

## El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico

Uno de los problemas más candentes en las investigaciones en torno a ciencia, tecnología y género es la denominada «brecha digital de género» que, en el caso de los videojuegos se hace especialmente patente. Los problemas que acarrea la «brecha digital de género» no pueden entenderse como un mero alejamiento de las mujeres del ámbito tecnológico sino que tiene serias implicaciones sociopolíticas que denotan el androcentrismo y la discriminación de género que todavía impera en nuestra sociedad. En el presente artículo abordaremos la cuestión de la construcción de la identidad de género a través del uso de videojuegos. Propondremos tres niveles interdependientes en los que la identidad de género puede ser codificada: la identidad como pertenecientes al colectivo «mujeres» que codifica la identidad yo-mujer, la identidad como pertenecientes al colectivo de usuarias de la tecnología, que codifica la identidad tecnológica y la identidad como pertenecientes al colectivo de videojugadoras, que codifica la identidad yo-jugadora. Asimismo, abordaremos dos praxis de juego que contribuyen a la generación y la construcción de la identidad de género: las praxis generadoras de identidad y la praxis autogeneradoras de identidad. En las praxis autogeneradoras de identidad encontraremos una salida para el empoderamiento de las mujeres en la sociedad digital y la disolución de la brecha digital de género.

**Palabras clave:** Videojuegos, género, brecha digital de género, identidad, juego crítico, performatividad de género.

### 0. INTRODUCCIÓN

Uno de los problemas más candentes en las investigaciones en torno a ciencia, tecnología y género es la denominada «brecha digital de género» que consiste en que las mujeres se ven mucho más afectadas que los hombres por la segunda brecha digital (la asimetría existente entre diferentes grupos sociales no tanto para acceder y utilizar las nuevas tecnologías digitales como para sacar partido de ellas), pues aunque ambos géneros acceden cada vez más en la misma proporción a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC, entre las que incluimos desde el uso de ordenadores, software o Internet hasta los videojuegos), su aprovechamiento y su uso están sesgados por las condiciones desfavorables en las que acceden las mujeres a las TIC, tal y como señala Castaño (2007 y 2008).

En el caso de los videojuegos, la «brecha digital de género» se hace especialmente patente. Según un estudio realizado por la Universidad Europea de Madrid (Pérez Martín et al., 2006), el número de videojugadoras en España (aquellas mujeres que juegan todas las semanas o más de una vez a la semana) ascendió hasta el 37,5% de las personas videojugadoras en 2006, con una clara tendencia a continuar creciendo. Asimismo, del total de mujeres entrevistadas en dicho estudio (alrededor de 2000 mujeres) un 65,59% eran videojugadoras habituales y únicamente un 8,61% de ellas manifestaba no jugar nunca o casi nunca. Estos datos revelan que la presencia de las mujeres como consumidoras y usuarias de videojuegos es cada vez mayor. Sin embargo, la asimetría existente entre las formas de acceso y uso, así como en el substrato ideológico de los propios videojuegos resulta en una clara desventaja para las mujeres. Veamos esto más detenidamente.

- **Orientación de la industria.** La industria actual de los videojuegos está dominada por un substrato ideológico sexista donde se reproducen continuamente los antiguos estereotipos de género. Esta situación se ve agravada por el hecho de que apenas existen mujeres en los <sup>91</sup>, en segundo lugar, esto las aleja de experimentar con la tecnología (diseñando y construyendo aparatos tecnológicos o programando software, como en las ingenierías) llevándolas a hacer un uso meramente funcional de la misma. No es de extrañar que siendo de este modo su contacto con la tecnología, haya tan poca cantidad de mujeres en las carreras tecnológicas (Pérez Sedeño y González García, 2002) teniendo su correlato, asimismo, en la industria del videojuego.
- **“Girl games” y el substrato androcéntrico.** Únicamente a partir de 1996 comienzan a aparecer los videojuegos orientados específicamente para niñas como resultado de una alianza entre colectivos feministas, que buscaban reducir la brecha digital de género, y la industria, que buscaban aumentar su público (Casell y Jenkins, 1998). Estos videojuegos no dejan de reproducir estereotipos de género y mantienen una imagen androcéntrica de las mujeres como objetos de deseo, cuidadoras y gestadoras (Escofet y Rubio, 2007, Díez Gutiérrez, 2004, Rubio Méndez, 2011). Además, la cantidad de videojuegos orientados específicamente para niñas no superaba el 19% en 1997 en Estado Unidos, lo cual no se correspondía con el total de 43% de videojugadoras existentes (Escofet y Rubio, 2007). Esta situación, unida a la anterior, sitúa a las mujeres en una clara desventaja a la hora de llevar a cabo el contacto temprano con la tecnología, que habitualmente se realiza a través del videojuego (Feliu y Heredia, 2009).
- **Preferencias familiares en la elección de elementos de ocio para niñas y niños.** Las preferencias familiares a la hora de seleccionar juguetes o formas de ocio para las niñas y los niños, están marcadas, en primer lugar, por la orientación de la publicidad y el diseño de los videojuegos, claramente dirigidos hacia un público estereotipadamente masculino, lo que les lleva a padres y madres a seleccionar los videojuegos para los niños mientras optan por otro tipo de juguetes o formas de ocio para las niñas. Esta cuestión se ve reforzada por el hecho de que en la sociedad actual aun se mantienen los prejuicios de género que suponen que los hombres poseen una natural predisposición tecnológica que no forma parte de la «naturaleza femenina». De este modo, a pesar de que las niñas puedan jugar cada vez con mayor frecuencia a videojuegos, su acceso a los mismos se encuentra mediado por familiares o amigos lo que refuerza la imagen de los videojuegos (y la tecnología en general) como un ámbito eminentemente masculino y contribuye a disminuir la confianza en sí mismas y su autoestima a la hora de utilizarlas. (Cabañas, 2009).
- **Libertad en el uso.** Los prejuicios de género en relación a la tecnología que mencionamos en el punto anterior, influyen de un modo determinante en la libertad de uso que los familiares adultos dan a los niños y niñas a la hora de jugar a videojuegos, de modo que, si bien los niños suelen disfrutar de una total libertad y/o una menor supervisión familiar, dado que se entiende que por su «natural» predisposición tecnológica no van a tener ningún problema a la hora de comprender el funcionamiento del dispositivo (consola u ordenador), los periféricos (mandos, teclado, webcam, etc.) o del propio videojuego. Las niñas, por el contrario, se ven sometidas a un control y supervisión parental mayor, en tanto que se entiende que no tienen estas capacidades que sí se les atribuyen los niños. Esto repercute en las capacidades tecnológicas que desarrollan de manera desigual niños y niñas, ya que la libertad en el uso genera prácticas de aprendizaje, mientras que el control y la supervisión constante generan dependencia, inseguridad y rechazo (Cabañas, 2009).
- **Prácticas de juego.** La menor libertad a la hora de utilizar los videojuegos con la que cuentan las niñas, contribuye a que éstas hagan un uso más social (un 66% de niñas de 0-6 años juegan con sus familiares) que individual de los mismos (un 33% de niñas de 0-6 años juegan solas contra la

