, los “Pink Games” resultaron ser inclusivos en cuanto al público femenino ya que por fin las niñas también podían disfrutar de los juegos y el ocio. Sin embargo, el tipo de características que se asociaban a estos juegos dejaba ver una tendencia a la construcción de patrones que, por norma general, debían complacer a todo el público femenino sin pararse a analizar las consecuencias que tendría esto.

Jenkins & Cansell (1998) llamaron a esta tendencia de exagerar la relación entre ciertos atributos estéticos y psicológicos con la figura femenina como *pragmatic compromise* (compromiso pragmático). Con este concepto hacían alusión a cómo “la primera y principal prioridad es fomentar el interés de las niñas en la tecnología y lograr que utilicen los medios digitales, incluso si eso significa producir contenido que no coincida con los valores e ideologías de los desarrolladores” (Ochsner, 2015: 25). En este caso, los “Pink Games” fueron desarrollados por mujeres investigadoras que probablemente no estarían de acuerdo con ciertos valores que se asociaban a estos juegos y que generalizaban sobre los gustos y aficiones del público femenino, sin embargo, por motivos comerciales se siguió adelante con esta estrategia.

En este sentido, Jenkins & Cassell (1998) y otras personas como la desarrolladora Theresa Duncan se cuestionaban los principios de este movimiento y advertían de lo problemático que podía ser para el feminismo la promoción de valores esencialistas ya que podría derivar en una acentuación de los roles de género (Ochsner, 2015; Jenkins & Casell, 1998).

En contraposición, uno de los juegos que supuso una ruptura con los colores y los escenarios propios de los "Pink Games" fue *Tomb Raider* (1996). Con Lara Croft como protagonista femenina, *Tomb Raider* introdujo la idea de la mujer como heroína en lugar del hombre, así como nuevos contextos fuera de lo doméstico "con un espacio de juego tridimensional navegable, una banda sonora simple pero atmosférica y un nivel de realismo cinematográfico previamente inalcanzable" (Kennedy, 2002: párr. 3). De este modo, Lara Croft se nos presenta como un personaje femenino fuerte y con grandes habilidades, como por ejemplo escalar, conducir una moto o disparar. Al contrario que los anteriores personajes femeninos, Lara se hace ver como una mujer autónoma e independiente que puede llegar a cualquier lugar y que no necesita que ningún hombre la rescate (Mikula, 2003). A pesar de estas cualidades que se salían de la norma en lo referente a la feminidad en los videojuegos, los desarrolladores de *Core Design*, la empresa encargada de *Tomb Raider*, identificaban que su público ideal se componía de hombres entre los 15 y los 26 años (Pretzsch, 1999).

Esto supuso que el juego estuviese elaborado para atraer al público masculino, aunque eso no significó el rechazo de la audiencia femenina que encontró en Lara Croft un referente para las adolescentes. El personaje tuvo un éxito desmesurado debido a varios factores que tuvieron que ver con la forma en la que se construía la personalidad y cercanía de la protagonista (Pretzsch, 1999).

Por un lado, las dinámicas del videojuego se basaban en los mismos mecanismos ya mencionados y presentes en las aventuras dirigidas a un público masculino. En esta línea, algunos elementos fundamentales son la violencia o la fuerza como determinantes en el itinerario de la protagonista para avanzar en la historia. Sin embargo, Mikula (2003)

cuestiona que sea solamente la violencia el elemento que hace a los hombres identificarse con el personaje de Lara Croft.



Evolución visual de Lara Croft en Tomb Raider

Mikula (2003) nombra un estudio de Kathryn Wright (2000) en el que la autora asegura que el proceso de identificación suele ser una cuestión más importante, es decir, las mujeres se sienten menos dentro del juego si no logran sentirse identificadas con el personaje protagonista, mientras que los hombres no suelen poner atención a este proceso. Por lo tanto, la mecánica que satisface al hombre en juegos como *Tomb Raider* no es tanto la identificación con el personaje sino la complacencia estética. Esto se ve proyectado en el videojuego a través de los planos y los tipos de cámara siendo *Tomb Raider*, concretamente, un juego conocido por sus planos en tercera persona en los que se puede ver el cuerpo entero de la protagonista. Según Mikula (2003), este tipo de planos avivan las dinámicas patriarcales ya que, de acuerdo a las opiniones de algunos jugadorxs, los hombres sentían más necesidad de precaución, cuidado y control cuando manejaban al personaje en tercera persona. Por otro lado, si añadimos el físico de la protagonista que se caracterizaba por sus grandes pechos y trasero, con ropa muy ajustada y cintura estrecha, comprobamos que los planos en tercera persona realzan estas características y ocupan toda la mirada del observador.

Actualmente, Lara Croft sigue siendo una figura de debate dentro de los análisis feministas que perciben lo peculiar de su carácter ambivalente. Croft consiguió, por un lado, renovar los escenarios tradicionales en los que podíamos encontrar a mujeres en los videojuegos, sin embargo, las estrategias visuales y comerciales que tejían el entramado del juego visualizan el claro interés que había en atraer principalmente a los hombres y esto sirvió además como precedente para las siguientes protagonistas femeninas que iban a generar su valía de cara a la audiencia a través de la sexualización.

A pesar de la inclusión de nuevos tipos de personajes femeninos como Lara Croft, los "Pink Games" continuaron a lo largo de los 90 aunque sin mucho éxito. Las principales compañías se aferraban a la reputación que tuvo *Barbie Fashion Designer* en su momento y persistieron en la creación de nuevos juegos que se parecieran a ese modelo. Este hecho repelió a los grandes inversores que comenzaron a rechazar estas propuestas por considerarlas repetitivas, así fue como ya a finales de los 90 *Purple Moon* y otras empresas dedicadas a este campo terminaron cerrando sus puertas (Hernández, 2012; García, 2018).

A pesar del fracaso de estos videojuegos, el contenido, en un principio pensado por Brenda Laurel y basado en mecanismos afines a las "preferencias femeninas", fueron clave para la creación de nuevos éxitos:

La escasez de contenido original y de calidad para niñas hizo que juegos como *Nintendogs*, *Neopets*, *Animal Crossing* y *Los Sims* se hicieran populares. Estos títulos no fueron diseñados explícitamente "para niñas", pero se ajustan a los tipos de juegos que las niñas preferían según la investigación de Brenda Laurel: juegos que contenían "materiales para la construcción narrativa", con personajes interesantes y relaciones interesantes, y espacio para explorar un mundo. Aunque juegos como estos hicieron que las niñas jugaran, su popularidad entre las niñas y su diferencia con otros títulos de la época, como los juegos de *Pokémon* o *Mario Bros*, hicieron que fueran impopulares entre los niños, y muy criticados (Johnson, 2016: párr. 4).

Gracias a este hecho empezaron a tomar lugar juegos como *Los Sims* (2000) que dejaba atrás elementos como la violencia, los disparos o las carreras centrándose en la creación de personajes diversos que se podían modificar y moldear al gusto de lxs jugadorxs

dejando espacio a cuerpos y rostros de todo tipo (Albrechtslund, 2007). Otro ejemplo que resultó ser un gran paso para la inclusión de los personajes femeninos fuera de los espacios habituales vino en el 2000 con *Medal of Honor: Underground*, un videojuego bélico en el que la trama gira alrededor de las mujeres y cómo se desarrolló la guerra desde el punto de vista de estas protagonistas. A pesar de ser de los primeros videojuegos que abrieron camino a nuevas voces y rostros, los videojuegos siguieron evolucionando con estereotipos muy marcados sobre las mujeres y seguidores masculinos que no aceptaban ningún tipo de rasgo en sus videojuegos favoritos que se acercara a la feminidad (Cantón, 2021).

Un caso muy sonado de este tipo ocurrió con el videojuego *Call of Duty WWII* (2017). Este videojuego basado en la Segunda Guerra Mundial causó un gran descontento cuando lxs desarrolladorxs decidieron incluir a personajes femeninos en diferentes modos. Los fans de la entrega se quejaron de falsedad histórica ya que consideraban que las mujeres no participaron en este acontecimiento histórico (Cantón, 2021).

Algo parecido ocurrió con *Assassin's Creed: Odyssey* (2018). Durante las entregas anteriores se había incluido a mujeres famosas de la historia como Cleopatra o Apasia de Mileto, sin embargo, estas fueron relegadas a un segundo plano y aparecían bajo una gran carga sexual. Esto hizo que a nadie le pareciera incorrecta la aparición de estas figuras femeninas, no obstante, cuando en la entrega de *Odyssey* se incorporó al personaje femenino como opción de ser manejado y jugable, una gran cantidad de seguidores masculinos criticaron esta decisión de lxs desarrolladorxs (Cantón, 2021).

Estos son algunos ejemplos de rechazo hacia las mujeres que se han dado en la historia de los videojuegos. Existen una infinidad más de historias contadas por mujeres gamers en foros de debate o entrevistas en las se denuncian episodios de discriminación, no sólo a nivel visual sino también teniendo en cuenta las vejaciones que sufren las mujeres gamers al entrar en comunidades de juego predominantemente masculinas. Por añadidura, la problemática continúa expandiéndose hacia otro tipo de identidades disidentes.

3.1. Intersecciones entre los videojuegos y lo queer: activismo desde los márgenes

Si ya parece que la inclusión de personajes femeninos disgusta al sector masculino o sólo lo aceptan si les complace visualmente, la temática queer y todo lo relacionado con el colectivo LGTBQ+ ha resultado ser a lo largo de la historia de los videojuegos una cuestión problemática y difícil de incluir en las narrativas. Sin embargo, han sido numerosos los movimientos y proyectos puestos en marcha para desarrollar videojuegos donde se fomentara la variedad de posibilidades en cuanto a jugabilidad y que acogiera a un público más diverso.

Debido al precedente que supuso la lucha de derechos civiles liderada por los movimientos LGTBQ+, así como las aproximaciones feministas y queer dentro de la academia, con la popularización de los videojuegos en los 2000 se genera un contexto en el que se observaba la inserción de nuevos escenarios, perfiles y cosmovisiones dentro de todo el mundo de la mercadotecnia, lo que por defecto englobaba a los videojuegos (Sentamans & Martínez, 2016).

Como obstáculo para la elaboración de historias menos normativas en los videojuegos, siempre estuvieron las llamadas producciones “triple A” o “AAA”, “proyectos donde las empresas desarrolladoras no ponen en riesgo su apuesta comercial con algo más allá de lo anotado” (Sentamans & Martínez, 2016: 21). En otras palabras, este tipo de producciones, por lo general pertenecientes a grandes empresas desarrolladoras, no han dudado nunca en apostar por historias y personajes *mainstream* que se basan en los estereotipos del hombre cishetero blanco que lidera una aventura y consigue sus objetivos (Ruberg, 2019).

Sin embargo, también podemos encontrar excepciones dentro de este tipo de producciones donde empresas importantes como *Naughty Dog* o *Bioware* se arriesgan a incluir historias que muestren realidades del colectivo LGTBQ+ o personajes con diversas orientaciones sexuales, identidades de género, clases y razas. Algunos ejemplos

muy sonados los encontramos en videojuegos como *The Last Of Us II* en el que la protagonista Ellie es abiertamente lesbiana, además, se incluyen personajes femeninos con físicos y personalidades fuera de los estereotipos relacionados con la feminidad e incluso personajes trans (Muñoz, 2020).

Otras excepciones vienen de la mano de empresas como *Bioware*, popular por su constante inclusión de identidades disidentes en más de un proyecto. *Mass Effect* (2007), por ejemplo, fue una de sus propuestas más innovadoras que presentaba un mundo futurista lleno de diversas razas e identidades galácticas que pueden entablar lazos afectivos entre ellas dejando ver tendencias hacia lo queer. Del mismo modo, en la saga *Dragon Age* (2009), juego de la misma empresa, los personajes se enfrentan a un mundo medieval donde la variedad se despliega desde identidades trans hasta gays, además de tener la posibilidad de establecer relaciones románticas entre personajes del mismo sexo (Johansen, 2016; González, 2018).

Igualmente, existen otro tipo de producciones realizadas dentro de lo *indie* por empresas más pequeñas que requieren de menos fondos económicos:

Si nos desplazamos unos peldaños más abajo, a la altura de producciones de menor cuantía económica, observamos cómo la preocupación por la inclusión de personajes y temáticas LGBTQI se diluye en una serie de productos que, sin dejar de operar en el mercado “oficial” de los videojuegos, ofrecen una perspectiva más abierta e implicada políticamente hablando. A este nivel, los condicionantes del *mainstream* y la rentabilidad mercantil son menos opresivos para las desarrolladoras “pequeñas” y sus márgenes de creatividad (Sentamans & Martínez, 2016: 24).

Esta apertura dentro de la idiosincrasia de los videojuegos hacia caminos más queer tiene mucho que ver con distintos movimientos LGBTQI+ que han ido creciendo a través de las redes sociales y los foros. En el 2003 empieza a popularizarse a través de Internet el término *gaymer*, para el 2013 y tras varias apropiaciones del término finalmente la palabra *gaymer* pasa a ser usada por la comunidad de jugadorxs coincidiendo este hecho además con uno de los eventos más importantes para el colectivo LGBTQI+ (González, 2018).

GaymerX fue un encuentro realizado en San Francisco donde por primera vez se reunieron desarrolladorxs, jugadorxs y diseñadorxs dispuestxs a debatir y profundizar en la necesidad de una conciencia queer dentro de los videojuegos. Tras el éxito del evento y varias ediciones más, un grupo de desarrolladorxs decidieron trabajar juntxs para crear el estudio *Midboss*, el cual sería el primer estudio en preocuparse plena y conscientemente por la creación de videojuegos inclusivos con temática queer. Así nace *2064: Read Only Memories* (2015), considerado como el primer videojuego fundacional de la cultura gaymer que incluye un sinfín de posibilidades de elección en cuanto al género y al sexo, así como de pronombres y relaciones afectivas entre los personajes (González, 2018; Topolova, 2021).

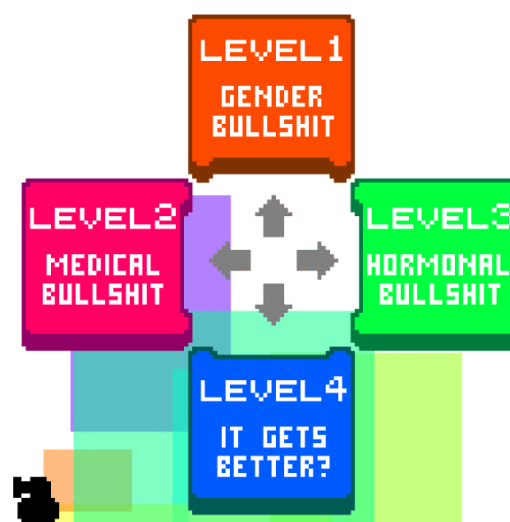
Por otro lado, 2013 fue un año clave para el avance en materia queer dentro de los videojuegos ya que fue ahí cuando se produjo la *Queerness and Games Conference* en la Universidad de California. El encuentro pretendía ahondar en un criticismo hacia la teoría y la práctica que se venían visualizando sobre los videojuegos a través del estudio de nuevos diseños, métodos pedagógicos y estrategias propias de la industria independiente. En todo este contexto se elaboran videojuegos con paradigmas más frescos y atractivos a la comunidad LGTBQ+ y, para el 2014, una gran cantidad de proyectos liderados por mujeres trans se abrían paso en el mundo del videojuego creando así lo que lxs académicxs han consagrado como la “queer games scene” que ha expandido horizontes hacia nuevas formas de juego (Pozo, Ruberg & Goetz, 2017).

De entre las obras más destacadas debo nombrar el trabajo de Anna Anthropy y su videojuego *Dys4ia* (2012). Anthropy publica en el 2012 un manifiesto llamado *Rise of the Video Game Zinesters* donde subraya todo lo conseguido por la escena indie en los videojuegos y anima a que cada vez más desarrolladorxs los usen como herramienta artística subversiva y representacional de todo tipo de realidades:

La creación de juegos es desalentadora para alguien que no codifica profesionalmente. Pero cada vez se diseñan más herramientas de creación de juegos teniendo en cuenta a personas que no son programadores profesionales. [...]. Ahora es posible que las personas sin experiencia en programación (aficionados, diseñadores de juegos independientes, zinesters) hagan sus propios

juegos y los distribuyan en línea. Lo que quiero de los videojuegos es que la creación esté abierta a todo el mundo, no solo a los editores y programadores. Quiero que los juegos sean personales y significativos, no solo sensacionalismo para una audiencia establecida. Quiero que la creación de juegos sea descentralizada. Quiero acceso abierto al acto creativo para todos. Quiero juegos como zines. Es una tarea difícil, tal vez, pero la escalera se está construyendo a medida que lees estas palabras (Anthropy, 2012: 9-10).

En el mismo año en el que Anthropy lanza este manifiesto, pone en práctica sus propias palabras y publica el videojuego *Dys4ria*. Elabora esta obra como un reflejo de sus propias experiencias como mujer trans a través de episodios que muestran las dificultades del proceso de reasignación de sexo, los rechazos por parte de su familia y amigxs, la institucionalización médica o incluso los efectos del tratamiento hormonal (González, 2018).



Menú de niveles en el videojuego *Dys4ria* (2012)

Sin embargo, a pesar de que existen pequeñas comunidades de activistas que trabajan desde los márgenes y que han conseguido ampliar la posibilidad de juego en el mercado mundial, el predominio de los modelos heteropatriarcales, racistas y clasistas sigue siendo imperante hasta tal punto de querer hacer desaparecer las nuevas propuestas.

Para concluir este apartado me gustaría resaltar que, gracias a las aportaciones de Anthropy (2012) podemos comprobar que, una vez que la industria del desarrollo ya está asentada en un monopolio de lo mainstream, debemos luchar por establecer rutas a través de los márgenes, de lo no hegemónico y lo queer. Siguiendo estas reflexiones, los videojuegos con perspectiva queer podrían ser posibles desde un espacio único que se configura como resistencia: la industria indie.

Por otro lado, Anthropy (2012) nos acerca en materia de videojuegos a lo que ya nos planteaba lo tecnoqueer y lo cyberqueer. En esta línea, veo la propuesta de Anthropy

como una forma de poner en marcha un proyecto tecnocultural en el que las tecnologías de todos los tipos sean vistas como herramientas subversivas que medien entre los sujetos y participen en la construcción de identidades heterogéneas a través de procesos de resignificación, reapropiación y redefinición de categorías.

3.2. Videojuegos y colonialidad: geopolíticas de la virtualidad

En tanto que los videojuegos son herramientas que reflejan el funcionamiento de los valores sociales, en estos términos podríamos identificar que proyectan, por tanto, las realidades geopolíticas globales durante el desarrollo postcolonial de los países. Los videojuegos han ido ganando terreno en el campo tecnológico como artefacto de entretenimiento en una época en la que también se empezaba a vivir el periodo postcolonial de las naciones y, en consecuencia, el nacimiento de nuevas prácticas simbólicas y subjetivas para expandir el proyecto colonial a través de los medios de masas, los productos audiovisuales o la publicidad.

En este sentido, los videojuegos han sido también utensilios de propaganda política o divulgación de estereotipos en cuanto a determinadas razas, culturas o sujetos subalternos. En este apartado repasaré brevemente los estudios y conclusiones más representativas que se han relacionado con los videojuegos en intersección con los estudios decoloniales.

Carlos Ramírez (2013) comprueba que, efectivamente, el discurso de la modernidad que degrada a los pueblos para perpetuar la colonialidad epistémica sobre ellos se sitúa en un contexto histórico en el que los dominios tecnológicos están en auge. En consecuencia, no es casualidad que los videojuegos sean canales directos para la divulgación de este discurso. Tal y como apunta Ramírez:

Asimismo, la creación de los grandes videojuegos es de tradición norteamericana, solo seguidos por los videojuegos menos exitosos de tradición oriental, sobre todo, desde Japón y Corea. En

ese sentido, desde la tradición colonial se puede ver a los videojuegos como una nueva forma de dominación encaminada a controlar y exportar algunas condiciones culturales de tipo holístico (2013: 46).