máquina) (Pérez Martín et al., 2006, p. 27). Así, el componente social de los videojuegos se ve incrementado en las prácticas de juego de las niñas, mientras los niños tienden a hacer un uso más individual. Así, las niñas aprenden a interpretar los videojuegos como un medio para la socialización (pasar tiempo con familiares, amistades, etc.) más que como un fin lúdico. Esto, si lo contrastamos con los usos de la tecnología en general, podemos constatar que se corresponde con las formas en las que las mujeres utilizan la tecnología, a saber, como herramienta de trabajo (Castaño, 2008). A primera vista, éste no tendría por qué interpretarse como un dato alarmante, pero si profundizamos en las implicaciones que tiene concebir la tecnología únicamente como una herramienta de trabajo podremos atisbar las consecuencias negativas que tiene para las mujeres: en primer lugar, merma su interés más allá del ámbito laboral, en segundo lugar, esto las aleja de experimentar con la tecnología (diseñando y construyendo aparatos tecnológicos o programando software, como en las ingenierías) llevándolas a hacer un uso meramente funcional de la misma. No es de extrañar que siendo de este modo su contacto con la tecnología, haya tan poca cantidad de mujeres en las carreras tecnológicas (Pérez Sedeño y González García, 2002) teniendo su correlato, asimismo, en la industria del videojuego.

Los problemas que acarrea la «brecha digital de género» no pueden entenderse como un mero alejamiento de las mujeres del ámbito tecnológico, como hemos podido comprobar. Su alejamiento tiene serias implicaciones sociopolíticas que denotan el androcentrismo y la discriminación de género que todavía impera en nuestra sociedad.

No formar parte del mundo tecnológico, especialmente de los puestos desde los que éste se configura (puestos de poder y autoridad en las grandes industrias de desarrollo de hardware o software), implica una falta de control sobre las herramientas tecnológicas (herramientas clave en los flujos de información, la comunicación, el conocimiento, etc.), que condena a las mujeres a una posición estancada de «usuarias estándar» (usuarias sometidas al «flujo de las tecnologías», entendido éste como el devenir constante de innovaciones tecnológicas del cuál las mujeres no forman parte como productoras sino como meras consumidoras pasivas).

Como indica Alonso (2011, p. 25) «[q]uien posea el código que controla los mecanismos de la sociedad de la información determina las reglas, los derechos y los flujos de todas nuestras interacciones. Acceder o no a ese código representa la diferencia entre poder sentirse libre ante la herramienta que uno debe manejar, o aceptar mansamente las condiciones que ella nos impone». Así, las mujeres en la sociedad de la información y la comunicación, continúan relegadas al ámbito de lo privado (al consumo acrítico, al sometimiento a las reglas que otros dictan desde lo público –industria, instituciones de conocimiento, etc.– o incluso de las redes informales como pueden ser el colectivo «hacker», «software libre», etc.). Para que las mujeres pudieran lograr un verdadero empoderamiento en esta sociedad que las llevase a ser ciudadanas digitales de pleno derecho, deberían codificar sus relaciones con la tecnológica en términos diferentes a las habilidades funcionales o a la mera instrumentalización y, para ello, su contacto temprano con la misma no debería estar regido por un estricto control parental, ni deberían concebirla como un medio, sino como un fin. Esto aumentaría la confianza en sí mismas de las mujeres a la hora de utilizar las diferentes tecnologías y su interés en experimentar nuevas formas de uso, pasando a formar parte del grupo de creadores y no sólo de consumidores.

Si tenemos en cuenta que el primer contacto con la tecnología se lleva a cabo a través de los videojuegos y que éstos son el modo más común de relacionarnos con ella a lo largo de toda nuestra vida de usuarias y usuarios tecnológicos (Turkle, 1997), prestar atención a los videojuegos, a sus usos, su diseño y su substrato ideológico, se nos revela como una tarea urgente y de crucial importancia sociopolítica, especialmente desde el feminismo (recordemos que uno de los objetivos fundamentales del denominado «feminismo

de tercera ola» es el acercamiento de niñas y adolescentes a los ámbitos tecnológicos con el fin de empoderarlas en la sociedad digital).

En el presente artículo abordaremos la cuestión de la construcción de la identidad de género –que, como tal, ha devenido una cuestión altamente problemática a lo largo del siglo XX (desde Simone de Beauvoir a Judith Butler)– a través del uso de videojuegos. Propondremos tres niveles interdependientes en los que la identidad de género puede ser codificada: la identidad como pertenecientes al colectivo «mujeres» que codifica la identidad yo-mujer, la identidad como pertenecientes al colectivo de usuarias de la tecnología, que codifica la identidad tecnológica y la identidad como pertenecientes al colectivo de videojugadoras, que codifica la identidad yo-jugadora (self-gamer, Cabañes y Rubio Méndez, 2011a). Asimismo, abordaremos dos praxis de juego que contribuyen a la generación y la construcción de la identidad de género: las praxis generadoras de identidad y la praxis autogeneradoras de identidad.

## 1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

La línea de estudios en torno a las relaciones entre videojuegos y género es relativamente reciente. Los videojuegos han sido entendidos como un mero objeto de ocio, incluso como un juguete, hasta principios del siglo XXI (en España hasta 2009 los videojuegos no comenzaron a considerarse como un producto cultural), lo que contribuye a explicar la escasez de investigaciones académicas centradas en los aspectos del videojuego que trasciendan las mejoras técnicas de los mismos (procesadores, gráficas, interfaces, etc.).

En la actualidad, podemos encontrar tres enfoques diferentes en relación con los videojuegos y las cuestiones de género. En primer lugar, el enfoque mayoritario y más prolífero ha sido el del análisis de los valores y sesgos de género presentes en los videojuegos. Estos estudios están centrados principalmente en cuestiones estadísticas; tratan de ofrecer una panorámica general de la imagen de las mujeres en los videojuegos, las diferencias entre hombres y mujeres en relación al tiempo de juego, los géneros de videojuegos preferidos, los modos en que se utilizan (si se lleva a cabo una forma de juego más individual o más social en función del género de la persona jugadora, por ejemplo), etc. Podemos destacar las investigaciones de Pérez Martín (2006) y Díez Gutiérrez (2004), donde se ofrece una gran cantidad de datos estadísticos, aunque se echa en falta un análisis pormenorizado que interprete y de cuenta de las causas que han ocasionado los resultados obtenidos y las consecuencias que tienen para las cuestiones de género. Este tipo de estudios, por sí solos no aportan ningún tipo de solución, y al limitarse a indicar los sesgos de género conllevan la estigmatización de los videojuegos, una herramienta que, como veremos a lo largo del presente artículo, puede ser muy útil a la hora de promover la igualdad de género.

Dentro de esta misma línea de investigación, podemos encontrar las investigaciones llevadas a cabo por Castaño (2007, 2008), estudios más interesantes que los mencionados anteriormente ya que además de ofrecer datos estadísticos, éstos son complementados con posibles explicaciones de los mismos y propuestas de líneas de actuación concretas para intervenir y modificar los resultados.

Otro de los enfoques que está sufriendo un auge en los entornos académicos, es aquél que trata las relaciones entre videojuegos y educación. En estas investigaciones las cuestiones de género no son explícitamente tratadas en la mayoría de los casos, aunque habitualmente se abordan de forma tangencial, como puede ser el caso del estudio llevado a cabo por la Universidad de Málaga (Aguilera et al., 2004) para el Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. Podemos señalar otras investigaciones, como la de Etxeberria Balerdi (1997) o Rubio Méndez y Cabañes (2011b), donde la cuestión de género, educación y videojuegos es tratada de un modo más directo.

El presente artículo está orientado hacia las líneas de investigación que trascienden el análisis estadístico o teórico centrándose específicamente en ofrecer propuestas positivas de apropiación de los videojuegos como una herramienta que permite la experimentación con la identidad de género. A pesar de que los estudios en torno a esta cuestión son bastante más escasos, podemos encontrar algunas investigaciones relevantes en este campo como son las de Turkle (1997) y Consalvo (2007), las cuales pueden considerarse las máximas representantes de este enfoque.

## 2. ENSAMBLANDO LA IDENTIDAD DE GÉNERO

Desde que Simone de Beauvoir pronunciara su célebre sentencia «no se nace mujer, se llega a serlo» (Beauvoir, 1999, p. 13), la cuestión de definir qué significa ser mujer y qué es (y si puede existir) una «identidad de género» ha devenido problemática. Ya Donna Haraway señalaba que «no hay nada en el hecho de ser mujer que una de manera esencial a las mujeres» (Haraway, 1995, 164): la mujer es un constructo social codificado en clave de la racionalidad androcéntrica y las mujeres llegan a identificarse con él únicamente en función de un determinado substrato cultural que se les impone.

La construcción de la identidad de las mujeres en tanto que mujeres, comienza desde la infancia a través de la asimilación de roles sociales y símbolos culturales. El contacto temprano con estos roles y símbolos se da en el entorno familiar concretamente a través del adiestramiento en comportamientos que se consideran propios de su género (agresividad/asertividad, expresión de las emociones, modos de habla, etc.; Lakoff, 1981), pero también a través del juego, en el que incluimos, cada vez con mayor frecuencia y a edades más tempranas, el videojuego.

Los videojuegos, en tanto que objeto cultural, constituyen un poderoso medio de configuración de identidades que reproducen y perpetúan los universos simbólicos presentes en nuestra cultura, al tiempo que generan nuevos símbolos.