Javier Loayza (2010) asegura que la modalidad on-line podría ser uno de los terrenos donde se da más lugar a discriminaciones de carácter racista, sobre todo en los videojuegos desarrollados por empresas norteamericanas en los que lxs jugadorxs de origen estadounidense acosan a jugadorxs de otras nacionalidades por considerarlo su “espacio nacional”. De igual forma, James Newman (2017) visualiza que los videojuegos más populares tienden a enfocar sus narrativas en dinámicas imperialistas donde se cuentan los logros y fracasos de naciones específicas de Occidente.

Nick Dyer-Witthford y Greig de Peuter (2009) también indagan sobre el concepto imperialista que se asienta en las prácticas a través de las cuales la sociedad interacciona con los videojuegos, así como sus narrativas internas:

La creación de juegos desdibuja las líneas entre el trabajo y el juego, la producción y el consumo, la actividad voluntaria y la explotación precaria, de una manera que tipifica el ejercicio ilimitado del biopoder. Al mismo tiempo, los juegos en sí mismos son un producto de consumo caro al que los pobres del mundo solo pueden acceder ilícitamente, lo que demuestra las enormes desigualdades de este régimen. [...], el juego virtual entrena personalidades flexibles para trabajos flexibles, da forma a sujetos para mercados militarizados y hace que convertirse en un sujeto neoliberal sea divertido (2009: 29-30).

Ejemplos de ello los encontramos con el caso de *Age of Empires* (1997) cuya trama se basa en la expansión de un imperio en todas sus entregas. En el desarrollo del juego normalmente se tiende a representar el atraso de civilizaciones orientales y se denota el dominio de las naciones occidentales. Lo mismo ocurre en títulos tan populares como *Assassin's Creed* (2007) o *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011) donde podemos encontrar una clara división entre los territorios occidentales y los orientales y numerosas imágenes estigmatizantes en escenarios ambientados en Brasil o Jerusalén. Incluso en el reconocido videojuego de fútbol *FIFA* se puede apreciar la omisión de ligas de fútbol orientales como la china o la coreana (Ramírez, 2013).

En contraposición, podemos encontrar algunos estudios que han cuestionado este potencial simbólico de los videojuegos y han motivado a la subversión de esta capacidad para redirigir los espacios digitales hacia lugares donde poder convivir y conocer fuera de las dinámicas imperialistas y racistas.

Benjamin Nicoll (2019), por ejemplo, defiende la idea de hacer un repaso por toda la historiografía de los videojuegos y analizar qué prácticas han llevado a crear un núcleo de temáticas *mainstream* que siempre triunfan frente a un conjunto de temáticas menos *mainstream* que suelen ser rechazadas por las grandes desarrolladoras. Así, Nicoll propone los videojuegos como lugares de producción de conocimiento que serían idóneos para visibilizar contextos periféricos y subalternos, así como trazar mecánicas de reparación ante el proceso de violencia epistémica que han sufrido los pueblos oprimidos.

En la misma línea, Carlos Torres-Parra (2013) recupera los planteamientos de Chela Sandoval (1995) en cuanto a la CyberConciencia y las tecnologías opositivas y asegura que los videojuegos, en esta misma línea, podrían funcionar como “un espacio de reflexiones y expresiones provenientes de diversas latitudes donde el oprimido articula maneras de agencia y resistencia ante el poder hegemónico” (2013: 773).

Estas reflexiones son argumentadas por otrxs autorxs como Oliver Pérez (2015) que manifiesta que los videojuegos podrían tener “un potencial retórico detrás del diseño de reglas de juego y la proyección de discursos éticos a través del diseño de experiencias de juego” (2015: 417). Así, existen algunas producciones realizadas al margen de lo *mainstream* y con menos recursos que tienen un proyecto más moral y ético en sus tramas. *Mulaka* (2018), por ejemplo, es un videojuego independiente creado por Edgar Serrano, un desarrollador que vivió en una comunidad tarahumara del norte de México y que pretendió reflejar las costumbres, tradiciones e historias de estos pueblos para que el público pudiera tener visiones más realistas de cómo eran realmente. El juego esta conformado por muchos elementos como una banda sonora repleta de instrumentos típicos de las comunidades tarahumaras o la historia que está narrada en el idioma rarámuri (Rodríguez, 2021).

Never Alone (2014) es otro gran ejemplo que traza un itinerario decolonial contando la historia de una niña procedente de una comunidad nómada de Alaska que debe salvar a su pueblo de una enorme tormenta. El juego se desarrolla a través de historias reales contadas por personas pertenecientes a la comunidad con el objetivo de divulgar la tradición oral de estos pueblos indígenas y preservar su cultura (Rodríguez, 2021).

Estos dos ejemplos, entre otros muchos, nos muestran que no es imposible transmitir valores decoloniales y un compromiso ético a través de los videojuegos. Gracias a los aportes de Anthropy (2012) o Torres-Parra (2013) podemos ver cómo el potencial de los videojuegos podría ser aprovechado para crear retóricas y lugares de expresión más sostenibles y seguros. A continuación, debido a que mi objetivo general se centra en el análisis de patrones coloniales, sexistas o clasistas dentro de *Cyberpunk 2077*, aterrizaré sobre el concepto de lo cyberpunk para entender cómo ha sido abordado por la crítica feminista y observar, más adelante, si existen estos elementos y cómo se configuran, además de analizar la cosmovisión geopolítica que se despliega en el videojuego.

4. ACERCAMIENTOS A LO CYBERPUNK: CORRIENTES FEMINISTAS Y RESIGNIFICACIÓN DEL CONCEPTO

Para dar paso a un análisis exhaustivo de cómo se desarrolló mi experiencia de juego desde la ciberautoetnografía voy a abordar, en primer lugar, una breve contextualización a lo que también se conoce como el feminismo cyberpunk.

El subgénero cyberpunk surge gracias a obras importantes como *Neuromante* (1984) de William Gibson o *The Long Tomorrow* (1976) de Moebius y Dan O'Bannon. Hasta el momento, las narraciones relacionadas con lo cyberpunk se habían visto impregnadas de ambientaciones donde una ciudad organizada estructuralmente dependiendo de las clases sociales absorbe a un protagonista, generalmente masculino y blanco, que debe desempeñar el papel de héroe y sobrevivir en medio de un entramado tecnológico controlado por megacorporaciones.

El feminismo cyberpunk supuso la incursión de un conjunto de autorxs que vieron todas sus motivaciones puestas en crear una corriente dentro del subgénero que desafiase algunos de los términos cyberpunk alineados con el patriarcado, la heteronorma y el monotema en el que un protagonista masculino sobrevive en las entrañas de una ciudad futurista y tecnodeterminada.

El feminismo cyberpunk se ha analizado dentro de la academia como una corriente dividida en tres olas. Las primeras evidencias de un proto-feminismo cyberpunk se podrían remontar al 1818 con una obra que marcaría un antes y un después en las proyecciones literarias de la ciencia ficción, *Frankenstein o el Moderno Prometeo*. En esta época todavía no podríamos hablar de cyberpunk como un subgénero asentado, sin embargo, Mary Shelley fue de las primeras mujeres que adelantó algunas de las cuestiones morales que se plantearían más tarde en las obras cyberpunk (Yaszek, 2020). En *Frankenstein* se muestran dos caras opuestas, la de un humano, el Dr. Victor Frankenstein y, por otro lado, la figura no humana del monstruo que muchxs académicxs

han identificado como la primera figura cyborg y post-humana de la literatura (Göksu, 2019).

La emoción y la razón, ciencias y humanidades, el creador y la creación o el humano y el monstruo son algunas de las dicotomías que se presentan en la historia y que, más adelante, serían también los pilares de las posteriores obras cyberpunk. Estos ámbitos se convirtieron además en parte de la crítica que comenzaron a elaborar las escritoras feministas de la época que, coincidiendo con la Segunda Ola feminista, visualizaban los desequilibrios de la sociedad capitalista. Así, autoras como Lilith Lorraine o Thea Von Harbou colmaron la primera mitad del s.XX con historias sobre futuros tecnocientíficos y sus posibles problemáticas (Yaszek, 2020).

En las décadas de los 60 y los 70 se produjo una unión de diversos factores que dieron lugar a un asentamiento de determinadas bases previas a la primera ola del feminismo cyberpunk. En primer lugar, entramos ya en la tercera ola feminista, una fase del feminismo en la que ya se hablaba de un sistema sexo-género bajo el cual se regían unos patrones culturales y sistemáticos que recaían sobre los sujetos políticos y que se conjugaban a través del patriarcado (Gamba, 2008).

En segundo lugar, estos acontecimientos coincidían con las primeras aproximaciones feministas hacia las tecnologías que promovían el rechazo a estas desde diferentes perspectivas por considerarlas un instrumento del patriarcado. Por último, en la literatura, las escritoras feministas analizan los rasgos propios de las novelas de ciencia ficción predominantemente masculinas y escriben historias donde se tratan temas sociales que tuvieran en cuenta a las mujeres (Ertung, 2011).

Por añadidura, fue en estas décadas cuando se empezó a investigar y desarrollar la tecnología aplicada a los cuerpos (tecnologías reproductivas, estéticas, etc.) mayormente criticadas por las corrientes feministas tecnofóbicas. En consecuencia, en las narraciones elaboradas durante estos años presentan temas en relación con las preocupaciones del momento:

Al igual que la criatura de Shelley antes que ellos, las protagonistas de estas historias están monstruosamente solas, aisladas de otras mujeres y alienadas de los hombres que las usan con fines de lucro. Colectivamente, estos autores insisten en que no hay forma de salir del panorama de los medios de comunicación porque las fuerzas del capitalismo habilitado tecnológicamente impiden que las mujeres se conecten entre sí de manera significativa (Yaszek, 2020: 33)

Además, se caracterizan por elementos como el cyborg o tecnologías reproductivas avanzadas que oprimen los cuerpos femeninos y que, al mismo tiempo, hacen replantearse a lxs lectorxs las relaciones sexo/género, ciencia y tecnología. Algunas de estas novelas son *True Self* (1959) de Elisabeth Mann Borgese's o *The New You* (1962) de Kit Reed.

En la década de los 80, coincidiendo con la primera ola ciberfeminista, surge simultáneamente la primera ola del feminismo cyberpunk que se extenderá hasta la década de los 90. En este periodo, gracias a las aproximaciones de *VNS Matrix*, Haraway (1985) o Sadie Plant (1997) las miradas hacia las tecnologías eran más positivas y, por consiguiente, podemos establecer relaciones con el tipo de novelas que se escribieron. Por un lado, es en este momento cuando se perpetúan las bases de la temática cyberpunk donde el principal eje gira en torno a una sociedad futurista liderada por grandes corporaciones donde un protagonista generalmente masculino debe sobrevivir o boicotear el gran proyecto de la élite.

Las escritoras feministas del cyberpunk dan un paso más y, teniendo en cuenta las tendencias utópicas ciberfeministas de la época, surge una tendencia narrativa hacia el utopianismo donde los escenarios eran improbables y los principales rasgos de la narración se basaban en la erradicación de las desigualdades sociales a través de la superación de los binarismos, la inclinación hacia lo andrógino y el desprendimiento del cuerpo, todo esto en combinación con elementos distópicos propios de lo cyberpunk (Ertung, 2011). Así, se empieza a leer el nombre de Pat Cadigan como la pionera del feminismo cyberpunk gracias a su novela *Synners* (1991) que la hace coronarse como la "Reina del Cyberpunk".

El trabajo de Pat Cadigan se extiende durante la primera y segunda ola de feminismo cyberpunk y escribe en la misma época que autores como William Gibson por lo que se consagra como el enlace entre el cyberpunk clásico y el feminista. Su obra la define como una autora que se centra mucho más en la distopía que el resto de sus compañerxs y además lo hace desde un punto de vista muy crítico. Tal y como nos describe Laura Chernaik: “*Synners* trata sobre la agencia en un mundo no solo estructurado sino construido por los discursos y las prácticas materiales de la tecnociencia, el capitalismo transnacional, el género, la raza y la sexualidad.” (1997: 68).

En este sentido, *Synners* (1991) es una novela en la que “Cadigan imagina una sociedad altamente tecnologizada donde no solo prevalecen los modos existentes de opresión y división, sino que también se están creando otros nuevos” (Ertung, 2011: 84). Además, uno de los elementos más representativos de la obra coincide con las aproximaciones ciberfeministas de la segunda ola que defienden la consciencia de la corporalidad por encima de la descorporeización. Es por esto que Cadigan representa a los personajes femeninos de *Synners* como plenamente conscientes de su cuerpo, mujeres heroínas que luchan por un mundo menos corrupto e ilegal determinado por las malas decisiones de los hombres líderes que, en contraposición, tienden a verse devorados por la cibertecnología y a desprenderse de sus cuerpos lo antes posible (Chernaik, 1997; Yaszek, 2020; Ertung, 2011).

La segunda ola del feminismo cyberpunk (1990-2005) coincide a su vez con la segunda ola ciberfeminista y así se puede comprobar con trabajos como el de Cadigan que muestra cómo se perciben los cuerpos de forma más consciente tanto en la literatura cyberpunk como en la teoría académica feminista. Con la llegada de internet y la expansión de las redes ciberfeministas las obras narrativas apuntan hacia las mujeres como figuras poderosas dentro del ciberespacio y son algunos los títulos donde las protagonistas son las líderes de los nuevos mundos como *He, She & It* (1991) de Marge Piercy o *Trouble and Her Friends* (1994) de Melissa Scott (Yaszek, 2020).

Por otro lado, es en este periodo cuando se introducen nuevas temáticas en relación a las identidades queer y raciales debido a las aportaciones de los feminismos queer y

decoloniales en el ciberfeminismo. Nuevas identidades queer y no binarias como Raphael Carter y su obra *The Fortunate Fall* (1996) exploran escenarios cyberpunk desde la perspectiva de grupos marginados que deben sobrevivir (Yaszek, 2020). Hasta el momento, los tópicos cyberpunk se habían centrado en historias de poder donde los personajes más o menos posicionados en la sociedad deben boicotear a las corporaciones. En esta nueva ola literaria, los desarrollos narrativos se centran en las relaciones entre los personajes, en cómo interaccionan fuera de una matriz heteronormativa y cómo van creando redes para luchar por un futuro tecnológico más sostenible. En consecuencia, durante este periodo surgen corrientes paralelas al subgénero cyberpunk que exploran temáticas raciales como el movimiento Afrocyberpunk que incorporó novelas de escritorxs negrxs como Samuel Delany u Octavia Butler (Myerson, 2022).

Lxs académicxs estudian la presencia de una tercera ola en el feminismo cyberpunk que se extiende desde el 2005 hasta el presente y que centran las narrativas a la perspectiva de las familias. En este contexto, destacan sagas como *The Machine Dynasty Series* (2020) de Madeline Ashby que cuenta la historia de una familia híbrida, es decir, mitad humanos y mitad inteligencias artificiales, androides o robots que luchan en una batalla por la libertad dentro de un mundo corrompido por el conflicto entre humanos y máquinas (Yaszek, 2020).

A modo de conclusión, considero esta breve contextualización sobre las corrientes feministas en relación con la literatura cyberpunk un elemento clave ya que se encuentra totalmente articulada con respecto a las corrientes feministas en relación a las tecnologías y los ciberfeminismos expuestos anteriormente. Dentro de estas intersecciones se hayan, además, preocupaciones en cuanto a categorías como la clase y la raza y es por eso que mi análisis de *Cyberpunk 2077* debe ser transversal. En esta línea, paso a señalar los objetivos y metodologías que incorporarán el elemento interseccional como premisa para argumentar mi propuesta investigativa.

5. OBJETIVOS

Teniendo en cuenta el recorrido genealógico, teórico y contextualizador que he planteado sobre las primeras perspectivas feministas en relación a las tecnologías, los ciberfeminismos y los videojuegos y las correspondientes aportaciones desde lo queer y lo decolonial así como las consideraciones de las corrientes feministas en relación a lo cyberpunk, en este apartado pasaré a mostrar las incógnitas que planteo de cara a mi experiencia de juego en *Cyberpunk 2077* y los objetivos generales y específicos que me guiarán en el proceso.

Algunos de los interrogantes que me llevan a plantear mis objetivos de investigación están relacionados con la intimidad. Al tratarse de un análisis activo y de una experiencia en primera persona, muchas de las incógnitas que me surgen tienen que ver con mi subjetividad, mi cuerpo y mi identidad al mismo tiempo que con la subjetividad, cuerpo e identidad del personaje al que creo en el juego y el de los demás personajes que aparecen en la narración. Por consiguiente, algunas de las preguntas que se me presentan para llevar a cabo mi estudio son ¿qué tipo de cuerpos aparecen en el juego? ¿cómo se plasman visualmente y qué relaciones existen entre ellos? ¿existe diversidad en cuanto a características corporales, así como identitarias y subjetivas? ¿qué posibilidades hay en cuanto a la expresión de performatividad en relación al género, la clase, la raza y la sexualidad de los personajes?

Estos interrogantes, a su vez, me han llevado hacia el objetivo general de este trabajo que consiste en analizar la construcción socio-digital de las identidades, cuerpos y subjetividades en el videojuego *Cyberpunk 2077* desde una perspectiva feminista, interseccional, queer y decolonial. Para alcanzar este objetivo me centraré en el análisis de aspectos más concretos dentro del videojuego.

Para empezar, analizaré cómo se configuran los procesos de sexualización en los cuerpos digitales y si las construcciones narrativas del videojuego reproducen modelos normativos de género. Asimismo, exploraré si existen o no representaciones virtuales de las identidades y cuerpos disidentes en el videojuego y, de ser así, profundizaré en cómo ocurren y si se corresponden con las necesidades del colectivo.

En segundo lugar, abordaré la construcción de la categoría de raza en los personajes e historia del videojuego e identificaré si se dan paradigmas normativos o, por el contrario, no hegemónicos en cuanto a la raza y cuáles son. Comprobaré, además, si existe presencia de diversidad racial y cultural dentro de la historia.

En tercer lugar, examinaré, tomando en consideración la categoría de clase, si existen diferencias socioeconómicas entre los personajes, qué tipo de consecuencias tiene para ellxs dentro de la historia y si existe correlación con otras categorías de análisis.

Como cuarto objetivo, exploraré la construcción de la sexualidad en los cuerpos e identidades digitales presentes en el videojuego, si existe o no variedad de posibilidades relacionadas con esta categoría y qué implicaciones tendrían dentro del trascurso de la historia.

Por último, pretendo observar si se dan paradigmas sociales normativos o relaciones de poder entre los elementos y participantes del videojuego en torno a las categorías de género, clase, raza y sexualidad y si existe correlación entre ellas. Este último objetivo pretendería en realidad servir como herramienta transversal que se iría aplicando simultáneamente a lo largo de todo mi análisis.

Estos objetivos serán mi guía para poder establecer las conclusiones finales de este proyecto y será mi principal cometido intentar alcanzarlos desde una perspectiva interseccional que genere conclusiones a partir de un análisis del género, la clase, la raza y la sexualidad. Para ello, debo proveerme de una serie de herramientas metodológicas que me ayuden a conformar una óptica analítica desde los principales aportes que han hecho los feminismos interseccionales, queer y decoloniales en materia metodológica.

6. METODOLOGÍA: PRIMEROS PASOS HACIA UNA CIBERAUTOETNOGRAFÍA

En este apartado, me dispongo a mostrar el tipo de metodología que voy a llevar a cabo para realizar el análisis del videojuego *Cyberpunk 2077*. Para ello expondré algunos de los apuntes metodológicos que aportan las perspectivas feministas, interseccionales, queer y decoloniales y me situaré desde ellas para recalcar que, desde mi lugar investigativo dentro de los Estudios de Género, veo conveniente establecer una posición al margen de lo hegemónico. Por otro lado, plantearé en este apartado los métodos y técnicas que emplearé para entender los videojuegos desde una mirada analítica y subversiva. Esta metodología me guiará hacia el cuestionamiento de los patrones sistemáticos que proyectan la reiteración de las maquinarias patriarcales y otros sistemas de poder en los productos culturales y me hará explorar nuevos caminos para profundizar sobre las problemáticas que plantean los videojuegos.

En primer lugar, considero que existen numerosas posibilidades de generar un acercamiento al estudio de las realidades sociales, entre ellas, la metodología feminista es la más acertada para generar miradas analíticas alejadas de los métodos tradicionales sexistas, androcéntricos y positivistas. En este sentido, considero la metodología feminista como un lugar desde el cual dismantelar los ejes de poder y control que se producen epistemológicamente. Eli Bartra (2002), por ejemplo, considera la metodología feminista como “aquella que nos lleva a desarrollar el proceso de investigación de manera un tanto diferente, en la medida en que se inicia con la formulación de preguntas distintas (acerca de cuestiones que, en general, no son consideradas relevantes por otras y otros investigadores)” (2002: 73).

Siguiendo estas líneas, una metodología feminista me llevará a plantear cuestiones acerca de los videojuegos que son poco comunes en el estudio de estos y su influencia como artefactos culturales. Me baso, además, en aportaciones como las de Marta Luxán y Jokin Azpiazu (2016) que resumen a grandes rasgos dos características generales que puede incluir una metodología feminista. En primer lugar, debe tener presente e

integrada la epistemología feminista y, asimismo, crear una relación recíproca dotando a la teoría de herramientas metodológicas. Como segunda característica, la metodología feminista debe orientarse hacia el reconocimiento de que existen asimetrías entre sujeto/objeto o público/privado así como relaciones de poder e intentar subvertirlas.

Gracias a estas apreciaciones me posiciono, además, desde un método cualitativo que, caracterizado por la no linealidad y su acercamiento a la subjetividad, me resulta más acertado que un tipo de método cuantitativo. La metodología cualitativa es “aquella metodología que permite no sólo ver los diferentes ámbitos, fases y momentos de una situación compleja en sí misma; sino que se muestra sensible ante determinados temas como los de las emociones, los contextos y las interacciones sociales” (Beiras, Cantera & Casasanta, 2017: 55).

Por esta razón, visualizo la metodología feminista como una herramienta que me ayudará a tener en cuenta otras realidades y contextos fuera de la norma, así como una herramienta que me permitirá desentrañar las construcciones sociales normativas, las desigualdades y las relaciones de poder. Margrit Eichler (1997) afirma que la investigación feminista tiene un objeto de estudio concreto que generalmente suelen ser las mujeres. Desde mi punto de vista, añado que una metodología feminista puede extenderse al estudio no sólo de los contextos que involucran a las mujeres sino también a todo tipo de identidades disidentes, racializadas, queer o pertenecientes al colectivo LGBTQ+, además de los sistemas sociales que ejercen un poder opresivo sobre ellxs. Por esta razón, creo conveniente enlazar mi proceso investigativo con una metodología feminista pero también interseccional, queer y decolonial.

En términos de una metodología interseccional, la interseccionalidad se reconoce como una forma investigativa de dar cuenta de las diferentes discriminaciones que atraviesan a un sujeto de estudio (Valle, 2016). Por tanto, considero la interseccionalidad una herramienta analítica útil en tanto que se enlaza con los propósitos de una metodología feminista, queer y decolonial desde una aproximación cualitativa.

De acuerdo a esto, Xavier Dunezat (2017) asegura que “siguiendo la premisa interseccional, no se puede analizar cualquier realidad social sin tener en cuenta la diversidad de los ejes de diferenciación social que atraviesan a cada grupo o terreno investigado” (2017: 97). Por consiguiente, mi análisis de *Cyberpunk 2077* vendrá configurado por una metodología interseccional que me ayudará a observar las relaciones, contextos e interacciones que se presenten teniendo en cuenta las categorías analíticas de clase, raza, género y sexualidad.

Siguiendo este razonamiento, mi proceso investigativo no podría llevarse a cabo sin tener en cuenta una metodología decolonial. Puesto que mi proyecto consiste en un análisis social y político de determinados contextos, me encuentro directamente implicada en él al contrario del efecto que se produce en las investigaciones tradicionales que emplean metodologías hegemónicas que tienden al desapego y la lejanía afectiva con respecto al sujeto investigado (Guerra, 2018).

Este hecho me sitúa en una posición de deconstrucción en cuanto a mi relación con lo que estoy investigando. Ochy Curiel (2014) propone la llamada “antropología de la dominación” como una forma autoetnográfica de reconocer las estrategias de poder que genera la designación de determinados sujetos como “otros” y “otras” y apela al uso de una metodología que nos haga indagar en por qué se producen estas denominaciones. Del mismo modo, Patricia Hill Collins (1998) habla de la “matriz de dominación” y propone que a la hora de investigar se haga desde el ejercicio comprensivo de cómo interactúan el racismo, la heterosexualidad, el colonialismo y el clasismo en la otredad. Para ello, debo tener en cuenta que dispongo de un privilegio epistémico con respecto a lo que investigo y es por eso que debo enunciarme desde una posición interseccional en cuanto a género, clase, raza y sexualidad.

En la misma línea, encuentro idóneo el uso de una metodología queer que se amolde a las necesidades de mi proceso investigativo. Dado que mi experiencia de juego no va a estar predeterminada y cabe decir que es la primera vez que pruebo este videojuego, la variedad de posibilidades que se pueden presentar conlleva una mirada múltiple y

plural, una mirada que mire donde nadie ve. Para ello, rescato las reflexiones de Jack Halberstam (2008) sobre lo que define como “metodología queer” o “carroñera”:

Una metodología queer es, en cierto sentido, una metodología carroñera, que utiliza diferentes métodos para recoger y producir información sobre sujetos que han sido deliberada o accidentalmente excluidos de los estudios tradicionales del comportamiento humano. La metodología queer trata de combinar métodos que a menudo parecen contradictorios entre sí y rechaza la presión académica hacia una coherencia entre disciplinas (2008: 35).

Este tipo de acercamiento metodológico me ayudará a observar aquellos aspectos de *Cyberpunk 2077* en los que se produzcan relaciones asimétricas o ejercicios de poder sobre los sujetos. A su vez, considero este proceso como parte de una mirada íntima, por lo que retomo las consideraciones de Lucía Egaña (2012) sobre metodología queer la cual ella nombra como “metodología subnormal”: “Propongo, y sé que soy arrogante, la intimidad como devenir investigativo, con todo lo que, pretendo, desprestigie este gesto a la investigación tradicional” (2012: 1).

Para poder llevar a cabo esta metodología íntima parto de las teorizaciones de lo que Paul Preciado (2008) denominaba el “principio autocobaya” como forma de experimentación corporal y política primero con unx mismx para poder crear planos de acción con respecto a lo investigado. Mi acercamiento a *Cyberpunk 2077* desde una mirada íntima y reflexiva hacia mi misma me hará también establecer nodos con el resto de subjetividades que se dispongan en el plano político-social del juego. En este mismo sentido, considero imprescindible enunciarme desde una posición epistemológica que comprenda estos ejercicios metodológicos.

Para llevar a cabo este objetivo, parto de las cavilaciones de Donna Haraway en relación al conocimiento situado como método de posicionamiento metodológico en mi investigación. Haraway (1995) se basa en posturas constructivistas para llevar a cabo su análisis, es decir, indaga en la experiencia propia y en cómo construimos nuestra propia realidad. La autora critica el modelo epistemológico tradicional en el que todo lo que se conoce como la verdad y lo objetivo está encapsulado a través del lenguaje y el método científico. Sugiere, por tanto, que existen otras definiciones de verdad y que la

subjetividad también nos influye como sujetos cognoscentes que construimos y percibimos nuestra realidad. En base a esto, mi posición epistemológica se enuncia desde una perspectiva feminista, interseccional, queer y decolonial.

Partiendo de estas cuestiones metodológicas, propongo la autoetnografía y, más concretamente la ciberautoetnografía, como un ejercicio íntimo pero también constructivo y analítico en cuanto a otros sujetos y contextos como mi principal método de investigación. No obstante, antes de exponer en qué consiste esta decisión metodológica debo señalar que mi proceso ciberautoetnográfico no será más que una primera aproximación o una experimentación puesto que la complejidad que subyace en el propio término debería ser abordada en un proyecto investigativo más amplio que me permitiera analizar en profundidad el videojuego *Cyberpunk 2077* y completar todas las horas de juego de las que dispone.

Para entender el método ciberautoetnográfico primero aclararé brevemente en qué consiste la autoetnografía. Adrián Scribano y Angélica De Sena (2009) la definen como lo siguiente:

La autoetnografía es un modo de etnografía y ambas serán tomadas aquí como estrategias de investigación cualitativa. De modo preliminar digamos que el “gesto” auto-etnográfico consiste en aprovechar y hacer valer las “experiencias” afectivas y cognitivas de quien quiere elaborar conocimiento sobre un aspecto de la realidad basado justamente en su participación en el mundo de la vida en el cual está inscripto dicho aspecto (2009: 5).

Por otro lado, Joaquín Guerrero (2017) explica que uno de los rasgos que diferencia a la autoetnografía es su componente autobiográfico y, en cierto modo, literario que crea una atmósfera de inmersión personal en la experiencia investigativa y consigue así reducir la distancia etnográfica entre el sujeto de estudio y la persona que investiga. Atendiendo a estas características propias de la autoetnografía propongo estas vías metodológicas como un camino de aprendizaje y cuestionamiento aplicándolas al espacio cibernético.

El tipo de autoetnografía que pretendo desarrollar toma como referente las consideraciones de Ahmet Atay (2020) que propone la ciberautoetnografía o autoetnografía digital como método de exploración autoetnográfica dentro de los espacios ciberculturales:

Propongo la autoetnografía cibernética o digital como un método digital autoetnográfico y narrativo (textual, visual y auditivo) para estudiar "el yo" (tanto físico como digital), así como nuestras experiencias digitales dentro de nuestra cibercultura y esta ecología de medios considerablemente digitalizada (2020: 272).

Atay (2020) propone tres formas de ciberautoetnografía que incluso podrían interrelacionarse y combinarse entre ellas. En primer lugar, existen ciberautoetnografías que describen los comportamientos de las identidades culturales y sus correspondientes experiencias dentro de los diferentes escenarios dispuestos en la cibercultura digital. Este tipo de autoetnografías teorizan sobre las posiciones de los cibercuerpos y sus (des)encarnaciones así como su expresión performativa dentro de los espacios digitales.

Una segunda forma de ciberautoetnografía que sería, además, la que mejor se corresponde con el tipo de metodología que llevaré a cabo se centra más en la interactividad directa y la encarnación digital en primera persona. Este modelo describe experiencias reales de inmersión digital y analiza las prácticas del "yo" desde la aproximación cyborg para explorar el propio ser dentro de las ciberculturas digitales (Atay, 2020)

En tercer lugar, algunxs autorxs han enfocado la ciberautoetnografía a una perspectiva relacionada con las redes sociales y los espacios virtuales públicos. En este sentido, Atay (2020) explica que existen diversas formas de hacer autoetnografía a través de las redes sociales y que son muchas las historias de opresión, discriminación, resistencia o denuncia las que podemos exponer en ellas así como descubrir las de otras personas.

Mi método ciberautoetnográfico se corresponde con una experiencia de ciberinmersión digital en primera persona que me permitirá establecer un vínculo entre mi "yo" real y

mi “yo” virtual y, a partir de este, desentrañar las desigualdades o paradigmas sociales que se generen. Para llevar a cabo este propósito, me apoyaré en la técnica de observación participante completa e interactiva ya que, en este caso, seré yo misma la que juegue al videojuego y analice los aspectos que se me presenten en función del personaje que diseñe. Esta observación, que al mismo tiempo vendrá acompañada de una experiencia de juego real, me permitirá vivir en mi propia piel la identificación corporal, las interacciones sociodigitales o las dinámicas estructurales que existan en mi nuevo universo. En el estudio sobre la presencia de asimetrías de clase, raza, género y sexualidad en *Cyberpunk 2077*, me centro en aspectos como la construcción identitaria y subjetiva de algunos personajes, la disposición política y social de la ciudad, el proceso de inmersión en el juego o el lenguaje empleado en la narrativa. Por consiguiente, pretendo encarnar a mi personaje en un ejercicio de primera persona para sentir hasta dónde llegan los límites de identidad y socialización digital desde la intencionalidad de generar conocimientos tanto íntimos como colectivos.

7. ANÁLISIS SOCIO-DIGITAL DE *CYBERPUNK 2077*: CYBERCONEXIONES CULTURALES DESDE EL GÉNERO, LA RAZA Y LA CLASE

7.1. ¿Qué es *Cyberpunk 2077*?: Contextualización previa

7.1.1. Influencias de los videojuegos RPG

Cyberpunk 2077 es un videojuego de rol o lo que se conoce en la comunidad gamer como Role Playing Game (RPG) y que Juan Gabriel López define como “juegos de ordenador y consola en donde el jugador interpreta uno o varios personajes concretos, que poseen una identidad, cualidades, habilidades y actitudes puntuales según su clase, raza y facción” (2014: 46).

Los juegos RPG empiezan a ganar popularidad en los 90. En aquella época, se conocían como MUD (Multi User Dungeon), disponían del modo online con otrxs jugadorxs y se llevaba a cabo sobre todo en el juego *Dungeons & Dragons*. Se acaba creando el término *MUDding* que es el nombre que recibió la práctica de estos videojuegos. Sherry Turkle (1997) fue de los primeros en examinar las implicaciones psicológicas que tenía controlar las dinámicas de este tipo de juegos. Turkle asegura que los personajes son contruidos narrativa y ficticiamente con una personalidad y unas características y, asimismo, estos aspectos van evolucionando gracias a las decisiones que toma lxs jugadorxs. Por tanto, la encarnación de un avatar supone la adaptación a una nueva vida y una nueva historia implicando así la experiencia de vivir simuladamente en otro cuerpo (Rubio, 2013; 2017; Turkle, 1997).

El mundo de los MUD derivó a los videojuegos MMORPG en la actualidad, que ya no sólo se reducían a *Dungeos & Dragons*, sino que se extendió a una gran variedad de posibilidades. María Rubio (2013) visualiza la carga simbólica e identitaria que despliegan estas mecánicas de juego en nuestras vidas:

Los MMORPG representan en la actualidad una forma clara de cómo pueden entenderse los videojuegos como *laboratorio de identidades* incluso de una forma más intensa que los MUD. En estos juegos, al igual que en los MUD, podemos asumir diferentes roles y experimentar con ellos. Al jugar en estas plataformas tan altamente inmersivas, el universo simbólico del juego empieza a confundirse con el universo simbólico más allá de la pantalla: la frontera entre ambas realidades se difumina y resulta muy complicado que las vivencias que tenemos en una y otra no se enmarañen (2013: 5).

En la misma línea, podemos analizar que en este tipo de experiencias de juego lo que se está intentando satisfacer es la fantasía de poder. La fantasía de poder es un concepto del que se ha hablado en algunas investigaciones previas sobre videojuegos. Marcus Maloney (2016), por ejemplo, escribe un artículo en el que analiza cómo se desarrolla y va evolucionando la fantasía de poder en videojuegos como *Bioshock* o *Grand Theft Auto V*. El autor clasifica y compara las dinámicas violentas entre estos videojuegos y asegura que existen algunas cargas violentas más débiles y otras más fuertes, siendo así las más fuertes las que más complacen a lxs jugadorxs. De esta forma, Maloney (2016) asegura que las cargas violentas más fuertes se relacionan con paradigmas de poder que se ven activados cuando lxs jugadorxs sienten que tienen el dominio sobre el curso del juego.

Por otro lado, Daniel Muriel (2016) relaciona el concepto de fantasía de poder de forma muy acertada con la conceptualización del sujeto neoliberal. Esta identidad que empezó a gestarse con la llegada del capitalismo se sustenta a lo largo de la historia hasta la actualidad sobre la dinámica de la recompensa y el éxito:

Los videojuegos crean un entorno donde la agencia de los jugadores se sobredimensiona, promocionando un sentimiento de poder y logro. Es una proyección de un individuo empoderado y con determinación que puede superar cualquier obstáculo en su camino. Es una forma de llevar de la mano al jugador sin que lo aparente: puntos de vida que se regeneran automáticamente, sistemas de navegación y señalización de objetivos y enemigos [...] (2016: párr. 13).

Una vez sabidas las implicaciones que tendría el videojuego a nivel de jugabilidad, es importante entender el contexto en el que se llevó a cabo el desarrollo de *Cyberpunk 2077*.

7.1.2. *Cyberpunk 2077*: una historia de promesas rotas

Cyberpunk 2077 es un videojuego de tipo RPG en mundo abierto desarrollado por la productora polaca CD Project Red, la misma creadora del famoso y alabado videojuego *The Witcher*. *Cyberpunk 2077* fue toda una noticia en su fecha de estreno ya que fueron varias las decepciones que se llevó la comunidad gamer y fans de las anteriores entregas de la desarrolladora.

En primer lugar, durante la elaboración del juego, CD Project Red (CDPR) prometió que se trataría de un tipo de jugabilidad donde el mundo abierto sería tan amplio que incluso los NPCs² tendrían roles más activos que determinarían la experiencia de juego. Además, también se prometían unas fechas de lanzamientos y unas características en cuanto a gráficos y diseños que finalmente no resultaron ser las esperadas.

Tras varios retrasos en la fecha de lanzamiento, incumpliendo así durante más de medio año la fecha estimada de lanzamiento, cuando por fin se lanzó el videojuego en diciembre de 2020, la decepción fue absoluta. La cantidad de fallos y bugs³ que presentó, además de las deficiencias gráficas y motoras en consolas de anteriores generaciones llevó a CDPR a tener que crear parches que solucionaran los errores provocados. Este conjunto de inconvenientes redujo las expectativas de profesionalidad de la desarrolladora que estaban bastante altas después de *The Witcher 3*. Por otro lado, la experiencia de mundo abierto tampoco resultó ser la esperada ya que hay lugares donde no puedes acceder, NPCs con los que no puedes interactuar y un sinnúmero de posibilidades que no están permitidas a no ser que formen parte de la historia (Pérez, 2020).

Otra de las controversias que resultó decisiva para *Cyberpunk 2077* fue la llamada estrategia de *pinkwashing* que llevaron a cabo. El *pinkwashing* o “lavado de imagen rosa” se entiende como:

² Del inglés ‘non-playable character’, significa personaje no jugable que tiene funciones de interacción con lxs jugadorxs y aportan profundidad a la historia.

³ Error o fallo del software que hace que el sistema falle.

Un uso de técnicas de marketing para obtener beneficios (políticos, sociales o económicos, entre otros) que, a pesar de ser un ámbito menos estudiado, es usado no solo por los estados sino por otras instituciones, productos, personas o productoras de cine para mostrar una imagen de apertura hacia el colectivo LGTBI+ con la intención de distraer la atención de aquellos aspectos negativos por los que tradicionalmente han sido criticados [...] (Sánchez Soriano & García Jiménez, 2020: 97).

De este modo, esta táctica fue usada en *Cyberpunk 2077*. El ejecutivo de CDPR, Adam Kicinski, concedió una entrevista en la que afirmaba que el videojuego iba a ser completo en cuanto a diversidad identitaria de distintas nacionalidades, grupos étnicos y personas LGTBIQ+. Además, aseguraba la existencia de pluralidad en cuanto al género y la identidad que permitirían a lxs jugadorxs vivir una experiencia de juego basada en la libre expresión y la fluidez (Rodríguez, 2020). Finalmente, ha quedado demostrado que estas declaraciones no eran más que un conjunto de promesas rotas muy alejadas de lo que resultó ser el producto final.