- Los reproducen ya que, como señala Estallo, los videojuegos «constituyen instrumentos mediante los que el niño [o la niña] comprende el medio cultural que le rodea. Representan fielmente simbolismos sociales y construcciones culturales de nuestro entorno (...) Terry Toles afirma que el juego y las actividades de entretenimiento configuran una sutil expresión de los modos de percibir la realidad que una cultura determinada posee.» (Estallo, 1995).
- Los perpetúan en tanto que los naturalizan. El proceso de naturalización de los símbolos y los estereotipos de género se basa en la constante reproducción de los mismos que, al aparecer constantemente representados en los diversos ámbitos de la cultura (cine, escuela, literatura, pintura, familia...) se toman como naturales, no siendo sino una construcción social que tiene una historia y una política concretas. En palabras de Bourdieu: «hay que preguntarse, en efecto, cuáles son los mecanismos históricos responsables de la deshistoricización y de la eternización relativas de las estructuras de la división sexual y de los principios de división correspondientes. (...) Recordar que lo que, en la historia, aparece como eterno sólo es el producto de un trabajo de eternización que incumbe a unas instituciones (...) es reinsertar en la historia, y devolver, por tanto, a la acción histórica, la relación entre los sexos que la visión naturalista y esencialista les niega.» (Bourdieu, P. 2000).
- Los generan mediante el diseño y producción de mundos virtuales que suponen la posibilidad de experimentación en mundos ficticios. Los videojuegos, dada su condición de realidades virtuales, constituyen, en palabras de Pimentel y Texeira (1992), «un nuevo camino para explorar la realidad. Una extensión de los sentidos mediante la cual podemos aprender, o hacer algo con la realidad que no podíamos hacer antes. Una técnica

que permite también percibir ideas abstractas y procesos para los cuales no existen modelos físicos o representaciones previas.» A través de los videojuegos, por tanto, también pueden generarse nuevas subjetividades y modos de configurar las identidades personales que vayan más allá de las actuales categorizaciones.

Si enfocamos el análisis de los videojuegos desde la perspectiva de género podemos apreciar claramente como en este medio el «ser mujer» de los personajes femeninos se encuentra anclado en los estereotipos más burdos y consolidados de nuestra cultura: las mujeres aparecen o bien hipersexualizadas desempeñando el papel de *femme fatale* (Ivy en *Soul Calibur II*) o el de *Lolita* (Enfermera Angie en *Trauma center: second opinión*), o bien desempeñando el papel de cuidadoras (Katia en *El profesor Layton: la caja de Pandora*) o gestadoras (*Imagina ser mamá*), o bien el de dama en apuros (la clásica Princesa Peach de la saga *Super Mario Bros.*). Mientras los personajes femeninos prácticamente en su totalidad pueden subsumirse en estos tres estereotipos (*ready for sex-Lolita* o *femme fatale*-, cuidadora/gestadora y dama en apuros), los personajes masculinos no siempre se encuentran estereotipados y, cuando lo hacen, pueden subsumirse bajo una gama mucho más amplia de estereotipos que los personajes femeninos: *ready for violence* (el estereotipo más común), héroe amable, científico loco, anciano sabio, rompecorazones (*don Juan*) o caballero al rescate son seis de los más habituales. De este modo, los videojuegos están reproduciendo de una forma casi caricaturesca (exagerándolos a veces hasta lo grotesco, como en muchos videojuegos de lucha o acción) los modelos de masculinidad y feminidad tradicionales que aún continúan presentes en nuestra cultura. En palabras de Flavio Escribano: «En el mundo de los videojuegos una idea distorsionada de lo masculino se elevada a la categoría de universal. Es a esta categoría de Universal a la que se dan valores como el poder, la fuerza, la valentía, el dominio, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo. Cuando un personaje femenino contiene dichos elementos, entonces se la reconoce como mujer con características masculinas y no como características intrínsecas de dicho personaje femenino. En el lado contrario la mayor parte de los videojuegos lo femenino es asimilado a debilidad, cobardía, conformismo, sensualidad y sumisión. Cuando un personaje masculino tiene algunos de estos elementos, entonces es considerado como afeminado o es tachado de homosexual» (Escribano, 2010).

Estos modelos, que tienen una historia propia ya milenaria, y que pueden rastrearse desde los mitos fundacionales de nuestra cultura (en la Biblia o en la *Teogonía* de Hesíodo, por ejemplo) han pasado a naturalizarse, a fuerza de su continua repetición y del respaldo de instituciones como la escuela, la familia o la religión.

El proceso de naturalización se corresponde con la formación histórica y sociopolítica de las «esencias» propias de cada género/sexo: qué sea «lo femenino» o «lo masculino» (lo intrínsecamente inalienable de las categorías mujer/hombre) vendrá dictado por los devenires históricos y la coyuntura sociopolítica, sumada al poder ejercido desde las instituciones de la cultura que pugnan por mantener esta división en determinados términos.

Los objetos culturales constituyen otra forma de perpetuación de dichas categorías, así como una de las formas más eficaces, en tanto que sutiles, de adoctrinamiento y generación de identidades que se conformen a ellas. Así, la pintura renacentista promovía determinados modelos de feminidad –siempre anclados en el mito de «lo femenino» (lo doméstico, lo privado, la conexión con la naturaleza, lo astuto, el cuidado o la reproducción, por ejemplo)– del mismo modo que los videojuegos en el siglo XXI actualizan esos mismos modelos pero relacionándolos con el nuevo universo simbólico que se ha gestado en este período histórico. Pongamos un ejemplo.