7.2. Danzas de los cuerpos digitales desde una aproximación ciberautoetnográfica

7.2.1. Inmersión en *Cyberpunk 2077*: sentir desde el otro lado de la pantalla

Cojo el mando y siento que todo vibra. Podría ser una sensación interna, pero recuerdo que hoy en día los mandos de control remoto para consolas están creados para llevar vibraciones incorporadas que se ajustan a los momentos de tensión del videojuego. Este detalle me confirma que, a partir de este momento, mis emociones y cómo las expreso irán vinculadas al dispositivo de control remoto y, por consiguiente, a mis decisiones en el videojuego. Ahora tengo un nuevo cuerpo, pero continúo percibiendo con mis propias manos, mi propia mirada y mi propio pensamiento. Soy consciente de ello porque a partir de ahora debo de poner en práctica mi CyberConciencia (Sandoval, 1995) y tengo una misión que está por encima de cualquier otra que deba realizar en el juego:

aprender a mirar más allá de los píxeles, aprender a entender mi cuerpo virtual, pero desentrañando las interconexiones y su grado de simetría en este nuevo universo.

Abro el juego y veo la pantalla de carga, una barra en la que pone la palabra

INVADIENDO...

Se va llenando y entiendo que, a partir de ahora, dejaré de percibir el tiempo con un reloj. Me resulta curioso, en la mayoría de videojuegos normalmente aparecen barras de carga que se completan y te llevan al siguiente nivel. En *Cyberpunk 2077* suele aparecer la palabra INVADIENDO en las pantallas de carga como elemento representativo del juego, entiendo su sentido como una forma de expresar metafóricamente que estás avanzando pero que al mismo tiempo estás invadiendo cibernéticamente nuevos espacios. En la dinámica de Night City siento que ya no necesito un reloj y que poco a poco me introduzco en el mecanismo de la fantasía de poder donde ya no importa el tiempo sino el número de pantallas de carga que pases. A continuación, se despliega una nueva pantalla. Aquí debo decidir el pasado de V y tengo que seleccionar entre tres opciones. En primer lugar, puedo elegir si quiero que V haya crecido como Nómada. Lxs Nómadas en Night City viven en la calle, experimentan los conflictos del día a día y están totalmente en contra de los avances del neocapitalismo y de las megacorporaciones, una vida difícil y al mismo tiempo una vida desde lo más bajo y humilde de la escala social de Night City.

En segundo lugar, puedo elegir si V fue Buscavidas en el pasado. Lxs Buscavidas son lxs que se dedican a los negocios de la calle, trabajos sucios, prostitución o tráfico de drogas. Según la descripción de lxs Buscavidas, ser uno de ellxs te convierte automáticamente en un superviviente, una lucha diaria en la que lxs débiles sirven a lxs fuertes.

Por último, puedo elegir que V haya sido Corpo. Lxs Corpo son las personas que trabajan en las corporaciones, según la descripción que se nos ofrece de lxs Corpo “pocos abandonan el mundo de las corporaciones con vida y, menos aún, con el alma intacta”. Si elijo esta opción, V habría conseguido moverse por el mundo de las

megacorporaciones y haber sobrevivido gracias a su intelecto, en la actualidad dispondría de contactos y enlaces dentro de ellas.

No me cuesta demasiado decidirme. Aunque me hubiese gustado saber qué tipo de experiencia de juego habría experimentado al ser Nómada, finalmente me decanto por la opción de ser Corpo, por la simple curiosidad de saber cómo funcionan las corporaciones desde dentro, qué tipo de opciones tengo desde la alta escala de la sociedad y si afecta eso a mi personaje.

Cabe señalar que el pasado que elijas para V no influye en el transcurso de la historia, cualquier persona que juegue a *Cyberpunk 2077* se dará cuenta que su personaje también se llama V y que la historia sería la misma. Las únicas partes de la historia que cambian son el prólogo y el epílogo que se ajustarán al tipo de pasado que hayas elegido. Es por eso que considero que la elección del pasado de V es simplemente una información que se añade para poder rolear⁴ al personaje, sentirte dentro de una determinada piel con una determinada personalidad. De hecho, otro de los aspectos en los que influye la elección del pasado es en las opciones de diálogo donde puedes dar respuestas más asociadas con tu carisma como Corpo o tu astucia como Nómada.

Se abre un nuevo menú, el de creación de personaje.

Miro la pantalla emocionada, hacía mucho tiempo que quería jugar a este juego. Pero también pienso, ¿qué personaje voy a crear? Siento algo de nerviosismo y muchas preguntas llegan a mi mente: ¿tengo que parecerme a mi personaje? ¿debo sentirme identificada con lo que elija? ¿puedo simplemente dejarme llevar?

Siento la necesidad de dejarme llevar, de crear un personaje que se aleje por completo de lo que yo soy físicamente y, de esta forma, que me permita indagar en un abanico de posibilidades. Me siento dentro del llamado “laboratorio de identidades”, un lugar metafórico surgido de las dinámicas de los videojuegos RPG. Un lugar donde puedo

⁴ Jugar desde una perspectiva de rol o encarnando todo lo posible la personalidad del personaje

explorar características, que pueda o no sentirme identificada con ellas, pero que al final me llevarán a un mismo objetivo: conocer más sobre cómo transitan las categorías género, sexualidad, clase y raza dentro del juego.



Menú de elección de personaje en *Cyberpunk 2077*

Lo primero que me aparece en la sección de creación de personaje son dos cuerpos, debo elegir entre un cuerpo masculino con unos calzoncillos ajustados de color morado o uno femenino con ropa interior de un tono más rosa. Un pequeño mensaje advierte: “La apariencia de V a veces influirá en la respuesta de otros personajes”. Aunque

lo siguiente que se pueda hacer es modificar al personaje libremente, en un primer momento lo que aparece en mi pantalla me sugiere una representación directa sobre la concepción binaria de los cuerpos en la sociedad, además de que ambos modelos se corresponden con cuerpos extremadamente normativos.

Cuando paso a la pantalla de creación del personaje lo primero que se lee en la parte superior es “En Night City, el aspecto lo es todo”. Ante esta afirmación pienso sobre las implicaciones de lo cyberpunk, un subgénero que, como he expuesto anteriormente, comenzó siendo una corriente narrativa que planteaba cuestiones problemáticas del futuro y te hacía reflexionar sobre cómo habrían evolucionado el pensamiento ético de la sociedad. Sin embargo, con el tiempo y la mercantilización del entretenimiento, se perdió este componente crítico y pasó a condensarse lo cyberpunk únicamente en lo estético. *Cyberpunk 2077* me parece un claro ejemplo de cómo las producciones Triple A se han inclinado hacia la saturación de la estética cyberpunk y han puesto el foco sobre la importancia del físico dentro del juego.

Volviendo a la creación de personaje, encuentro varios puntos a tener en cuenta. La primera decisión que debo tomar es si prefiero que mi avatar tenga una voz masculina o una voz femenina y, en función de esto, mi personaje se identificará con pronombres masculinos o femeninos respectivamente. Aunque esto parezca un detalle bastante innovador, sobre todo en términos de videojuegos, considero que el acercamiento que pretenden generar hacia las identidades disidentes podría llegar a ser ofensivo si no existe una previa investigación ni un sentido en estas decisiones del juego. Es por eso que percibo una clara falta de profundidad ya que no sólo se predeterminan un tipo de voz masculina y un tipo de voz femenina obviando el resto de posibilidades sino que, además, se asientan dos modelos prototípicos de cómo debería ser un tono de voz masculino y uno femenino.

Por otro lado, se asocia el tono de voz con los pronombres con los que se identifica tu avatar creando así un gran vacío en la cuestión política e identitaria que subyace detrás de la enunciación de pronombres. No se contempla la opción de tener pronombres neutros en ningún momento y, por añadidura, se presupone en términos binarios y esencialistas que si hablas con un tono masculino se referirán a ti como un hombre y si hablas con un tono femenino se referirán a ti como una mujer. En mi opinión, aunque por cuestiones técnicas resulte muy laborioso ofrecer un amplio catálogo de posibilidades en cuanto al tono de voz (opción que por ejemplo en *Los Sims* sí tenemos) considero que hubiese sido muy conveniente por parte de lxs desarrolladorxs separar la elección de pronombres con respecto a la del tono de voz y añadir la facultad de poder identificarse con pronombres neutros.

A continuación, se nos ofrece la posibilidad de elegir entre cinco tonos de piel. La diversidad aquí sí es algo más amplia, aunque resulta relevante indicar que la elección del tono de piel es algo poco trabajado en la mayoría de los videojuegos ya que normalmente no sobrepasa de cinco el número de opciones que se dan. Algo que sí parece ser algo distinto en este videojuego es la capacidad de poder elegir el tipo de piel. Dentro de esta categoría se nos presentan distintas pieles algunas con pecas o manchas de piel e incluso otras con cicatrices típicas del acné. Puedo añadir, de igual

forma, cicatrices faciales o imperfecciones. Aunque hay opciones variadas, no es un juego que pueda presumir de la pluralidad representacional en cuanto a la raza del personaje. De hecho, aunque puedas elegir entre tonos más claros y oscuros de piel, las facciones que se permiten escoger siguen siendo muy occidentales.

El peinado y el color de pelo parecen ser mucho más variados que las características anteriores, tengo la opción de elegir entre 38 peinados y varios tonos muy coloridos o de gama metálica. A simple vista observo que no son los peinados ni los colores que acostumbraríamos a ver en la sociedad actual, sin embargo, lo que sí que puedo apreciar es que el tipo de peinados que se ofrecen en la opción femenina son distintos de los que puedes escoger en la opción masculina. Este hecho me lleva a reflexionar sobre que, incluso cuando parece que los peinados combinan detalles que podrían ser neutrales al género y que presentan distintas longitudes, lxs desarrolladorxs tienden a asociar ciertos tipos de peinados como colas o trenzas a los rostros femeninos y tupés o degradados a los masculinos.

Los ojos, las cejas y la nariz, así como sus tonos no son tampoco muy variados, aunque sí que existen diferentes posibilidades. Igual ocurre con los labios, la mandíbula y las orejas de los cuales solo podía elegir si prefería que fueran más o menos prominentes. El ciberware, que es el nombre que reciben los dispositivos implantados en el cuerpo humano a través del sistema nervioso central, pueden ser de distintos tipos. Estas opciones, así como los tatuajes y los piercings que puede llevar tu avatar son parte del decoro estético y de la libertad que existe en cuanto a modificación corporal.

Respecto a detalles como las uñas se da la opción para ambos modelos, femenino y masculino, de elegir uñas largas o cortas, así como el color. Sin embargo, algo que resulta muy curioso es que en el modelo femenino puedo elegir el tamaño del pecho y si quiero o no tener pezones mientras que en el modelo masculino sólo tengo la opción de elegir si quiero o no tener pezones, pero no puedo modificar el tamaño del pecho. Al igual ocurre con la barba que resulta ser una posibilidad disponible sólo en el modelo de cuerpo masculino.

Por último, la genitalidad ha resultado ser una de las cuestiones más polémicas de todo el juego. *Cyberpunk 2077* se vendió antes de su lanzamiento como un videojuego inclusivo donde uno de los rasgos más atractivos para la comunidad LGTBQ+ era poder elegir los genitales de tu avatar indistintamente de si se elige un cuerpo masculino o femenino. Cuando por fin llegué al momento de elegir los genitales de mi avatar entendí todas las críticas y decepciones que había supuesto para el público esta opción. Para empezar, tanto en el modelo femenino como en el masculino es posible tener pene, vagina o ninguno de los dos, además, también puedo seleccionar si quiero tener vello púbico y de qué tipo. Sin embargo, es un aspecto muy destacable el hecho de que la opción de tener pene viene acompañada con la elección de tres posibles tamaños y dos tipos de pene mientras que la vagina sólo puede ser de un tipo.

Dado este catálogo de rasgos físicos, mis conclusiones derivan a un solo camino y es que, a pesar de la variedad que se me ofrece al crear mi personaje, tengo la impresión de que se trata más de una condensación de todo tipo de características sexuales que promueven una falsa sensación de diversidad y progresismo antes que el verdadero interés en representar a la comunidad LGTBQ+. Esto se debe a que, de la misma forma que puedo ser una mujer con pene, no puedo ser una mujer con barba o incluso puedo ser un hombre con vagina pero no puedo tener pechos. En este sentido, las posibilidades son variadas pero al mismo tiempo limitantes y estereotipadas ya que, aunque en cierto modo se acercan a la experiencia disidente, los modelos con físico normativo que estoy obligada a elegir acaban cosificando, sexualizando y fetichizando los cuerpos trans, no-binarios e intersexuales.

Una vez que observo los tipos de combinaciones que puedo hacer decido simplemente elegir de forma improvisada ciertas cualidades con la intención de que, aunque no me identifique con ellas, en mi ejercicio analítico comprobaría si finalmente podría llegar a hacerlo. Este método vendría de la mano de la teoría sobre la performatividad de Judith Butler (1990) que explora la forma en la que expresamos nuestra identidad. Tal y como nos muestra María Rubio (2013), en los videojuegos de rol como *Cyberpunk 2077*, estas reflexiones de Butler están presentes constantemente gracias a la creación de personajes o la toma de decisiones:

La identificación que podemos establecer con diferentes avatares en tanto que experiencia performativa de subjetividad puede resultar una experiencia deconstructiva a la vez que constructiva de nuestros propios bio-cuerpos y nuestra propia identidad dado que posibilita una ruptura vivencial del esencialismo de género: puedo experimentar a mí misma asumiendo diferentes roles, puedo convertirme en un hombre-avatar o en una mujer-avatar con un solo clic, y esto me permite comprender de una forma vívida algunos de los procesos que se desencadenan en la performatividad sexual y de género (2013: 6).

Siguiendo estas líneas de Rubio, elijo el modelo de cuerpo femenino y decido ponerle pechos y pene además de una voz masculina, por lo que mi personaje se identifica con los pronombres masculinos. Esta combinación se acerca a un tipo de experiencia no binaria aunque por la obligatoriedad del uso de pronombres masculinos esta identidad no binaria quedaría anulada en el juego. En cualquier caso, entiendo que esta perspectiva en cuanto al género está relacionada con el escenario que se nos plantea: un futuro post-humano donde puedes combinar características sexuales sin correlación con el género ya que se han sobrepasado los límites de esta categoría gracias a la tecnología. Por consiguiente, interpreto que en este tipo de sociedad que el género y el sexo “aparentemente” habrían dejado de ser consideradas categorías políticas con una profundidad cultural.

Una vez que he diseñado mi avatar me dispongo a jugar el modo historia y me fijo en varios detalles. En primer lugar, la cámara está dispuesta en un rol de primera persona, esto hace que lo único que vea de mi propio cuerpo sean las manos en determinadas escenas. La única posibilidad de observarme a mí misma es mirándome a un espejo, modificando mi imagen en el menú de creación o (algo que descubro más adelante) conduciendo una moto donde puedo elegir el modo cámara en tercera persona que me permite ver la escena completa para obtener mejor perspectiva del vehículo. A nivel narrativo, parece que se pone mucho énfasis en la importancia del aspecto dentro de Night City, sin embargo, las únicas cuestiones en las que parece influir el modelo de cuerpo que he elegido es en los pronombres con los que lxs personajes se refieren a mí o el tipo de relaciones amorosas que puedo tener.

La cámara en primera persona me permite tomar una perspectiva más íntima y cercana con respecto a mi avatar. Además, puedo apreciar diferentes pestañas y mensajes dispuestos en la parte superior, izquierda y derecha de la pantalla lo que genera sensación de realismo por el hecho de tener microchips implantados en mis ojos y cerebro que me otorgan la capacidad de escanear objetos u observar el mapa. En este sentido, noto como la fantasía de poder se va construyendo en mi personaje y también en mi misma, siendo así una de las características más logradas del juego.

Esta primera aproximación a mi avatar que ha consistido en la elección del pasado de V, de sus rasgos físicos y la forma de interacción con mi propio avatar a través de la cámara en primera persona me hace reflexionar sobre cómo se va desarrollando el proceso identitario de mi personaje en función al género, la sexualidad, la clase y la raza. Remedios Zafra (2015), por ejemplo, nos habla de esta construcción partiendo de la concepción de que los cuerpos no llegan a pertenecernos completamente. Quiere decir esto que nuestro cuerpo y nuestra identidad no dependen plenamente de nosotrxs mismxs, sino que están interpelados por lxs demás y las circunstancias que nos rodean, así, queda al descubierto lo que Butler (2006) nombraba como vulnerabilidad social y corporal.

La construcción de nuestros cuerpos en el medio virtual es algo totalmente influenciado por el contexto en el que se producen y es en este contexto donde “nos introducen en una nueva complejidad permitiendo la producción de identidades separadas del cuerpo, desplazadas y usualmente escondidas en nuestras relaciones interpersonales online” (Zafra, 2015: 16). En esta línea, considero que el espacio online es un lugar donde podemos experimentar con los cuerpos, las identidades y las subjetividades en relación con lxs demás y será esta misma interrelación lo que me construya como sujeto virtual dentro del juego pero, además, debo considerar el componente político que se ata a mi cuerpo en el momento en el que este se conforma y reproduce bajo unas circunstancias determinadas del medio. Tal y como expresa Zafra, la construcción de nuestra subjetividad en el mundo virtual “no está determinada, es contingente y no viene escrita en los cuerpos, es rectificable y potencialmente diversa” (2015: 18).

Consecuentemente, en tanto que somos seres determinados política y socialmente dentro de los espacios virtuales, nuestras marcas identitarias tales como el género, la raza, la clase y la sexualidad también lo serán durante mi proceso identitario dentro del juego. En mi caso, he decidido que mi personaje sería una mujer trans con voz y genitalidad masculina, sin embargo, no me siento identificada con la obligatoriedad de tener pronombres masculinos. Además, he elegido una tez blanca para mi avatar y un pasado Corpo lo que le haría encajar con el perfil de una mujer trans blanca de clase media-alta con enlaces en la élite de Night City. En cuanto a su sexualidad, a lo largo del juego observo cómo la elección de un cuerpo masculino o femenino y el tono de voz determina las relaciones románticas que puedo tener. Cada personaje de la historia tendrá unas preferencias por lo que la sexualidad de mi avatar no es tanto una decisión mía sino algo predeterminado por el juego y ligado a las características físicas que elija lo cual tampoco me hace sentirme identificada.

Teniendo en cuenta estos aspectos, Zafra (2015) advierte que estos procesos conllevan respuestas reversibles que podrían generar efectos emancipadores y liberadores o, por el contrario, frustrantes y decepcionantes. Esto se debe en gran medida a que los elementos simbólicos que se reflejan en plataformas como los videojuegos o las redes sociales vienen atravesados por un eje biopolítico que despliega diferentes formas de poder a través de técnicas comerciales. Estrategias sobre el consumo del tiempo o sobre el efecto de placer que causa la inmediatez de la información son empleadas para que nuestra presencia en Internet no sea beneficiosa únicamente para la persona que lo consume sino en mayor medida para lxs creadorxs de la plataforma.

Considerando estos efectos en mi propia experiencia de juego y todo el entramado capitalista que se asienta tras la existencia del videojuego *Cyberpunk 2077* estimo relevante rescatar la propuesta de Zafra (2011) que contempla la creación de “una habitación propia” planteada por Virginia Woolf con anterioridad y aplicada al contexto cibernético. Zafra se refiere principalmente a la búsqueda de momentos reflexivos en nuestros episodios de conexión e interrelación dentro de los medios digitales para hacer ejercicio no sólo de la afirmación de nuestra identidad sino más bien del

cuestionamiento de la misma, así como de lo que hacemos o vemos en los espacios digitales.