El mito de Pandora, el bello castigo que Zeus otorgó a Epimeteo, el hermano de Prometeo, con el fin de condenar a los hombres por haber tratado de engañar a los dioses, representa varios de los estereotipos en torno a «lo femenino»: la mujer es bella, atractiva para los hombres, pero entraña la pérdida

en tanto que sus cualidades (la astucia, la curiosidad, la falta de racionalidad y de dominio sobre las emociones) la conducen a actuar en contra de los intereses de la humanidad, en este caso de los hombres. Pandora se aprovecha de la confianza de Epimeteo para traicionarle destapando la vasija o la caja, según la mitología, que esparciría todos los males sobre la Tierra. El estereotipo de Pandora podemos encontrarlo actualizado en las femme fatale de los videojuegos: calculadoras y astutas mujeres atractivas que se aprovechan de la confianza que los hombres depositan en ellas para traicionarlos. No siempre la traición es explícita o se llega a culminar, muchas veces ésta se encuentra latente, amenazando. Las mujeres objeto, como Mia de *Need for Speed: most wanted*, ofrecen su amor y cuidado a los hombres que sean capaces de mantenerla a través de victorias o, incluso, a través de la violencia (recordemos la célebre metáfora de Maquiavelo en la que compara a la Fortuna con una mujer que siempre se enamora de los jóvenes porque tienen fuerza para golpearla), las mujeres guerreras como las hermanas Nina y Ana de *Tekken 5*, que luchan utilizando golpes bajos e ilegítimos, traicionando las reglas implícitas de la batalla (las reglas impuestas por los hombres), o las mujeres con apariencia frágil y dócil, como la niña pequeña de *Icewind Dale* a la que los guerreros deben ayudar y que finalmente desvelará su aspecto monstruoso y tratará de matarlos.

Los cánones de belleza pueden variar a través de las épocas, así como los símbolos asociados a la traición y los motivos de la misma, pero el trasfondo ideológico que equipara mujer a belleza y amenaza de traición (por lo que debe ser dominada) se mantienen.

El universo simbólico presente en la cultura es lo que nos ofrece el marco en el que, como sujetos, debemos construir nuestra identidad. Este universo simbólico aparece, anclado en la cultura, como lo irrenunciable, lo natural, aquello de lo que no podemos escapar y esto ocurre de igual manera en los videojuegos: «Podemos rastrear en lo que se ha configurado en el diseño y programación del videojuego como “lo natural”, lo irrenunciable, ese universo simbólico o el substrato ideológico del juego, el cual no sólo está reflejando en la pantalla el universo simbólico de las creadoras o creadores, (...) sino que, a la vez, está contribuyendo a configurar las coordenadas donde el sujeto debe construir su identidad, al menos su identidad simulada.» (Rubio Méndez, 2011).

En los videojuegos el impacto sobre la identidad puede ser aun mayor que otros objetos culturales dadas sus características particulares como pueden ser la interactividad o el mayor grado de inmersión <sup>(1)</sup> que se alcanza en ellos.

De este modo, al presentar un modelo de hombre o mujer culturalmente aceptado, contribuyen a generar identidades que se corresponden con los estereotipos presentados. Pero al mismo tiempo, dado su carácter performativo y la posibilidad de jugar con diferentes avatares, los videojuegos también pueden suponer un laboratorio de experimentación con las identidades que desmonte los estereotipos tradicionales (Turkle, 1997). A continuación, trataremos en mayor profundidad los modos en que determinadas praxis de juego contribuyen a generar identidades para, más adelante, explorar las repercusiones de otro tipo de praxis que resultan liberadoras en cuanto a su carácter deconstructivo de estereotipos y roles de género.

## 2.1. Del yo-mujer al yo-tecnológico

En la introducción planteábamos la cuestión de que la identidad de género puede ser codificada en tres niveles interdependientes: yo-mujer, yo-jugadora y yo-tecnológico.

La identidad yo-mujer viene configurada por el universo simbólico de la cultura en la que estamos insertas: los estereotipos presentes en ella, la historia de las mujeres y su situación sociopolítica.

(1) La inmersión es el fenómeno psicológico que se produce al dejar en suspensión el mundo «real» para tomar como verdaderamente «real» el mundo de ficción de las películas, novelas o videojuegos. (González Tardón, 2010).

La identidad yo-jugadora se conforma, por un lado, a partir de la identidad yo-mujer que se proyecta en el juego o, por otro lado, a partir de la experiencia vivida dentro del videojuego.

Las mujeres, al jugar a videojuegos, pueden proyectar su yo-mujer (su auto-concepto como mujeres) en las formas de juego o los personajes y videojuegos que eligen. Sin embargo, el yo-mujer puede ser proyectado de forma inversa siguiendo las categorizaciones de la cultura, es decir, adoptando un rol estereotipadamente masculino como opuesto al femenino: una mujer puede, en el entorno simulado del videojuego, elegir comportarse como un «hombre» eligiendo o no un personaje masculino (puede elegir un personaje femenino en el juego y aun así comportarse de forma violenta y altamente competitiva, por ejemplo).

Las dos formas anteriores de proyección del yo-mujer en el yo-jugadora pueden complementarse con una tercera. Hemos visto cómo el yo-mujer puede proyectarse de forma análoga (reproduciendo el estereotipo «mujer») o de forma inversa (reproduciendo el estereotipo «hombre»), pero también puede darse el caso de que sea la experiencia vivida en el videojuego la que configure el yo-jugadora en tanto que ofrece nuevas posibilidades de actuar y sentir, no necesariamente como sienten las mujeres o los hombres, según los estereotipos culturales, sino de una forma que, si bien sigue siendo humana, no puede encajarse en ninguno de los dos lados de la dicotomía hombre/mujer (¿en qué sentido mi yo-jugadora, al jugar a *Tetris* o *Sonic*, siente como mujer o como hombre, si es que es posible esta pregunta?). Esta experiencia atraviesa la pantalla influyendo sobre el yo-mujer (en tanto que los videojuegos forman parte del universo simbólico que lo configura) llegando incluso a suponer una transformación del yo-mujer previo.