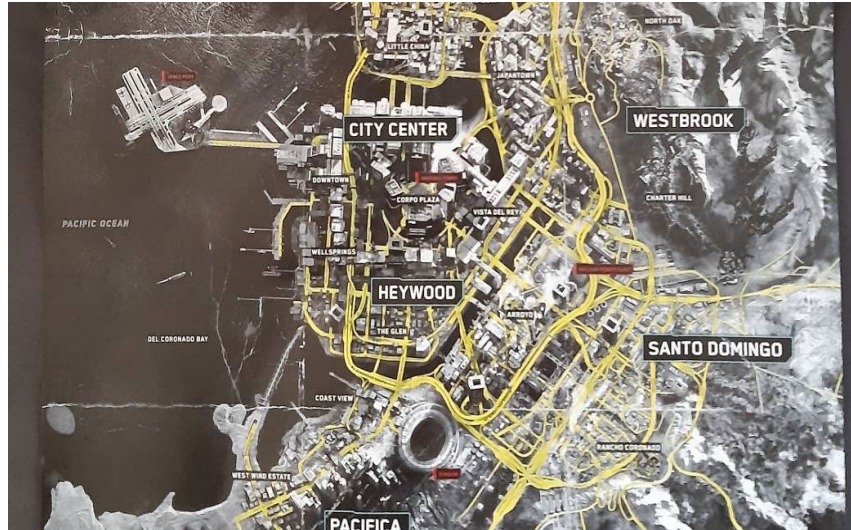
De esta forma, visualizo mi propia evolución identitaria dentro del juego y su respectivo análisis como un ejercicio de reflexión que me ayude a cuestionar la estructura que sustenta la creación de identidad en *Cyberpunk 2077*. Esto me lleva a crear un cuarto propio conectado en el que evaluar el grado de emancipación que se corresponde con la construcción de mi personaje dentro del juego.

7.2.2. Construcción espacial e histórica de Night City

En primer lugar, a lo largo del juego se pueden apreciar unos dispositivos pequeños llamados “pen-drives” repartidos por los diferentes escenarios, estos dispositivos tienen una funcionalidad informativa durante la aventura. Esto quiere decir que cuando te acercas a ellos y los seleccionas se despliega un texto que da cuenta de datos históricos, curiosidades o hechos relacionados con el escenario o con la historia general de Night City. Gracias a estos pen-drives puedo leer textos sobre la historia de la ciudad y su cronología.

Night City es una ciudad que se encuentra entre las dos Californias, justo en la frontera entre México y Estados Unidos. La disposición de la ciudad en sí misma me aporta información muy valiosa sobre cómo se desarrollan las relaciones socio-digitales dentro del videojuego en función de la clase, la raza, el género y la sexualidad. Para empezar, la ciudad se encuentra repartida en distritos y subdistritos con diferentes condiciones de vida. Badlands es lo que se conoce como las afueras de la ciudad, está totalmente desierto y abandonado, aunque todavía conserva algunos puntos clave que ofrecen suministro a la ciudad como la central eléctrica o una fábrica de proteínas sintéticas. En esta zona es donde habitan lxs Nómadas en una comunidad separada del resto de Night City. Badlands es también la zona de operaciones de las dos bandas callejeras Wraiths y Aldecaldos.

City Center o Distrito Cero, por otro lado, es el centro de Night City y es donde podemos encontrar las estructuras y edificaciones más modernas y futuristas de la ciudad. Esta zona



Mapa de Night City

está totalmente dominada por las corporaciones que autogestionan todo el monopolio de Night City. Dentro de City Center está el subdistrito de Downtown, una sección frecuentada por la gente más rica y pudiente que tienen la oportunidad de ir a los mejores restaurantes y clubes de la zona. Es además el distrito más seguro de la ciudad ya que es la única parte protegida por los cuerpos de seguridad de Night City.

En Heywood es donde se encuentra el Ayuntamiento de Night City y es colindante al Distrito Cero por lo que el nivel de vida es bastante acomodado. Es el lugar perfecto para el turismo debido a la cantidad de restaurantes y lugares de ocio que se pueden visitar, aunque el nivel de seguridad es parcialmente peligroso ya que la banda criminal Valentinos opera en sus calles.

Westbrook es la parte de la ciudad que en un pasado fue la sede de las corporaciones. Cuando estas se trasladaron, el barrio se convirtió en el hogar residencial de los personajes más famosos y ricos de la ciudad. Dentro de este distrito encontramos Japantown o North Oak donde se desarrolla toda la actividad de entretenimiento nocturno disfrutada por las élites. En Japantown, por ejemplo, se encuentra la calle Jig-Jig que se define como el barrio rojo de la ciudad. En esta calle podemos encontrar numerosas tiendas de productos sexuales así como las famosas “casas de muñecas” que analizaré más adelante.

Japantown, concretamente, es una zona de la ciudad que toma la estética asiática y la incorpora en la construcción identitaria de Night City con el principal objetivo de atraer turistas. Está habitado principalmente por población de descendencia japonesa y porta escenarios típicos de la cultura japonesa.

Watson se encuentra más al norte, de ahí que sea uno de los distritos más poderosos de Night City pero, al mismo tiempo, el más peligroso. Sus subdistritos están ambientados en la estética japonesa y china y es además donde se encuentra el mayor núcleo comercial de la ciudad que se extiende por un gran sector de calles y edificios.

Pacífica, al igual que Badlands, es el distrito más pobre de Night City y está completamente al sur. Antiguamente solía ser el centro turístico pero su economía descendió con el control de las corporativas que dejaron abandonadas a las zonas más lejanas al centro. Existen pequeños mercados que sustentan la supervivencia local pero el índice tan elevado de criminalidad en sus calles hace que nadie, ni si quiera la policía, tenga intención de acercarse allí. Debido a esto, el barrio está completamente autogestionado por los Animals, una banda altamente peligrosa.

Por último, Santo Domingo es el centro industrial de Night City. Aquí se encuentran la mayoría de fábricas que ofrecen suministro a la ciudad, aunque gran parte de ellas cayeron en banca rota. Esta zona está completamente controlada por las corporaciones y eso ha hecho que Rancho Coronado, el nombre que recibe la zona central del distrito, sea una ciudad dormitorio; es decir, una ciudad pensada por y para la actividad industrial.

La disposición de la ciudad, así como los distintos estratos sociales que se encuentran organizados espacialmente según las zonas de poder evidencian las dinámicas biopolíticas asentadas en Night City. Foucault (1990) explica que la humanidad se encuentra subyugada al ejercicio del poder que se ejerce de diferentes formas a las que él denomina “tecnologías del poder”. Entre ellas se encuentran las tecnologías de producción y transformación de las cosas, las de los sistemas de signos, las del poder y, por último, las del yo. En estas dos últimas profundiza y afirma que estas tecnologías de

poder se instauran y tienen una incidencia en la forma en la que se relacionan los cuerpos políticos a través de dispositivos como el de la disciplina, la sexualidad y la gubernamentalidad. En el caso de Night City, estas tecnologías del poder están claramente presentes ya sea con métodos más sofisticados como el control de la población a través de los ciberware o con métodos más sociales como el acceso a los servicios públicos y la seguridad ciudadana en relación a la proximidad con el centro de la ciudad.

Foucault (1990) estudia la legitimación de ciertos poderes a través de objetos sociales como el Estado, la sociedad civil, el mercado, etc. Sugiere, además, que todas estas tecnologías del poder se configuran en el espacio físico a través de la organización arquitectónica, algo analizado y comentado por otros autorxs con posterioridad:

El medio se convierte en la manifestación espacial de una biopolítica. Toda la administración necesaria comienza a funcionar como un aparato para la seguridad de la población en general. Su objetivo es gobernar a la especie humana como una entidad biológica, una población dentro de su ecología urbana. Lo que está en juego ahora es que, con la identificación de un entorno para los habitantes humanos, tenemos la aparición de una nueva comprensión de la planificación de la ciudad [...] (Trummer, 2019: párr. 15).

Numerosxs autorxs han hablado sobre la forma en la que las ciudades y los espacios urbanos modernos se han desarrollado en función de las experiencias corporales. Richard Sennet (1997), por ejemplo, habla sobre la percepción modernista de la ciudad en términos de tiempo y movimiento ya que, con la presencia de medios de transporte cada vez más rápidos, hemos pasado a interpretar el espacio según el tiempo que tardamos en transitarlo. De forma correlativa, se ha teorizado también sobre el efecto de la expansión científico-tecnológica en las disciplinas arquitectónicas y la progresiva desaparición de la naturaleza que ha demostrado un desarrollo vertiginoso de nuevas necesidades corporales asociadas a los mecanismos de control y poder biopolíticos de las últimas décadas (Pardo, 1992).

Night City es una ciudad donde podemos ver cómo se organizan claramente los espacios en función de unas necesidades corporales creadas por el sistema jerárquico social

dominado por las corporaciones: los mercados que aseguran la supervivencia de ciertos barrios, las zonas marginales controladas por bandas callejeras o los restaurantes más prestigiosos y clubes nocturnos encontrados en las áreas más ricas. En este sentido, todas las categorías sociopolíticas que atraviesan a sus ciudadanxs se ven afectadas de igual forma por esta organización espacial.

Linda McDowell (1999) menciona el carácter sexuado y generizado de las ciudades modernas y apunta que “las divisiones espaciales —público y privado; dentro y fuera—tienen una importancia fundamental para la construcción social de las divisiones de género” (1999: 27). Como he analizado anteriormente, muchos de los lugares dedicados al entretenimiento o al turismo están localizados en las zonas más pudientes de Night City, esto genera una total correlación con el estatus social de lxs ciudadanxs, su raza e incluso sus decisiones sexuales. Así ocurre por ejemplo con la calle Jig-Jig que se encuentra situada en una zona donde reside la élite y que, a la vez, es la más desarrollada en cuanto a la emancipación de los valores sexuales y el género. Así lo corroboro cuando visito esta calle en la que observo una gran variedad de expresiones corporales, bailarinas callejeras o trabajadoras sexuales.

Por otro lado, Japantown, el subdistrito donde se encuentra la calle Jig-Jig, muestra también unas claras implicaciones en cuanto a la categoría de raza ya que su estética asiática es aprovechada, apropiada y mercantilizada por el gobierno corporativo para generar beneficios y atraer a nuevos turistas con buen nivel económico. No obstante, este barrio es al mismo tiempo la zona de entretenimiento sexual preferida de los grupos sociales más privilegiados lo que la convierte en la zona donde más se pueden observar estas intersecciones entre género, clase, raza y sexualidad.

7.2.3. Conectividad, publicidad masiva y formas de ocio en Night City

Cuando salgo por primera vez a la ciudad me fijo en cada detalle. Siento que puedo respirar la tensión y el peligro en cada esquina. Es una ciudad con cambios avanzados,

pero dentro de una estética *trash* y *underground* que muestra la realidad de una sociedad decadente. Lo que más me llama la atención es la forma en la que se normaliza la sexualización de los cuerpos en cada cartel o valla publicitaria. Anuncios explícitos, letreros con rostros de estrellas pornográficas o graffitis de mujeres semidesnudas con cuerpos normativos y poses sugerentes.

Según puedo interpretar, me encuentro en un 2077 donde el sexo se ha normalizado hasta tal extremo que se ha mercantilizado en masas sin ningún tipo de regulación o límite legal. Confirmando este hecho cuando llego a mi apartamento y abro mi ordenador para revisar el correo. En mi bandeja de entrada encuentro algunos correos de publicidad. Esta publicidad se centra en dispositivos de modificación corporal y muchos de ellos tienen que ver con la sexualidad. Leo sobre un implante ciberware conocido como “editor de daños” que reduce o elimina por completo el dolor. Otro de mis correos me anuncia sobre un nuevo tratamiento hormonal llamado ERESEX. Este tratamiento aumenta la longitud y grosor del pene en tan solo 7 días, en el cuerpo del email se puede leer la opinión de un cliente: “Por suerte, ERESEX resolvió mi problema, ¡y tengo arañazos en la espalda que lo demuestran”.

Estos anuncios me llevan a pensar directamente en el nuevo régimen farmacopornográfico que nos describía Paul Preciado (2008) en su *Testo Yonqui*. En *Cyberpunk 2077* ocurre de forma mucho más avanzada lo que Paul Preciado analizaba como un resultado de la mutación del capitalismo. Preciado (2008) nos habla de una transformación en el modo de producción y de consumo industrial a través de la gestión de los cuerpos y de sus marcas identitarias como la sexualidad. En este sentido y en la misma línea que Foucault (1990), el modelo capitalizado va desplegando nuevos avances en cuanto a dispositivos de control y de poder que trabajan sobre los cuerpos políticos y, de esta forma, sobre sus subjetividades e identidades.

Preciado (2008) retoma ejemplos como la experimentación de la hormona oxintomodulina en el 1996 que se comercializó en relación a la sociedad y su capacidad para regular la adicción y fue vendida como método para perder peso. Lo mismo ocurre en *Cyberpunk 2077* con el nuevo implante ciberware capaz de reducir el dolor o la

hormona ERESEX que te permité modificar el tamaño del pene. En palabras de Preciado “estamos frente a un nuevo tipo de capitalismo caliente, psicotrópico y punk. Estas transformaciones recientes apuntan hacia la articulación de un conjunto de nuevos dispositivos microprostéticos de control de la subjetividad con nuevas plataformas técnicas biomoleculares y mediáticas” (2008: 31-32).

Volviendo al juego, si entro en Internet se me ofrece una guía de los sitios que puedo visitar, así como los servicios de seguridad de los que dispone la ciudad y algunas noticias sobre la actualidad en Night City. La guía oficial de Night City recomienda pasar por el Licks “si quieres disfrutar de los placeres carnales”.

Se me ofrecen varias posibilidades de clubes nocturnos. El Riot, por ejemplo, es un club donde puedes ir a bailar o el Dicky Twister que es el bar gay de la zona. Por su parte, el 7th Hell parece un club nocturno donde se llevan a cabo prácticas BDSM y el Empathy es un lugar donde se pueden ver en directo las mejores neurodanzas y stripteases de la ciudad. Las neurodanzas se presentan como uno de los elementos más importantes de las dinámicas sociales de Night City.

La primera vez que leo sobre ellas en una pestaña de mi ordenador las entiendo como piezas de grabación que son consumidas por el público a través de unas gafas de realidad virtual muy avanzadas. Las neurodanzas son productos de entretenimiento que podrían ser creaciones musicales u obras narrativas que funcionarían como el cine de la actualidad. Sin embargo, se han llevado hasta tal punto dentro de esta ciudad, donde el sexo y el erotismo son los líderes del entretenimiento, que las neurodanzas suelen ser grabaciones pornográficas comercializadas en los clubes nocturnos como el Lizzie’s y que también son conocidas como NeuroX. En el apartado de noticias leo que la policía ha desmantelado una organización criminal que distribuía neurodanzas pirateadas y las vendía a mitad de precio. Otra de las noticias informa sobre que disminuye el índice de suicidios en agentes de policía gracias a nuevo programa de salud mental que emplea neurodanzas.

Paul Preciado (2008) también analiza las imágenes pornográficas como dispositivos sociales que tienen una influencia en los cuerpos y que, por tanto, están dotadas de un significado político y corporal. Preciado define que “la pornografía es la sexualidad transformada en espectáculo, en virtualidad, en información digital, o, dicho de otro modo, en representación pública, donde “pública” implica directa o indirectamente comercializable” (2008: 179). Las neurodanzas, por tanto, son imágenes pornográficas que parten de los cuerpos y son recibidas por otros cuerpos quedando totalmente atravesadas por las categorías políticas que los definen.

Linda Williams (1989) analiza que la pornografía tiene la capacidad de influir en los cuerpos del público que la consume y, por tanto, las define como *embodied image* (imagen incorporada). En este sentido, las neurodanzas en Night City tienen unas implicaciones en cuanto a la clase, ya que no son accesibles para toda la población y por eso se distribuyen ilegalmente y están sujetas a una serie de preferencias en cuanto al género y la sexualidad de lxs consumidorxs.

Toda esta información me lleva a pensar que en esta narrativa post-humana en la que se intenta conseguir valores de liberación y una completa deconstrucción de la sexualidad sin ningún tipo de barreras más bien lo que refleja es un efecto contrario. En la historia de la literatura cyberpunk, sobre todo en las obras escritas por las autoras feministas de lo cyberpunk, se pretende transmitir que la categoría sexo-género avanza hasta el punto de crear sociedades donde puedes moldear tu cuerpo y tu identidad sin prejuicios a través de la tecnología. En *Cyberpunk 2077* este concepto se lleva al extremo de forma que incluso la salud mental depende de las neurodanzas eróticas o el mercado negro gira en torno al negocio ilegal de estas. Lo que en un principio parece proponer la liberación de los cuerpos y la construcción de pensamientos críticos, en las subjetividades de este futuro post-humano lleva más bien a una sobresexualización de los cuerpos femeninos y transgénero, así como la mercantilización de estos.

Otro de los lugares recomendados para visitar en Night City es la calle Jig-Jig. Lxs ciudadanxs van a Jig-Jig en busca de “casas de muñecas”, lo que se podría definir como

los prostíbulos actuales, con la idea de comprar algún juguete sexual en cualquiera de las numerosas *sex-shops* que se despliegan a lo largo de la calle.

Una de las casas de muñecas más famosa de la ciudad es el Clouds. En el Clouds descubro cómo funcionan estas casas y qué tipo de dinámicas sexualizadoras recaen sobre los personajes que protagonizan este espacio. En las casas de muñecas, las chicas están programadas por un algoritmo que controla sus funciones y que transforma los datos del perfil del cliente para que sus deseos se conviertan en experiencias reales. Las muñecas pueden cambiar su aspecto físico en función de las preferencias del cliente y, una vez que termina la sesión, están programadas para no recordar nada por lo que los clientes pueden hacer cualquier cosa durante el proceso. En uno de los ordenadores del Clouds encuentro un listado de perfiles de los clientes y cada uno viene organizado según las preferencias. El cliente 1 tiene preferencia por muñecas femeninas y de nacionalidad chicana. El cliente 2 tiene preferencia por muñecas femeninas caucásicas y de pechos grandes. Algunos clientes también hablan sobre sus fetiches como la comida, el sadomasoquismo o la posición dominante.

Como puedo observar, las preferencias están asociadas a la raza de las chicas. Este detalle no es una simple preferencia por una determinada nacionalidad, sino que está ligado a una serie de rasgos atribuidos socio-culturalmente a una raza o etnia. Este hecho tiene mucho que ver con la sexualización y fetichización de lo exótico, dando paso a la perpetuación del racismo y los estereotipos dentro del juego.

En términos generales, parecería que la intención del juego es transmitir variedad en cuanto a las diferentes razas y etnias presentes en los NPCs, de hecho, a lo largo de mi travesía por la ciudad de Night City advierto que existen muchos personajes con diversos acentos latinos debido en parte a la proximidad con México y Latinoamérica en general. Sin embargo, introducir esta misma diversidad racial en un catálogo de oferta sexual en las casas de muñecas me lleva a tener en cuenta una perspectiva decolonial.

Carmen Romero (2007) examina la importancia del análisis del cuerpo desde las construcciones identitarias de la nacionalidad. El concepto de nacionalidad puede crear dinámicas de pertenencia o de exclusión entre los sujetos políticos de una zona geográfica determinada de manera que las interpretaciones sociales y epistemológicas de las fronteras desde los términos capitalistas y hegemónicos que imperan en el mundo actual se inscriben directamente en los cuerpos.

Asimismo, bell hooks (1999) explora la construcción de la Otredad y cómo con la llegada de los nuevos regímenes biopolíticos se ha visto convertida en mercancía. hooks expone que “en la cultura comercial, la etnicidad se convierte en especia, condimento que puede animar el platillo aburrido que es la cultura blanca dominante” (1999: 17). En estos términos, el interés por las culturas desconocidas podría ser explicado como una atracción hacia lo “primitivo” dentro de un mundo post-moderno el que ya se ha explotado lo actual y novedoso, esto a su vez tendría que ver con una crisis de identidad que experimenta el propio Occidente y que deriva en la necesidad de seguir sintiéndose el sujeto dominante. Es por ello que la diferencia produce atracción desde una posición privilegiada que intenta reafirmar su superioridad cultural y política (hooks, 1999; Torgovnick, 1990).