En cuanto al yo-tecnológico, éste se configurará de un modo u otro (usuaria/ creadora) en función de cómo se conformen las identidades yo-mujer y yo-jugadora. El universo simbólico y el substrato ideológico de una cultura puede considerar que las mujeres son aptas para la ciencia y la tecnología, en ese caso el yo-tecnológico de las mujeres podrá ser configurado como «creadora». Sin embargo, el universo simbólico y el substrato ideológico de nuestra cultura toma a las mujeres como no aptas para la ciencia y la tecnología (desde Aristóteles hasta la neurociencia o socio-biología contemporáneas; Pérez Sedeño, 2001): en este caso, el yo-tecnológico de las mujeres se configurará como «usuaria». En los videojuegos, al reflejarse el universo simbólico en el que están insertas las personas que los diseñan y crean, a saber, el universo simbólico de nuestra cultura, el yo-tecnológico que emana del yo-jugadora (que atiende y asume los estereotipos de género presentes en los videojuegos) se corresponderá con el modelo de «usuaria». Pero determinadas praxis de juego basadas en la experimentación más allá de la proyección, análoga o inversa del yo-mujer pueden suponer una transformación del universo simbólico (que como hemos visto, tiende a derivar en la configuración de una identidad tecnológica «usuaria») de modo que la identidad yo-jugadora, y la identidad yo-mujer se vean modificadas, pudiendo suponer el desarrollo de una identidad tecnológica «creadora».

Afirmar la existencia de diversos modelos en los que el sujeto puede codificar su identidad conlleva la postulación de un sujeto no unitario, sino múltiple, construido socialmente y cargado, a su vez, de múltiples dimensiones. Comprendemos, así, que la identidad del sujeto no puede ser definida atendiendo exclusivamente a una dimensión, sino que la identidad se sustenta en diversos aspectos que configuran el yo: el cuerpo que nos individualiza, la historia personal, que incluye el estilo de vida, la profesión, las relaciones familiares, etc., la personalidad o el temperamento y las habilidades de las que disponemos y que podemos desarrollar o no. En los videojuegos estas dimensiones encuentran un correlato: el diseño físico del avatar, su historia, su actitud, su carácter y las posibles acciones que puede realizar, por ejemplo.



Yo-mujer	Yo-jugadora	Yo-tecnológico
<b>Cuerpo</b>	Avatar	
<b>Estilo de vida (profesión, familia, etc.)</b>	Historia del personaje	
<b>Personalidad, carácter</b>	Actitud y carácter del personaje	<b>Usaria    Creadora</b>
<b>Habilidades</b>	Habilidades programadas (gameplay)	

## 2.2. Videojuegos como praxis generadoras de identidad

Veamos cómo el videojuego puede resultar en una praxis generadora de identidad, de transmisión de valores e ideología a través de la retórica de sus imágenes, sus personajes y sus universos simbólicos. Trataremos esta cuestión en los cuatro niveles anteriores: avatar/historia/actitud/gameplay.

- **Cuerpo/avatar**

La identidad se encuentra indisolublemente anclada al cuerpo, pero el cuerpo no es un lugar neutro libre de interpretaciones, sino que es el resultado de una serie de mecanismos políticos, sociales y culturales, constituyendo asimismo el fundamento de estos. En el cuerpo, su carácter de significado y significativo se mezclan hasta confundirse, de modo que la tarea de pensar el uno sin el otro deviene altamente problemática; materia y símbolo se confunden en él, llegando incluso a identificarse. Al igual que el yo no es unitario sino múltiple, también existe una multiplicidad de cuerpos, que conviven en la misma materialidad pero se encuentran inmersos en una tensión constante (el cuerpo-gestadora, el cuerpo-objeto de deseo o el cuerpo-sano, constituyen proyecciones y expectativas de lo que debe ser el cuerpo «femenino» que en la mayoría de los casos resultan contradictorias).

Los cuerpos de las mujeres en nuestra cultura se encuentran cargados de múltiples significados e, indefectiblemente, son codificados en clave del deseo de otros (de los varones o del substrato androcéntrico imperante). El cuerpo de las mujeres no se compone únicamente de huesos, tejidos, células y genes aislados e interpretados de modo neutro, sino que cada parte del mismo es interpretada bajo una suerte de teleología que los conduce a la reproducción, el sexo, el cuidado o la emoción. Los cromosomas XX no son un compuesto de aminoácidos, sino que otorgan sentido, justifican y legitiman que sus portadoras tengan determinados comportamientos, emociones y habilidades, tales como una mayor emotividad, capacidad de empatía, instinto maternal o incapacidad para interpretar mapas.

El cuerpo tiene su correlato en los videojuegos en el avatar. Como veíamos anteriormente, los avatares femeninos actuales suelen ser una representación exagerada de los estereotipos asociados a los cuerpos de las mujeres en nuestra cultura. Pero los avatares no han sido siempre como son en la actualidad, sino que han sufrido una evolución histórica determinada en gran medida por los recursos tecnológicos disponibles. Hemos podido presenciar el paso del avatar abstracto al avatar de alta definición.

Esta no es una cuestión irrelevante, en tanto que marca una gran diferencia en los procesos de identificación con el avatar y por lo tanto en los procesos de subjetivación que tienen lugar en la praxis del juego. Los personajes pixelados que aparecían en los videojuegos de 8bits procuraban una identificación incluso mayor que los que podemos encontrar en los videojuegos de alta definición, en tanto que, dado su alto nivel de abstracción, permitían un mayor grado de proyección del propio yo de quienes ju-

gaban con ellos. En la actualidad la alta definición de los personajes opera en sentido inverso, a saber, el propio yo tiene que acomodarse a las coordenadas físicas del avatar para lograr el proceso de identificación. Esto tiene dos consecuencias, la primera es que el avatar, en tanto que propone un modelo que estandariza la imagen del cuerpo, despliega una retórica de lo que debe ser el cuerpo normal (ya sea el cuerpo masculino —músculos, rasgos duros, etc.— o el femenino —voluptuosidad, hipersexualización, etc.). La segunda reside en el rechazo explícito de la identificación que anula las posibilidades de inmersión de tal modo que puede llevar a las personas jugadoras a abandonar el juego. Para que no aparezca la segunda consecuencia, la imagen del avatar debe corresponderse con el universo simbólico y el substrato ideológico de las personas jugadoras. Abandonaremos un videojuego donde la imagen con la que tenemos que sentirnos identificadas es la de una mujer que representa el estereotipo de «cuidadora» o «femme fatale» si choca con la imagen de las mujeres que tenemos o de nuestra propia autoimagen.

A pesar de que los personajes de 8bits procuraban una identificación abstracta donde cualquier subjetividad podría acoplarse, el substrato ideológico de las personas jugadoras ya estaba imprimiendo en los 8bits el carácter de símbolo que representaba el cuerpo normalizado tal y como aparece en su cultura. Asimismo, las portadas de este tipo de videojuegos tendían a representar imágenes realistas de los personajes que en ellos aparecían, ofreciendo «pistas» a las personas que iban a jugar con ellos de lo que debían esperar o de cómo debían interpretar los píxeles de sus pantallas. Aunque los personajes sólo estuvieran compuestos de una pequeña serie de píxeles que fuera de contexto no tendrían un significado unívoco, el universo simbólico proyectado en el juego, las carátulas y las expectativas creadas los convertían en símbolos muy concretos que representaban imágenes realistas. En la figura 1 tenemos un ejemplo de cómo esto sucedía.

El universo simbólico de la cultura en la que estaban insertos los creadores y diseñadores del videojuego los llevaba a plantear una serie de personajes con unas coordenadas corporales concretas, e incluso en los casos en los que no era así (videojuegos en los que no aparecían figuras humanas), el diseñador de la portada solía incluirlos por cuestiones de marketing que consideraban que videojuegos donde aparecieran mujeres exuberantes, aunque únicamente fuera en la portada, comportarían mayores beneficios. Esto, unido al universo simbólico del jugador o jugadora, ocasionaban la transformación que podemos apreciar en la figura 1.



Figura 1. Proyección del avatar a partir del universo simbólico.

- **Estilo de vida/historia del personaje**

La identidad encuentra otro de sus pilares fundamentales en nuestros modos de vida, entre los que podemos encontrar factores como la profesión (que genera el yo-antropóloga, el yo-cocinera, etc.) o la familia (el yo-madre, yo-esposa, etc.). Los mecanismos de poder que actúan sobre las identidades en este sentido ocasionan principalmente lo que se denomina la división sexual del trabajo o la división de clases. El substrato ideológico de una sociedad concreta dictamina los modos en los que el sujeto construye su identidad y conlleva una praxis de acuerdo con ella. El yo-obrero, codificado a través de estos mecanismos de poder ejercidos sobre el sujeto, es un yo que tiene unos deseos e inquietudes propias, unas expectativas de vida concretas y que, a pesar de estar construidas sociopolíticamente, se toman como «naturales». El yo-mujer históricamente construido configura una identidad anclada en lo doméstico o en la emoción.

En la sociedad contemporánea esta configuración de la identidad yo-mujer se lleva a cabo siguiendo estos mismos parámetros aunque, en algunos casos, de una forma sutil y, por lo tanto, más peligrosa. Las mujeres, aunque en el siglo XXI en la sociedad occidental tienen pleno derecho formal a ejercer una profesión e incluso a ostentar cargos de poder y autoridad (es decir, a salir del terreno de lo privado y ocupar un lugar en lo público), en el universo simbólico de nuestra cultura siguen apareciendo ligadas a los antiguos estereotipos por lo que su identidad como mujeres acaba por ligarse a estos, lo que las lleva a no elegir profesiones o estilos de vida que tradicionalmente no estaban asociados a su género, como son las ingenierías o las matemáticas, por ejemplo, o a no priorizar su vida profesional sobre la vida familiar como sí lo hacen los varones (Pérez Sedeño, 2000, 2003). Esto encuentra un correlato en los videojuegos, donde las mujeres apenas aparecen y cuando lo hacen suele ser como personajes secundarios, ayudantes o damas en apuros a las que hay que rescatar (Díez Gutiérrez, 2004).

Como se puede apreciar en la siguiente tabla resultado del análisis de 50 personajes pertenecientes a 25 videojuegos diferentes que tuvimos ocasión de llevar a cabo (Rubio Méndez, 2011), los personajes femeninos que ostentaban

Roles sociales							
Personajes femeninos				Personajes masculinos			
Ocupación desconocida	Profesionales	No profesionales	Autoridad	Ocupación desconocida	Profesionales	No profesionales	Autoridad
5	13	7	Noble 3 Profesión 2	4	20	1	8
Papel en el juego							
Personaje manejado	PNJ	Guía	Protagonista	Personaje manejado	PNJ	Guía	Protagonista
7	18	5	1	10	15	8	5

**Tabla 1.** Análisis de roles sociales. (Rubio Méndez, 2011).

puestos de poder y autoridad lo hacían en menor medida que los personajes masculinos y era debido mayormente a herencia paterna o a la posición del marido. Sólo en dos ocasiones ostentaban un puesto de poder o autoridad debido a su profesión, en uno de los casos por ser una cirujana de prestigio y en el otro por ser la directora de un sanatorio mental. Ambas pertenecían a profesiones relacionadas con el cuidado (medicina y enfermería) que vienen asociadas a lo femenino según los estereotipos tradicionales.