7.2.4. El papel de las megacorporaciones y su influencia en el desarrollo global

Un aspecto que me resulta imprescindible analizar para entender la realidad mercantilista y capitalizada de Night City es el de las megacorporaciones. En uno de los pen-drives leo que Night City fue una de las ciudades que más sufrió los efectos de la 4ª Guerra Corporativa, un conflicto militar que se desarrolló entre los años 2021 y 2023. En 2021, las dos mayores corporaciones que lideraban este territorio se enfrentaron para conseguir las ganancias de una tercera corporación que estaba en decadencia. Las corporaciones enfrentadas, CINO y OTEC, reclutaron las fuerzas de Arasaka y Militech respectivamente y el conflicto terminó instaurándose entre los militantes de estas dos últimas empresas las cuales, para el 2077, ya poseían el negocio corporativo de Night City.

El control de las megacorporaciones se empezó a extender por todo el mundo creando redes con las élites de otros países. Este hecho hizo que se perdiera total interés por las geopolíticas de los países más al Sur del mapa quedando así África y Asia totalmente desprovistas de recursos básicos para la subsistencia. Esto llevó a más guerras, entre ellas la del agua potable, un problema que empieza a tenerse en cuenta incluso en las ciudades más desarrolladas. Localizo este hecho gracias a una noticia en la que puedo leer que empieza a escalar la tensión en Seattle por el conflicto del agua potable. Además, descubro que el mundo entero está en situación de crisis extrema por el cambio climático y es muy habitual escuchar mensajes o noticias a lo largo de la narración en los que se anuncian posibles tormentas por lluvia ácida.

Reflexiono sobre estos acontecimientos y encuentro una clara relación con el proceso colonial que sufrieron los Sures a finales del s.XIX y que continúan sufriendo en la actualidad. La situación que se plantea en *Cyberpunk 2077* podría ser el resultado de lo que pasaría si ese proceso colonial siguiera tomando fuerza. Para más inri, el término “colonialismo corporativo” es usado frecuentemente en los textos de los pen-drives que explican el proceso de expansión corporativa producido un poco antes de la segunda mitad del s.XXI.

En otra ocasión encuentro un pen-drive en el que se explican las consecuencias que tuvieron las guerras corporativas a nivel mundial. Las secuelas directas se vieron reflejadas en el creciente índice de inmigración que aumentó el nivel de multiculturalidad en ciudades como Night City pero que también empeoró las ideologías racistas generalizadas. Así, tengo la oportunidad de leer un pen-drive en el que se critica directamente la gestión de Japón, un país que en el pasado fue uno de los gigantes tecnológicos pero que en el 2077 parece haberse quedado con la sencillez de los primeros sistemas electrónicos: “siguen usando cámaras analógicas y ordenadores de bolsillo, ¿se están quedando atrás?”, puede leerse.

Otra de las consecuencias de las nuevas condiciones mundiales es el empobrecimiento de la población que da lugar a grupos de personas marginalizadas conocidas como lxs nómadas. Lxs nómadas son ex-empleadxs de corporaciones que tras el colapso mundial

fueron despedidxs y muchxs de ellxs emigraron hacia otras ciudades. Ahora son comunidades muy fuertes de personas que vagan por las carreteras y se desplazan de unos sitios a otros creando disturbios contra el gobierno y las corporaciones. El odio y miedo generalizado hacia lxs nómadas dejan ver no sólo cuestiones evidentes en cuanto a la raza sino también en cuanto a la clase. Al mismo tiempo, puedo comprobar que estas comunidades tienen un gran afán por mantenerse unidxs y normalmente son familias enteras, por ello considero que esta creación de redes de apoyo podría ser una clara prueba de cómo las dinámicas de creación de resistencias siguen siendo algo presente incluso en el 2077 tras una crisis mundial. Esta podría ser la definición más clara del individuo post-humano futurista que lejos de querer vivir en una sociedad altamente tecnologizada solo le queda la opción de luchar por conseguir un hogar para su familia.

La sanidad, por ejemplo, es otro de los elementos controlados por las megacorporaciones. El sistema sanitario está completamente privatizado en Night City hasta tal punto que incluso encuentro pen-drives que hablan sobre el sistema médico y explican que en muchas ocasiones la muerte del cliente genera ganancias económicas, por consiguiente, no interesa extender los servicios sanitarios hacia las personas más desfavorecidas. De igual forma, una de las veces que entro a mi correo puedo comprobar que he recibido spam sobre loterías. Estas loterías sirven para ganar boletos o packs de descuento que te incluyen citas o revisiones médicas. No sólo compruebo que es prácticamente imposible acceder a los servicios sanitarios si no se dispone de un buen estatus económico, sino que, además, el acceso a estos se ha convertido en una cuestión mercantilizada y ofrecida a lxs ciudadanxs en forma de boletos de lotería.

Reducir la salud de la población a una mera cuestión de suerte me transmite que quizás *Cyberpunk 2077* sea una simulación de cómo habrían evolucionado los valores éticos en relación a los cuidados de la población. Una sociedad en la que se frivoliza con la integridad de los cuerpos y que convierte los servicios básicos como la sanidad en un modelo que depende del azar podría informarnos sobre cómo enfocaríamos los cuidados y la vida en sociedad si se sigue produciendo una concentración del poder en manos de las empresas.

Todos estos detalles que voy observando en el juego me llevan a repensar el punto en común que les une: el proyecto colonial y su influencia en la creación de asimetrías entre los sujetos políticos. Resulta interesante como el propio término “colonialismo corporativo” aparece en la narrativa de *Cyberpunk 2077* dando cuenta de un futuro que podría no estar muy lejos y en el que las dinámicas imperialistas habrían mutado hasta tal punto de llegar al colapso mundial. El término “colonialismo corporativo” es estudiado por autorxs como Juan Carlos Rodríguez (2002) que lo define como un fenómeno sustentado por una ideología neoliberal, capitalista y elitista que motiva la creación de gobiernos cada vez más opresivos y la pérdida de la soberanía en los países democráticos.

Por consecuencia, en estas condiciones globales las corporaciones ganan incluso más poder que los gobiernos que terminan por contestar al beneficio de estas y al suyo propio relegando los derechos soberanos y la capacidad democrática de los pueblos a un segundo plano (Rodríguez, 2002). Por otro lado, Gayatri Spivak (1985) expone cómo este proceso entra en conjunción con la construcción identitaria y discursiva de los sujetos políticos y asegura que los procesos colonialistas no solo minan la capacidad de decisión de lxs ciudadanxs sino que, por consecuencia, también terminan por destruir los pilares que sustentan sus subjetividades e identidades. Es así como Spivak (1985) reconoce la producción de una violencia epistémica que silencia a lo que dentro de su teoría se designan como sujetos subalternos, es decir, los individuos procedentes generalmente de países del Sur y Este global subyugados a los mecanismos opresivos de Occidente.

Siguiendo estas premisas, en *Cyberpunk 2077*, los sujetos subalternos son todxs aquellxs que se vieron afectados por la expansión y el control de las corporaciones y cuya única salida fue migrar hacia los países occidentales. Siguiendo las teorizaciones de Spivak (1985), el sujeto subalterno no puede hablar no porque no pueda como tal sino porque no forma parte del discurso ni tiene un lugar de enunciación. En este sentido, interpreto a lxs Nómadas como el grupo social dentro del juego que mejor representa esta condición errante sin tener un lugar fijo que les permita enunciarse como sujeto político

además de ser constantemente reprimidos por las fuerzas gubernamentales cuando organizan ataques o protestas.

De manera análoga, los efectos climáticos que se producen en Night City y la situación de riesgo extremo en cuanto al medio ambiente no son más que el resultado de un problema denunciado por el ecofeminismo. Uno de los aspectos centrales que define la expansión colonialista de las corporaciones en Night City consiste en la invasión de la naturaleza y la apropiación desigual de esta. Las reflexiones ecofeministas denunciaban el desarrollo del avance tecnológico y la carencia de planes sostenibles para el medio ambiente. Además, relacionaban estos modelos de desarrollo con una mecánica patriarcal que excluye de sus proyectos a las mujeres (Machado, 2010; Romberger, 2011). Esto podría indicar que en *Cyberpunk 2077*, aunque no se aborde explícitamente, se nos presenta un nuevo mundo decadente basado en el dominio corporativo por lo que interpreto que el silenciamiento epistémico de las mujeres e identidades disidentes podría ser un elemento presente y constante en la sociedad.

Por otro lado, la forma en la que funciona la sanidad en Night City evidencia un claro problema de cuidados y ética en una sociedad capitalizada. Las políticas neoliberales centradas en el beneficio económico y la expansión colonial asientan la precariedad como una constante en las vidas diarias de las personas. Según Tomeu Sales (2016) esta precariedad se instaura como un estado existencial pero también como un proceso que involucra a todos los mecanismos de producción y distribución asimétricos y desiguales en la sociedad. Para Sales:

Debemos entender tanto la precariedad como la precarización condicionadas por elementos materiales como simbólicos; es decir, situaciones de producción y reproducción materiales combinadas con discursos ideológicos, que son producto y al mismo refuerzan la dimensión productiva/reproductiva material (2016: 54).

En *Cyberpunk 2077* identifiqué claramente los elementos simbólicos que perpetúan el sostenimiento de la precariedad en los servicios de cuidados de la población, relacionar la lotería con el sistema sanitario muestra simbólicamente hasta qué punto llega la

capitalización de los cuidados que lejos de ser un bien común y gratuito sólo cubre a las personas con mejor estatus económico o a aquellxs que tengan la suerte de ganar un boleto de lotería. Esto no sólo muestra la existencia de una precariedad general sino también de lo que Butler (2010) designaba como “precaridad”:

Tanto la precariedad como la precaridad son conceptos que se interseccionan. Las vidas son por definición precarias: puedes ser eliminadas de manera voluntaria o accidental, y su persistencia no está garantizada de ningún modo. [...] La precaridad designa esa condición políticamente inducida en la que ciertas poblaciones adolecen de falta de redes de apoyo sociales y económicas y están diferencialmente más expuestas a los daños, la violencia y la muerte (2010: 46).

Por tanto, la precaridad es, por extensión, la consecuencia directa de la precariedad. La falta simbólica y física de cuidados desde los gobiernos, las instituciones y las empresas generan altos índices de vulnerabilidad afectando principalmente a mujeres, niñxs, personas migrantes y de clase social media-baja y personas del colectivo LGTBIQ+. En *Night City*, la falta de un sistema de cuidados democratizado e insertado en el eje estructural de la sociedad cyborg pone en tela de juicio la presencia de redes de apoyo disponibles para las comunidades que, por contrapartida, deben crear las suyas propias, como es el caso de lxs Nómadas.

En este sentido, la creación de redes y comunidades colectivas en *Night City* predomina en los grupos sociales más pobres y alejados de la ciudad. Esto me lleva a una frase de Foucault que respondería a los efectos que tiene la vulnerabilidad y la precariedad en la sociedad de *Cyberpunk 2077* y que muestra el tipo de dinámicas que se generan en un mundo dominado por el control biopolítico: “Donde hay poder hay resistencia” (1976: 116).

7.2.5. Desarrollo de misiones, violencia y lenguaje sexista

En otra instancia, encuentro importante analizar mi travesía por *Cyberpunk 2077* desde el punto de vista de las relaciones sociales que se generan en el juego, así como el tipo

de interacciones, dinámicas de poder y lenguaje que se emplean en ellas. La imposibilidad de poder pasarme el juego completo debido a su extensión me ha llevado a centrarme en dos de los episodios que más me llamaron la atención.

En una de las misiones de la historia principal debo visitar el Clouds, la casa de muñecas más famosa de la ciudad, para encontrar a Evelyn Parker. En la historia, Evelyn Parker es una muñeca que aspira a ser una actriz profesional de neuroporno. Evelyn traza un plan para robar la Reliquia, un biochip que pertenece a Yorinobu Arasaka, el jefe de la mayor corporativa de la ciudad, y que pretende vender a la empresa NetWatch a cambio de dinero, protección y una nueva identidad. V, mi personaje, le ayuda en este plan pero, al complicarse la situación, Evelyn decide aislarse y escapar porque teme por su vida. Más tarde, Evelyn se arriesga a volver al Clouds a trabajar, pero allí es asalta por una banda organizada que lanza un virus a su organismo. Más tarde, un médico intenta restaurarla pero al no lograrlo la viola y vende al mercado negro donde le extraerían su software y prescindirían del resto del cuerpo.

En relación a este episodio puedo observar que Evelyn es uno de los personajes más sexualizados del juego. Su condición como 'muñeca' la pone en una posición de vulnerabilidad que no sólo le cuesta su trabajo sino también su propia vida. Esto me lleva a replantear algunos aspectos importantes sobre la vulnerabilidad y las actividades laborales en relación a la sexualidad que podrían ayudarme a analizar el desarrollo narrativo de Evelyn como personaje femenino de la historia.

En primer lugar, de acuerdo con Carmen Meneses (2007), la prostitución es una actividad ilegal dependiendo del país y es por eso que se convierte en una profesión bastante estigmatizada. En *Cyberpunk 2077* sería un eje de análisis muy interesante investigar en más profundidad sobre si las actividades sexuales que se desarrollan se definirían como trabajo sexual o como prostitución. En el caso de Evelyn, consideraría que se trata de trabajo sexual no ilegal, regulado a través de un contrato generado por las casas de muñecas y con unas condiciones. Sin embargo, el nivel de la permisibilidad que se le da a los clientes durante el acto sexual es algo que también se menciona y que deja claro que las 'muñecas' pierden cualquier tipo de voluntad desde el momento en el que comienza el encuentro con el cliente. Por otro lado, es común ver por las calles más transitadas actividades sexuales de las cuales desconozco el tipo de regulación

aunque, considerando el contexto socio-cultural de Night City, puedo apreciar que la actividad sexual remunerada y mercantilizada es bien vista y estimada como algo emancipador.

En este sentido, encuentro relevante analizar cuestiones como la voluntad en el contexto de Evelyn. Carmen Meneses (2007) analiza en un artículo, centrándose en la prostitución, cómo los riesgos y daños que reciben lxs trabajadorxs varían dependiendo del contexto lo cual también podría ser aplicable al tipo de condiciones que vive Evelyn:

La percepción y gestión de los riesgos de violencia o para la salud compiten con una jerarquía de necesidades que son percibidos con mayor preocupación o prioridad y que asumirlos conlleva una compensación. [...]. La valoración y aceptación de los riesgos que emergen del ejercicio de la prostitución pueden estar mediatizados por otras variables contextuales en donde las personas que desarrollan la actividad pueden no tener margen de decisión, sino que los riesgos sin impuestos (2007: 20-21).

Teniendo en cuenta el contexto de Evelyn, su trabajo es totalmente elegido por su propia voluntad y, además, muestra siempre un alto agrado con este ya que incluso quiere llegar a convertirse en una actriz profesional del neuroporno. Su posicionamiento en una clase social alta que la hacer tener enlaces directos con la élite de las corporaciones y su origen occidental podrían ser factores determinantes en cuanto a la visión privilegiada que tiene Evelyn sobre su trabajo. No obstante, cabe remarcar que esto no exhime a este personaje de sufrir la violencia corporal, psicológica y laboral que se despliega en el juego y, además, a manos de personajes masculinos. A pesar del carácter liberador y emancipatorio que se pretende dibujar en la sociedad de Night City con publicidad sexual o a través de la mercantilización sin tapujos del sexo, los dispositivos de control corporal que utilizan las corporaciones siguen siendo un arma de biopoder que traspasa a los personajes más disidentes de la historia.

Por otro lado, el lenguaje sexista es algo muy recurrente a lo largo del juego. En una de las misiones secundarias que hago debo participar en una pelea callejera. Mis oponentes son dos gemelos que a través de la instalación de sincros neuronales modificaron su alma para ser la misma persona en dos cuerpos distintos. Cuando hablo con ellos me

cuentan que ambos comparten a la misma novia a lo que mi personaje responde automáticamente (en esta cinemática no tengo el control de elegir la respuesta): “¿Y cómo lo hacéis? ¿Uno le da por delante y otro por detrás?”

Otro caso lo encuentro en uno de los anuncios de publicidad que me llegan al correo. Este específicamente hace referencia a un nuevo tratamiento que te rejuvenece y expone el testimonio de un cliente masculino que lo ha probado. El hombre asegura que se siente un adolescente y asevera que “todas las amigas le dicen a mi mujer que es una asaltacunas”. Este tipo de expresiones me hacen pensar que no sólo hay una clara obsesión por la imagen física sino que, además, socialmente las mujeres siguen siendo las que reciben todo tipo de etiquetas aunque no sean ellas las que se apliquen estos tratamientos.

De acuerdo a algunos estudios en relación al lenguaje en los videojuegos, lxs traductorxs que participan en el desarrollo pueden optar por autocensurar muchas palabras por miedo a herir la sensibilidad, pero este hecho en numerosas ocasiones ha provocado la queja del público que busca precisamente la inmersión en el juego a través de un lenguaje bruto y desvergonzado (Díez, 2009).

Jose Javier Ávila (2015) asegura que “el lenguaje ofensivo contribuye a la esencia y a la función temática de la película y eliminarlos supondría una pérdida de la personalidad y atributos lingüísticos de los personajes” (2015: 26). Este aspecto es algo imprescindible en las producciones Triple A que lejos de querer perder a su público mayormente masculino optan por suplir sus necesidades basadas en un lenguaje ofensivo y escenas violentas.

En cuanto al tipo de relaciones afectivas que se desarrollan en el juego puedo apreciar que, a pesar del estilo progresista que intenta transmitir su estética y ambientación, la mayoría de relaciones amorosas que tengo oportunidad de observar son de carácter heteronormativo. Es el caso, por ejemplo, de Jackie Welles, mi compañero de misiones, y su novia Misty o Evelyn Parker que mantiene romances con los hombres más importantes de la élite. En mi caso particular, puedo comprobar que el tipo de relaciones

amorosas que el juego me permite tener dependen del cuerpo y la voz que haya elegido en la creación de personaje. Sin embargo, los requisitos necesarios para tener encuentros afectivos con determinados personajes son tener un cuerpo masculino y voz masculina o un cuerpo femenino y voz femenina. En el caso de mi personaje, escogí un cuerpo femenino y una voz masculina por lo que creo que no tengo oportunidad de desbloquear ninguna posibilidad afectiva.

Este hecho me lleva a concluir que la variedad relacional del juego depende de tu apariencia física y, dentro de esta, no se consideran ciertas combinaciones, sino que debes disponer de uno u otro perfil. No obstante, este último punto es algo que no he podido corroborar con exactitud dado que no he completado la historia pero que relacionaría estrechamente con un patrón heteronormativo de comportamiento.

A modo de conclusión de este apartado, la variedad relacional, así como los episodios violentos, misóginos y llenos de lenguaje sexista me llevan a determinar que, efectivamente, me encuentro ante un tipo de producción Triple A que se mantiene en la línea de lo mainstream y despliega un contenido cargado de valores que perpetúan los rasgos de una sociedad heteropatriarcal, normativa y misógina. Puesto que las producciones Triple A tienen un interés imperante en conservar y contentar a un público mayormente masculino, *Cyberpunk 2077* se muestra como un claro ejemplo sobre cómo el beneficio económico está por encima de la transmisión de valores que avalen el respeto, la tolerancia y la igualdad.

8. CONCLUSIONES

Los videojuegos son un componente más dentro del gran entramado ciberespacial que nos rodea y son, además, un artefacto de producción y reproducción de códigos y dinámicas sociales que expresamos a través de nuestros cuerpos y proyectamos en la pantalla. Es por eso que, dentro del mecanismo capitalista que impera en la sociedad contemporánea, considero importante analizar los videojuegos como productos culturales que nacen y se desarrollan bajo los modelos normativos impuestos por un sistema hegemónico.

Con este proyecto, mi intención ha sido analizar la construcción socio-digital de las identidades, cuerpos y subjetividades en el videojuego *Cyberpunk 2077* desde una perspectiva feminista interseccional, queer y decolonial y con ello lanzar una propuesta ciberfeminista que tome los videojuegos como herramientas de reapropiación y transformación a través de los cuales transmitir nuevos valores ciberculturales. A fin de conseguir esto, me he centrado en una serie de interrogantes acerca de qué tipo de cuerpos aparecen en el juego, cómo se plasman visualmente y qué relaciones existen entre ellxs, si existe diversidad en cuanto a características corporales, así como identitarias y subjetivas o qué posibilidades hay en cuanto a la expresión de performatividad en el género, la clase, la raza y la sexualidad de lxs personajes.

Dado que el juego se lanzó inicialmente prometiendo paradigmas inclusivos en cuanto a la comunidad trans y LGTBQ+, debo concluir que los resultados no se corresponden totalmente con estas promesas. El grado de representabilidad con respecto a las identidades disidentes o no normativas en relación al género y a la sexualidad resulta no ser lo esperado debido a una clara falta de investigación previa con respecto a la enunciación de pronombres, el exceso de cuerpos normativos dentro del juego o la sobreexposición de características sexuales sin ningún tipo de trasfondo político que dejaría ver la táctica *pinkwashing* por la que la productora CD Project Red fue denunciada por la comunidad gamer.

Aunque durante la creación de personaje sí existe variedad de elección en ciertas características como el pelo, vemos otras muchas que no se corresponden con lo prometido. *Cyberpunk 2077* revolucionó las redes por ser de los pocos juegos que iban a permitir elegir los genitales, sin embargo, como he podido comprobar, el rango de elección en cuanto a tamaño y tipo es mucho más amplio en los genitales masculinos que en los femeninos. De este modo, puedo concluir que no existe demasiada profundización o análisis en los aspectos relacionados con la disidencia dentro del juego. Esto revelaría una alineación con los objetivos que normalmente proponen las producciones triple A que es seguir apostando por los modelos normativos intentando abrirse hacia nuevos públicos, pero sin soltar el motivo que más les beneficia económicamente: el contenido creado por y para un público masculino y normativo.

Asimismo, mi vínculo socio-digital con mi personaje, V, ha sido una experiencia íntima en la que podía sentir y decidir cómo construir la historia. Sin embargo, el tipo de mecánicas que dispone el juego en las que algunos diálogos dependen de mí mientras que otros no, me hacían sentir poco identificada con algunas cinemáticas donde mi avatar daba respuestas que yo nunca daría. Por añadidura, el hecho de que el tono de voz masculino se relacione directamente con unos pronombres masculinos limitaron considerablemente el espectro de experimentación con mi propia identidad y sexualidad, ya que, a pesar de sentirme cómoda con mis elecciones físicas y biológicas, no me sentía para nada identificada con mis pronombres masculinos ni con determinadas respuestas de mi personaje por tener voz masculina, lo cual limitó mis opciones y posibilidades afectivo-sexuales.

En la misma línea, he podido evidenciar que sí que hay una relación directa entre la concepción digital del sistema sexo-género dentro del juego y los modelos hegemónicos occidentales que organizan su sociedad interna. *Night City* es una ciudad construida socialmente en torno a la idea de la plena fusión entre la máquina y el ser humano. Existe una gran dependencia al perfeccionamiento de las capacidades y habilidades cognitivas y los ideales de belleza han mutado hasta tal punto de estar directamente ligados a la tecnologización de los cuerpos. La publicidad se centra en productos que rejuvenecen o que modifican el tamaño de los genitales y es por esto que considero que

la forma en la que se conciben la sexualidad y el género dentro del juego tiene una clara correlación con el tipo de modelo sobrecapitalizado que predomina en la narración.

Por otro lado, he podido probar que Night City es una ciudad totalmente organizada en función a las complejas dinámicas de poder que se extienden desde los núcleos más ricos hasta los estratos sociales más bajos. La historia muestra cómo el colonialismo ha seguido evolucionando y creando nuevos espacios donde la pobreza, la inmigración y el cambio climático han empeorado y puesto en jaque a toda la humanidad. De igual forma, la organización espacial de la ciudad replica a la perfección los grandes núcleos urbanísticos y cómo se disponen en el mapa las zonas más ricas concentradas en el centro-norte y las zonas más pobres en los distritos sures. Así, los índices de criminalidad y pobreza son mucho más altos en las zonas alejadas de los centros corporativos y turísticos.

La exclusión de determinados grupos sociales dentro de Night City no sólo está sujeta a los rasgos físicos y espaciales de la ciudad sino también a una serie de elementos simbólicos que transmiten un sesgo en el nivel de acceso de los sujetos marginalizados. Observo esto, por ejemplo, en el carácter privatizado de la sanidad y su capitalización a través de métodos de marketing como la lotería o en la negación por parte de las autoridades de brindar protección a determinadas zonas marginalizadas del mapa. También se proyecta esto en la exclusión sistemática que sufren lxs Nómadas que son estigmatizados por su oposición a los gobiernos y su carácter migratorio informándonos así del silenciamiento que sufren. Lxs Nómadas, sin embargo, son también un ejemplo de resistencia desde los márgenes que corroboraría la idea de Foucault (1976) de la presencia de resistencias dentro de escenarios permeados por dinámicas racistas, sexistas y clasistas de poder.

Por añadidura, existen elementos que podrían ser usados para justificar *Cyberpunk 2077* como un videojuego inclusivo pero que realmente esconden una construcción de estereotipos raciales que pueden influir en el imaginario social de lxs jugadorxs. La apropiación estética de lo asiático o la elección de muñecas dependiendo de su nacionalidad transmite valores relacionados con la fetichización de lo exótico que tiene

como objetivo generar beneficio económico. Estos rasgos son algunos ejemplos sobre cómo la raza y la clase en intersección con la sexualidad y el género funcionan desde lo hegemónico y se inscriben en los cuerpos virtuales que interactúan dentro del juego.

Del mismo modo, he podido verificar que la mayoría de relaciones que se generan entre lxs personajes son normativas y vienen cargadas de lenguaje sexualizante. Los personajes se presentan como binarios y presentan cuerpos extremadamente normativos. Así, historias como la de Evelyn Parker nos muestran intersecciones generadas entre la sexualidad y la clase ya que, a pesar de ser Evelyn un personaje bien posicionado en la escala social esto no la exime de sufrir vulnerabilidad y violencia por parte de otros personajes masculinos que la anulan y objetivizan sexualmente.

Por otro lado, son numerosos lxs personajes que presentan variedad de rasgos raciales (el acento o el tono de piel). Pese a este hecho, todavía encontramos algunos microracismos a lo largo de la historia como las críticas a los japoneses por su tecnología anticuada o la marginalización de lxs Nómadas que provienen de diferentes culturas y contextos. De igual forma, estas características tienen una gran carga simbólica que contribuye a la creación de estereotipos y clichés que influirían en la cognición social de lxs jugadorxs.

Todo ello me hace ultimar mi visión final sobre *Cyberpunk 2077* percibiéndolo como un juego que representa a la perfección las desigualdades y opresiones de clase y raza que pueden darse en una sociedad futurista tecnologizada, en cierto modo como crítica al capitalismo, pero que, simultáneamente, ofrece una visión muy pobre y superficial sobre la posición de las disidencias y la deconstrucción del sistema sexo-género y del modelo de sexualidad normativa dentro de Night City. En este sentido, considero crucial proponer análisis más profundos de los videojuegos que son consumidos en la actualidad así como dar luz a otros muchos videojuegos de producciones indie como *2064: Read Only Memories*, que son poco conocidos y reflejan las vivencias de las identidades disidentes de forma más realista.

Desde una aproximación a la ciberautoetnografía, he podido experimentar la elaboración de este trabajo como un proceso reflexivo e íntimo que me ha hecho repensar sobre lo que ya conocía en términos feministas y en cuanto al género, la clase, la raza y la sexualidad pero, además, he visto enriquecidos mis conocimientos sobre videojuegos, ciberfeminismos y corrientes feministas que no conocía en profundidad como los acercamientos a lo cyberpunk. En esta línea, he ampliado mis horizontes investigativos y he visto un aumento de mis intereses orientados a los videojuegos, planteándome así nuevas incógnitas que deriven en futuras investigaciones. Además, he sentido un claro crecimiento personal en cuanto al análisis de mi propia identidad en relación con mi experiencia de juego y he visto aquí un ejercicio de reflexión que me acompañará en mi camino vital y en mi percepción sobre la sociedad en general.

Nuestros cuerpos son en la actualidad nuestra arma más poderosa. A través de ellos tocamos, sentimos, nos abrazamos, exploramos y reivindicamos. Nuestros cuerpos no pueden ser únicamente un organismo físico, somos también una conciencia, una decisión, una emoción o un pensamiento. Sin mi propio cuerpo no podría llevar a cabo la acción de coger un mando y comenzar a jugar al igual que sin mi cuerpo tampoco podría desarrollar y exponer mi capacidad crítica con respecto a lo que estoy jugando. Para mí, este Trabajo de Fin de Máster, ha sido un encuentro con mi cuerpo pero también con las múltiples formas que puede tomar para expresar, sentir y mirar más allá de mi piel.

Por consiguiente, situándome dentro de las perspectivas ciberfeministas sociales, he generado nuevas percepciones sobre los videojuegos que antes no conocía y he descubierto su potencial como herramienta de cambio gracias a la idea de tecnomundos. Los videojuegos como tecnomundos significarían la renovación de la categoría expandiéndola hacia nuevos horizontes y extendiendo el eje de acción ciberfeminista a nuevos tipos de escenarios. Examinar los videojuegos como tecnomundos desde mi perspectiva íntima, individual y crítica es el primer paso hacia una lucha colectiva y conjunta dentro de los ciberespacios que, al tratarse de redes tan abstractas, requieren una primera denuncia individual que pasaría a conectarse con las aproximaciones que planteen otrxs compañerxs.

Así, abro paso también a nuevos interrogantes que puedan ser útiles para futuras investigaciones. Entre nuevas cuestiones que se me han planteado a lo largo de mi proyecto encuentro preguntas como: ¿Qué itinerario debe seguirse para crear un videojuego feminista, queer y decolonial?, ¿qué tipo de enunciados políticos y sociales deben hacerse en un videojuego?, ¿debería existir una regulación más adecuada en cuanto al límite de edad en la venta de un producto de ocio?, ¿cómo se podría motivar a una conciencia más crítica hacia los videojuegos a nivel pedagógico y educacional? Son estas algunas de las cuestiones que podrían llevarme a la continuidad de la investigación dentro del dominio de los videojuegos y cómo nuestras vidas podrían verse mejoradas a través de un uso responsable de estos.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Albrechtslund, Anne-Mette. (2007, 12-14 de julio). *Gender Values in Simulation Games: Sex and The Sims* [sesión de conferencia]. En: Proceedings of CEPE 2007: The 7th International Conference of Computer Ethics; Philosophical Enquiry Center for Telematics and Information Technology, San Diego, Estados Unidos.
<https://vbn.aau.dk/en/publications/gender-values-in-simulation-games-sex-and-the-sims>
- Anthropy, Anna. (2012). The problem with videogames. En: *Rise of the videogame zinesters. How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives and people like you are taking back an art form* (pp. 1-23). New York: Seven Stories Press.
- Atay, Ahmed. (2020). What is Cyber or Digital Autoethnography? *International Review of Qualitative Research*, 13(3), 267-279.
<https://doi.org/10.1177/1940844720934373>
- Ávila, José Javier. (2015). Propuesta de modelo de análisis del lenguaje ofensivo y tabú en la subtitulación. *Verbeia: Revista de estudios filológicos*, 1(0), 8-27.
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/50076/>
- Baigorri, Laura & Cilleruelo, Lourdes. (2005). Net.art: Historia y contexto. En: *Net.art: una aproximación crítica a la primera década de arte online* (pp. 7-18). Madrid y Barcelona: Brumaria y Universidad de Barcelona.
- Bartra, Eli. (2012). Acerca de la investigación y la metodología feminista. *Investigación feminista, epistemología, metodología y representaciones sociales*, 67-77.
<https://ru.ceiich.unam.mx/handle/123456789/3011>
- Beiras, Adriano; Cantera, Leonor & Casasanta, Ana. (2017). La construcción de una metodología feminista cualitativa de enfoque narrativo-crítico. *Psicoperspectivas. Individuo y Sociedad*, 16(2), 54-65.
<https://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-Vol16-Issue2-fulltext-1012>

- Belloch, Consuelo. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia.
- Bonner, Frances. (1992). Separate development: cyberpunk and film TV. En: Slusser, George & Shippey, Tom (eds.), *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative Fiction* (pp. 191-208). Georgia: Georgia University Press.
- Braidotti, Rosi. (1996). Cyberfeminism with a difference. En: Peters, Michael; Olssen, Mark & Lankshear, Colin. (Eds.). *Futures of critical theory: Dreams of difference* (pp. 239-259). Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.
- Butler, Judith. (1990). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Butler, Judith. (2010). *Marcos de Guerra. Las vidas lloradas*. Madrid: Paidós.
- Butler, Judith. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.
- Cantón, Alba. (2021). Entre arte, historia y hombres: La representación de la mujer en la industria de los videojuegos. *Unes: Universidad, Escuela y Sociedad*, (11), 31-40. <https://doi.org/10.30827/unes.i11.21940>
- Chang, Edmond. (2012). *Technoqueer: Re/Con/Figuring Posthuman Narratives* [tesis doctoral inédita, Univeristy of Wahington]. ProQuest. <https://www.proquest.com/docview/1312772243?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true>
- Chernaik, Laura. (1997). Pat Cadigan's Synners: Refiguring Nature, Science and Technology. *Feminist Review*, 56(1), 61-84. <https://doi.org/10.1057/fr.1997.15>
- Curiel, Ochy. (2014). Construyendo metodologías feministas desde el feminismo decolonial. En: Mendia, Irantzu; Luxán, Marta et al. (Eds.). *Reflexiones, herramientas y aplicaciones desde la investigación feminista* (pp. 45-61). Bilbao: Universidad del País Vasco.

- Da Silva, Saly. (2008). Michel Foucault y la historia de la sexualidad. *Revista Laguna*, (23), 39-50. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14016>
- Daniels, Jessie. (2009). Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment. *Women's Studies Quarterly*, 37(1/2), 101-124. <http://www.jstor.org/stable/27655141>
- De Lauretis, Teresa. (2015). Género y teoría queer. *Mora (Buenos Aires)*, 21(2). http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-001X2015000200004&lng=es&tlng=es.
- De Miguel, Ana & Boix, Montserrat. (2002). Los géneros de la red: los ciberfeminismos. El ciberfeminismo social. *Mujeres en Red, El periódico feminista*. <https://www.mujaresenred.net/spip.php?article297>
- Domínguez, Ricardo. (s.f). *Diogenes on-line 2.0: Gestures against the Virtual Republic*. Subsol. http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/domingueztext.html
- Dunezat, Xavier. (2017). Sexo, raza, clase y etnografía de los movimientos sociales. Herramientas metodológicas para una perspectiva interseccional. *Revista de Investigaciones Feministas*, 8(1), 95-114. <https://doi.org/10.5209/INFE.54847>
- Dyer-Whiteford, Nick & De Peuter, Greig. (2009). *Game Engine: Labor, Capital, Machine*. En: *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games* (pp. 3-35). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Eichler, Margrit. (1997). Feminist Methodology. *Current Sociology*, 45(2), 9-36. <https://doi.org/10.1177/001139297045002003>
- Egaña, Lucía. (2012, 13 de noviembre). *Metodologías Subnormales* [lectura pública]. Seminario Gramsci, La Capella, Barcelona. https://luciaegana.net/wp-content/uploads/2020/06/Ega%C3%B1a_lucia_Metodologias_subnormales.pdf
- Ertung, Ceylan. (2011). Bodies that [don't] Matter: Feminist Cyberpunk and Transgressions of Bodily Boundaries. *Journal of Faculty of Letters*, 28(2), 77-93. <https://dergipark.org.tr/en/pub/huefd/issue/41213/505400>

- Evans, Claire. (2014, 11 de diciembre). *An Oral History of the First Cyberfeminists*. Vice. Recuperado de: <https://vnsmatrix.net/wordpress/wp-content/uploads/an-oral-history-of-the-first-cyberfeminists-claire-l-evans-motherboard-vice-dec-11-2014-online-article.pdf>
- Everett, Ana. (2004). On Cyberfeminism and Cyberwomanism: Hight-Tech Mediations of Feminism's Discontents. *Journal of Women in Culture and Society*, 30(1), 1278-1286. <https://doi.org/10.1086/422235>
- Fernandez, María. (2002). Cyberfeminism, racism, embodiment. En: Fernández, María; Wilding, Faith & Wright, Michelle. *Domain Errors! Cyberfeminist Practices* (pp. 29-44). Brooklyn: Autonomedia.
- Firestone, Shulamith. (1973). *The Dialectic of Sex*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Flanagan, Mary&Booth, Austin. (2002). *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. Cambridge: MIT Press.
- Fonseca, Carlos & Quintero, María Luisa. (2009) La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica*, 69, 43-60. <http://www.sociologicamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/154>
- Foucault, Michel. (1976). *Historia de la sexualidad*, vol. 1 "La voluntad de saber". México: Siglo XXI.
- Foucault, Michel. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona: Paidós.
- Gajjala, Radhika. (2003). South Asian digital diásporas and cyberfeminist webs: negotiating globalization, nation, gender and information technology design. *Contemporary South Asia*, 12(1), 41-56. <https://doi.org/10.1080/0958493032000123362>
- Gamba, Susana. (2008). Feminismo: historia y corrientes. En: Gamba, Susana & Diz, Tania (Eds.). *Diccionario de estudios de género y feminismos*. Buenos Aires: Biblos.

- Garbarino, James et al. (1992). *Children in Danger: Coping with the Consequences of Community Violence*. San Francisco: Jossey-Bass.
- García, M^a Luisa & Marcos, M^a del Mar. (2004). La Construcción de personajes en el videojuego Sims 2. *Revista Icono*, 2(4). <https://doi.org/10.7195/ri14.v2i2.440>
- García, Paula. (2018, 2 de noviembre). *Historia de los videojuegos feminizados*. Anait. <https://www.anaitgames.com/articulos/historia-videojuegos-feminizados#ref-29>
- Göksu, Deniz. (2019). *A feminist subversión of gender binarism on cyborgian grounds through a critical analysis of cyberpunk fiction: Mary Shelley's Frankenstein and Marge Piercy's Body of Glass* [tesis de maestría, Middle East Technical University]. School of Social Sciences. <https://open.metu.edu.tr/handle/11511/43621>
- González, Barbaño & Muñoz, Ana. (2017). La construcción de la imagen de las mujeres: net.art y medios de comunicación. *Historia y Comunicación Social*, 22(1), 249-260. <https://doi.org/10.5209/HICS.55911>
- González, Marta & Fernández, Natalia. (2016). Ciencia, tecnología y género. Enfoques y problemas actuales. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad – CTS*, 11(31), 51-60. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132016000100004
- González, Nerea. (2018). *Reinventando la naturaleza: una aproximación a la epistemología de Donna Haraway* [trabajo de fin de grado, Universidad de Zaragoza]. Zagan, Repositorio Institucional de Documentos. <https://zagan.unizar.es/record/87972/files/TAZ-TFG-2019-4329.pdf>
- Guerra, Mariana. (2018). Notas para una metodología de investigación feminista decolonial. Vinculaciones epistemológicas. *Religación, revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(9), 90-101. <https://www.redalyc.org/journal/6437/643766991008/html/>

- Guerrero, Joaquín. (2017). Las claves de la autoetnografía como método de investigación en la práctica social: conciencia y transformatividad. *Investigaçao Qualitativa em Ciências Sociais*, 3, 130-134. <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2017/article/view/1148>
- Halberstam, Jack. (2008). Una introducción a la masculinidad femenina. Masculinidad sin hombres. En: *Masculinidad femenina* (pp. 23-67). Barcelona: Editorial Egales.
- Hansen, Jared. (2018, 23 de febrero). *An Analysis of Female Empowerment within videogames*. Hyrule University. <https://hyruleuniversity.wordpress.com/2018/02/>
- Haraway, Donna. (1985). *Manifiesto Cyborg. Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. Editor digital: Titivillus.
- Haraway, Donna. (1995). Conocimientos situados: la cuestión científica en el feminismo y el privilegio de la perspectiva parcial. En: *Ciencia, cyborgs y mujeres. La invención de la naturaleza* (pp.313-347). Madrid: Cátedra.
- Harding, Sandra & O'Barr, Jean (Eds.). (1985). *Sex and Scientific Inquiry*. Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Hernández, Patricia. (2012, 28 de mayo). *She Tried to Make Good Video Games For Girls, Whatever That Meant*. Kotaku. Recuperado de: <https://kotaku.com/she-tried-to-make-good-video-games-for-girls-whatever-5913019>
- Herrero, Yayo. (2015). *Apuntes introductorios sobre el Ecofeminismo*[boletín nº 43]. Centro de Documentación Hegoa. <https://boletin.hegoa.ehu.eus/mail/37>
- Hill, Patricia. (1998). La política del pensamiento feminista negro. En: Navarro, Maryssa & Stimpson, Catherine (Comps.) *¿Qué son los estudios de Mujeres?* (pp. 253-312). México: Fondo de Cultura Económica.
- hooks, bell. (1999). Eating the Other: Desire and Resitance. En: *Black Looks. Race and Representation* (pp. 21-41). Boston: South End Press.

- Jenkins, Henry & Cassell, Justine. (1998). From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. En: *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (pp. 5-21). Cambridge: MIT Press.
- Johansen, Kim. (2016). *From Embracing Eternity to Riding the Bull: Representations of Homosexuality and Gender in the Video Game Series Mass Effect and Dragon Age* [tesis doctoral, University of Oslo]. Faculty of Humanities. <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-58062>
- Johnson, Abigail. (2016, 31 de diciembre). *Between Barbie and Life is Strange: The History of the "Girl Games" Movement*. The Ontological Geek. <http://ontologicalgeek.com/between-barbie-and-life-is-strange-the-history-of-the-girl-games-movement/>
- Jong, Carolyn. (2020). *Bringing Politics Into It: Organizing at the Intersection of Videogames and Academia* [tesis doctoral, Concordia University]. Centre for Interdisciplinary Studies in Society and Culture. https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/986682/1/Jong_PhD_F2020.pdf
- Kennedy, Helen. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, 2(2). <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- Krichane, Selim. (2015). King's Quest: Queen's Quest? En: Lignon, Fanny (Ed.). *Genre et jeux vidéo* (pp. 69-81). Lyon: Presses Universitaires de Lyon.
- Langman, Lauren. (2005). From Virtual Public Spheres to Global Justice: A Critical Theory of Internetnetworked Social Movements. *Sociological Theory*, 23(1), 42-74. <http://www.istor.org/stable/4148893>
- Laudano, Claudia. (2016). Feministas en 'la red'. Reflexiones en torno a las potencialidades y restricciones de la participación en el ciberespacio. En: Rovetto, Florencia & Fabbri, Luciano (coomp.). *Sin feminismo no hay democracia, Género y Ciencias Sociales* (pp. 31-54). Rosario: UNR.

- Loayza, Javier. (2010). Los videojuegos on-line en Latinoamérica: Impacto en las redes sociales y de consumo. *Icono 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 8(1), 59-74. <http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v8i1.280>
- López, Juan Gabriel. (2014). *Videojuegos RPG (Rol Playing Game) en línea, vehículos de experiencias hasta la realidad* [trabajo de fin de grado, Universidad Pedagógica Nacional]. Facultad de Bellas Artes. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/1311>
- Luxán, Marta & Azpiazu, Jokin. (2016). *Metodologías de Investigación Feminista*. Universidad del País Vasco. Recuperado de: <https://www.ehu.es/documents/1734204/6145705/Metodolog%C3%ADas+d e+Investigaci%C3%B3n+Feminista.pdf/54172098-3058-1d47-df68-780965fa8f46?t=1513345070000>
- Machado, Horacio. (2010). *La 'Naturaleza' como objeto colonial. Una mirada desde la condición eco-bio-política del colonialismo contemporáneo* [boletín nº10]. Boletín Oñteaien. <http://www.ecologiapoliticadelsur.com.ar/nota/27-la-naturaleza-como-objeto-colonial-una-mirada-desde-la-condicion-eco-bio-politica-del-colonialismo-contemporaneo>
- Madeline, Levine. (1997). *La violencia en los medios de comunicación: cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes*. Bogotá: Norma.
- Maier-Hirsch, Elizabeth (2020). Revisitando el *Sentipensar* de la Segunda Ola Feminista: Contextos, miradas, hallazgos y limitaciones. *Culturales*, 8(485), <https://doi.org/10.22234/recu.20200801.e485>
- Maloney, Marcus. (2016). Ambivalent Violence in Contemporary Game Design. *Games and Culture*, 14(1), 26-45. <https://doi.org/10.1177/1555412016647848>
- Martínez, David. (2019, 8 de marzo). *La primera protagonista femenina de un videojuego*. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/opinion/primeraprotagonista-femenina-videojuego-385430>

- Martínez, Lola. (2019). Códigos corporales y tecnológicos: Los feminismos como prácticas hacker. *Cadernos Pagu*, (57).
<https://doi.org/10.1590/18094449201900570003>
- Martínez-Torres, María Elena. (2001). Civil Society, the Internet, and the Zapatistas. *Peace Review*, 13(3), 347-355. <https://doi.org/10.1080/13668800120079045>
- McDowell, Linda. (1999). *Género, identidad y lugar. Un estudio de las geografías feministas*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Medina-Vincent, María. (2013). Desvelar la pretensión de neutralidad/objetividad de la ciencia moderna desde la óptica feminista: de la tecnofobia al desarrollo del Ciberfeminismo. *Fòrum de Recerca*, (18), 113-132.
<http://dx.doi.org/10.6035/ForumRecerca.2013.7>
- Meneses, Carmen. (2007). Riesgo, vulnerabilidad y prostitución. *Documentación Social*, 144, 11-35.
https://www.researchgate.net/publication/285927003_Riesgo_vulnerabilidad_y_prostitucion
- Mikula, Maja. (2003). Gender and Videogames: The political valency of Lara Croft. *Continuum*, 17(1), 79-87. <https://doi.org/10.1080/1030431022000049038>
- Muñoz, Luis Ezequiel. (8 de marzo, 2020). *The Last of Us 2: La diversidad es tan importante como los gráficos*. El clóset LGBTQ+. <https://elclosetlgbt.com/sin-categoria/the-last-of-us-2-la-diversidad-es-tan-importante-como-los-graficos/>
- Muriel, Daniel. (20 de septiembre, 2016). *Agencia y videojuegos en el liberalismo avanzado*. Anait Games. <https://www.anaitgames.com/articulos/agencia-videojuegos-liberalismo-avanzado>
- Myerson, Sasha Rosalind. (2022). *The neon ferris wheel: collective subjects and communities in second wave feminist cyberpunk* [tesis doctoral no publicada, University of London]. Birkbeck Institutional Research Online. <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/48190>

- Nakamura, Lisa. (2002). Head-Hunting on the Internet: Identity Tourism, Avatars, and Racial Passing in Textual and Graphic Chat Spaces. En: *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet* (pp. 61-86). New York: Routledge.
- Navarro, Yolanda & Climent, José. (2014). El efecto socializador del medio televisivo en jóvenes. Influencia de las conductas de gestión del conflicto mostradas por personajes de series de ficción. *Área Abierta*, 14(1), 26-42. https://doi.org/10.5209/rev_ARAB.2014.v35.n1.44684
- Newman, James. (2017). Play, Things and Playthings. Approaches to Videogame Preservation. En: Freyermuth, Gundolf & Gotto, Lisa. (eds.). *Clash of Realities 2015/16. On the Art, Technology and Theory of Digital Games* (pp. 595-611). Bielefeld: Clash of Realities.
- Nicoll, Benjamin. (2019). *Minor Platforms in Videogame History*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Nooney, Laine. (2013). A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History. *Game Studies*, 13(2). <http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>
- Ochsner, Amanda. (2015, 24 de abril). *Lessons Learned With Girls, Games, and Design* [conferencia]. Gender IT, Philadelphia, Estados Unidos. <https://doi.org/10.1145/2807565.2807709>
- Old Boys Network. (1997). 100 Anti-theses. En: Strete, Alice. (Eds.). *Techno/Cyber/Xeno-Feminism. The Intimate and Possibly Subversive Relationship Between Women and Machines*.
- Osofsky, Joy. (1999). The Impact of Violence on Children. *The Future of Children*, 9(3), 33-49. <https://doi.org/10.2307/1602780>
- Özcivelek, Leyla. (1996). *Representation and Women: Construction of gender-roles in computer games* [tesis doctoral, Bilkent University]. Bilkent University Institutional Repository

<http://repository.bilkent.edu.tr/bitstream/handle/11693/18531/0008087.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Paasonen, Susanna. (2011). Revisiting cyberfeminism. *Communications*, 36, 335-352. <https://doi.org/10.1515/comm.2011.017>

Pardo, José Luis. (1992). *Las formas de la exterioridad*. Valencia: Pre-textos.

Pérez, Óliver. (2015). The Social Discourse of Video Games Analysis Model and Case Study: GTA IV. *Games and Culture*, 10(5), 415-437. <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>

Pérez, Sebastián. (2020, 14 de diciembre). *7 cosas de Cyberpunk 2077 que decepcionaron a los gamers: su mal desempeño en Xbox One*. Univision. <https://www.univision.com/explora/7-cosas-de-cyberpunk-2077-que-decepcionaron-a-los-gamers-su-mal-desempeno-en-xbox-one>

Pitts, Victoria. (2004). Illness and Internet Empowerment: Writing and Reading Breast Cancer in Cyberspace. *Health: An Interdisciplinary Journal for the Social Study of Health, Illness, and Medicine*, 8, 33-59. <https://doi.org/10.1177/1363459304038794>

Plant, Sadie. (1997). *Zeros + Plant. Digital Women + The New Technoculture*. London: Fourth Estate.

Postman, Neil. (1982). The Beginning of the End. En: *The Disappearance of Childhood* (pp. 67-78). New York: First Vintage Books Edition.

Pozo, Diana; Ruberg, Bonnie & Goetz, Chris. (2017). In Practice: Queerness and Games. *Camera Obscura* 95, 32(2), 153-163. <https://doi.org/10.1215/02705346-3925167>

Preciado, Paul. (2008). *Testo Yonqui*. Madrid: Espasa Calpe.

- Pretzsch, Birgit. (1999). *A Postmodern Analysis of Lara Croft: Body, Identity, Reality* [tesis de maestría, Trinity College].
<http://www.cyberpink.de/laracroft/LaraCompleteTextWOPics.html>
- Provenzo, Eugene. (1991). Video Kids: Making Sense of Nintendo. *Michigan Quarterly Review*, 39(3).
<https://www.proquest.com/docview/232324426/fulltextPDF/678CF7D5D9444085PQ/1?accountid=14542>
- Ramírez, Carlos. (2013). Videojuegos, la colonialidad y omisión del subalterno. *Sortuz, Oñati Journal of Emergent Socio-legal Studies*. 5(2), 40-57.
<https://opo.iisj.net/index.php/sortuz/article/view/357>
- Reverter, Sonia. (2013). Ciberfeminismo: de virtual a político. *Revista Teknokultura*, 10(2), 451-461. <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/51905>
- Rodríguez, Amanda. (2021). Discurso colonial en videojuegos serios y posibilidades para ecolonialidad en terceros espacios. *Virtualis*, 12(23), 1-21.
<https://doi.org/10.46530/virtualis.v12i23.385>
- Rodríguez, David. (2020, 9 de julio). *CD Projekt Red habla sobre Cyberpunk 2077 y la importancia de la diversidad y la inclusión*. Hobbyconsolas.
<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/cd-projekt-red-habla-cyberpunk-2077-importancia-diversidad-inclusion-674463>
- Rodríguez, Juan Carlos. (2002). Colonialismo Corporativo. *Revista Jurídica U.I.P.R.*, 109.
https://www.academia.edu/14834287/Colonialismo_Corporativo
- Romberger, Julia. (2011). Ecofeminist Ethics and Digital Technology. A Case of Study of Microsoft Word. En: Vakoch, Douglas (Ed.). *Ecofeminism and Rhetoric: Critical Perspectives on Sex, Technology and Discourse* (pp. 117-145). New York: Berghahn Books.
- Romero, Carmen. (2007). El exotismo de los cuerpos y la fetichización de la Mirada en la producción de las “mujeres inmigrantes” como “otras”. En: Sánchez, María José

- & Reigada, Alicia (Eds.). *Crítica Feminista y Comunicación* (pp. 186-214). Sevilla: Comunicación Social.
- Rose, Hillary. (1987). Hand, Brain and Heart: A Feminist Epistemology for the Natural Sciences. En: Harding, Sandra & O'Barr, Jean (Eds.). *Sex and Scientific Inquiry* (pp. 265-282). Chicago: University Press.
- Rosengren, Karl. (1992). The structural invariance of change: comparative studies of media use. En: Blumler, Jay et al. (Eds.). *Comparatively Speaking: Communication of Culture across Space and Time* (pp. 140-178). Newbury Park: Sage.
- Ruberg, Bonnie. (2019). *Video Games Have Always Been Queer*. New York: New York University Press.
- Rubio, María. (2013). La performatividad de género en los videojuegos: una propuesta metodológica. *Bit y aparte, Revista interdisciplinar de estudios videolúdicos*, 0, 42-51.
https://www.academia.edu/27745546/La_performatividad_de_g%C3%A9nero_en_los_videojuegos_una_propuesta_metodol%C3%B3gica
- Rubio, María. (2017). *Comunidad, género y videojuegos* [tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Facultad de Filosofía.
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/137142/DFLFC_RubioMendez_M_Videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sales, Tomeu. (2016). Contra la precariedad, con la precariedad; cuidados y feminismo. *Oximora Revista Internacional de Ética y Política*, (8), 53-62.
<https://raco.cat/index.php/Oximora/article/view/310065>.
- Sánchez, Juan José & García, Leonarda. (2020). La construcción mediática del colectivo LGTB+ en el cine *blockbuster* de Hollywood. El uso del *pinkwashing* y el *queerbaiting*. *Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 95-116.
<https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1451>

- Sandoval, Chela. (1995). New Sciences. Cyborg feminism and the methodology of the oppressed. En: Grey, Chris (Ed.). *The Cyborg Handbook* (pp. 407-423). Londres: Routledge.
- Sauquillo, Piedad; Ros, Concepción & Bellver, M^a Carmen. (2008). El rol de género en los videojuegos. *Revista Electrónica Teoría de la Educación, Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 130-149.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343008>
- Scribano, Adrián & De Sena, Angélica. (2009). Construcción de conocimiento en Latinoamérica: algunas reflexiones desde la auto-etnografía como estrategia de investigación. *Cinta Moebio*, 34, 1-15. <https://doi.org/10.4067/S0717-554X2009000100001>
- Sennett, Richard. (1997). Cuerpos en movimiento. En: *Carne y Piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*(pp. 273-295). Madrid: Alianza Editorial.
- Sentamans, Tatiana & Martínez, Mario-Paul. (2016). Queer Game Scene: fracturas en el mainstream e incursiones en la escena independiente. *Arte y políticas de identidad*, 15, 19-38. <http://hdl.handle.net/10201/52634>
- Spivak, Gayatri. (1985). ¿Puede hablar el sujeto subalterno? *Orbis Tertius*, 3(6), 175-235.
http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2732/pr.2732.pdf
- Topolova, Anna. (2021). *Developing a Checklist for Non-Binary Inclusive RPG Character Creation* [trabajo fin de grado, Tempere University of Applied Sciencies]. Theseus. <https://www.theseus.fi/handle/10024/498747>
- Torgovnik, Marianna. (1990). *Gone Primitive: Savage Intellectuals, Modern Lives*. Chicago: University of Chicago Press.
- Torres-Parra, Carlos. (2013). De la promesa digital a los videojuegos del oprimido. Claves sobre un uso de resistencia a través del consumo cultural. *Palabra Clave*, 16(3), 760-786. <https://doi.org/10.5294/pacla.2013.16.3.4>

- Trummer, Peter. (2019, 14 de noviembre). *La biopolítica en la era del urbanismo*. Offramp, Revista académica. <https://www.arquine.com/la-biopolitica-en-la-era-del-urbanismo/>
- Turkle, Sherry. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós.
- Universitat Politècnica de Catalunya. (s.f). *Historia de los videojuegos*. Retro Informática, El Pasado del Futuro. <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html#:~:text=Durante%20bastante%20tiempo%20ha%20sido,Douglas%20en%201952.>
- Valle, Soledad. (2016). La Interseccionalidad como herramienta metodológica para el análisis cualitativo de las vivencias de las mujeres víctimas de violencia de género: caleidoscopio de desigualdades y múltiples discriminaciones. *Investigación Cualitativa en Ciencias Sociales*, 3, 203-207. <https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/article/view/943>
- Verberne, Lisa. (2022, 25 de febrero). *Remembering Pink Games: Reevaluating the Forgotten Legacy of games 'for girls'*. Feminist Club Amsterdam: Intersectional Feminism Working For a Safer World. http://www.thefeministclub.nl/2022/02/25/remembering-pink-games-re-evaluating-the-forgotten-legacy-of-games-for-girls/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=remembering-pink-games-re-evaluating-the-forgotten-legacy-of-games-for-girls
- Vergés, Nuria. (2013). *Teorías principales de las tecnologías: Evolución y principales debates*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Wajcman, Judy. (2009). Feminist theories of technology. *Cambridge Journal of Economics*, 34(1), 143-152. <https://doi.org/10.1093/cje/ben057>
- Wajcman, Judy. (2004). *El tecnofeminismo*. Ediciones Cátedra: Madrid.

- Wakeford, Nina. (2000). Cyberqueer. En: Bell, David & Kennedy, Barbara. (eds.) *The Cybercultures Reader* (pp. 403-415). London and New York: Routledge.
- Wilding, Faith. (2004). ¿Dónde está el feminismo en el ciberfeminismo? *Lectora: revista de dones i textualitat*, 141-151.
<https://revistes.ub.edu/index.php/lectora/article/view/7069>
- Williams, Linda. (1989). *Hardcore: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*. Los Angeles: University of California.
- Yaszek, Lisa (2020). Feminist Cyberpunk. En: McFarlane, Anna; Murphy, Graham & Schmeink, Lars (eds.), *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (pp. 24-32). Nueva York: Routledge.
- Zafra, Remedios. (2011). Un cuarto propio conectado. Feminismo y creación desde la esfera público-privada online. *Asparkia*, (22), 115-129. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/asparkia/article/view/602>
- Zafra, Remedios. (2015). Subject and Network: Potential and Political Limits of the (Un)making of Bodies online. *Cadernos pagu*, (44), 13-30.
<https://doi.org/10.1590/1809-4449201500440013>
- Zwarteveen, Margreet & Ahmed, Sara. (2014). Gender, Water Laws and Policies. En: Zwarteveen, Margreet; Ahmed, Sara & Riman, Suman. (Eds.). *Diverting The Flow: Gender Equity and Water in South Asia*. Chicago: University of Chicago Press.
- Zwarteveen, Margreet. (2014). Of Technophilia and Technophobia: Early Thinking about Gender-Technology Linkages. En: Zwarteveen, Margreet; Ahmed, Sara & Riman, Suman. (Eds.). *Diverting The Flow: Gender Equity and Water in South Asia*. Chicago: University of Chicago Press.