- **Personalidad/actitud**

La personalidad (entendida en un sentido amplio que engloba comportamiento, actitud, temperamento, gustos, etc.) suele tomarse como la máxima expresión de la identidad de cada sujeto. Los rasgos de carácter pueden ser tomados como un substrato inalienable de nuestra identidad que hay que tratar de moldear, construir o, en ocasiones, dominar. Así, nuestra personalidad se nos aparece como una suerte de mezcla entre destino genético ineludible y construcción social (familia, escuela, cultura, etc.) en la que las instituciones de la cultura operan coartando o promoviendo determinadas actitudes y gustos.

Los videojuegos ejercen una presión similar a la familia, la escuela y demás instituciones que se encargan de transmitir y perpetuar el universo simbólico. Como objetos culturales reflejan este universo simbólico a la vez que contribuyen a perpetuarlo. Desde la infancia aprendemos a través de la imitación (aprendizaje vicario) los roles sociales que se consideran propios de nuestro género (Bandura, Ross y Ross, 1961). En los videojuegos, especialmente en los diseñados para captar al público femenino infantil, encontramos un claro ejemplo del modelo de aprendizaje vicario. Desde la industria se pretende crear videojuegos que atraigan a las niñas y, para ello, se toman los estereotipos más básicos y menos agresivos (al menos en apariencia) para reflejarlos en la pantalla: toda la serie *Imagina ser...* de Nintendo pretende haber captado los intereses de las niñas y haberlos reproducido para ofrecerles lo que realmente les gusta, a saber, ser madres, cocineras, animadoras, cuidadoras de cachorros, etc. Como podemos observar en la opinión de una usuaria del videojuego *Imagina ser cocinera*, parece ser que lo han logrado: “Para qué vamos a mentirosos. Siempre me han gustado los juegos de camareras, de cocinar, de servir batidos, hamburguesas y ese estilillo.” (2) Lo que cabe preguntarse ante esta situación es: «*Are we producing tools for girls, or are we producing girls themselves...?*» (Cassells y Jenkins, 2000, p. 251).

- **Habilidades/habilidades programadas (gameplay)**

La cuestión de las habilidades o capacidades de los seres humanos alberga una tensión similar a la del carácter entre el destino biológico (los genes) y el aprendizaje. Históricamente se ha configurado una distinción entre las habilidades «masculinas» (el ejercicio de la razón, la capacidad de abstracción y de liderazgo o la inteligencia espacial) y las «femeninas» (la empatía, la capacidad, casi instintiva, de cuidar de otras personas, etc.), que ha condicionado la conformación del estilo de vida en función del género: si las mujeres no tienen, ni pueden desarrollar, el tipo de habilidades de que los hombres disponen, su rango de acción se verá limitado por aquellas habilidades que sí tienen «por naturaleza», que las constriñen al cuidado del hogar o profesiones relacionadas, no pudiendo acceder al estudio de ingenierías o programación, por ejemplo.

Al igual que en los casos anteriores, esta mitología en torno a las habilidades propiamente «femeninas» o «masculinas» se ve reflejada en los videojuegos. En un principio, las habilidades que tuvieran alguna repercusión en el gameplay de los personajes femeninos eran inexistentes, dado que únicamente aparecían en los videojuegos como personajes no jugadores. Como personajes no jugadores podían aparecer en el rol de ayudante (habilidades empáticas, cuidado...) o formando parte del escenario del juego, como mujeres trofeo, animadoras, etc. Cuando comenzaron a introducirse los personajes femeninos como personajes jugadores, éstos se diseñaron más débiles físicamente que los masculinos, lo que se puede ver reflejado en videojuegos

(2)  
Extraído de web:

de lucha (Tekken, Street fighter, etc.) de modo que sus golpes restan menos vida al enemigo que los golpes de los personajes masculinos, con el fin de compensar esto (dado que todos los personajes deben tener las mismas opciones de vencer en el juego), sus golpes son más rápidos. En videojuegos de rol (como Diablo) los personajes femeninos tienen habilidades mágicas (lanzamiento de hechizos y conjuros) o habilidades en armas de larga distancia (arcos, ballestas, etc.), mientras no poseen, excepto en raras ocasiones, habilidades de combate cuerpo a cuerpo. En el caso de videojuegos como King of Fighters en el que un personaje femenino se convierte en extremadamente poderoso suelen darse dos casos que muchas veces van unidos: por un lado, el personaje femenino cambia de aspecto al volverse poderoso adoptando la apariencia de una bestia o algo similar (la niña pequeña de Icewind Dale que se transforma en un monstruo serpiente) o tiene poca capacidad para controlar sus ataques (Shermie de King of fighters se convierte en Orochi Shermie, una versión morena de sí misma que lanza poderosos rayos pero no puede controlar hacia dónde, pudiéndose atacar incluso a sí misma).

La cuestión de las habilidades se encuentra intrínsecamente relacionada con el estilo de vida y la profesión: si los personajes femeninos no aparecen ejerciendo profesiones que requieran de ciertas habilidades, no tiene sentido para el gameplay que esos personajes tengan esas habilidades, ya que en el gameplay los elementos que se introducen deben ser funcionales a la historia y al desarrollo del juego. Si en un videojuego de simulación médica, por ejemplo, los personajes femeninos siempre aparecen como enfermeras y nunca operando como cirujanas, estos personajes tendrán habilidades como poner vendas, tomar la temperatura, desinfectar heridas, etc. pero no se les habrá programado la habilidad (ni siquiera se sugerirá que así pueda ser) de cauterizar una herida con un láser o extraer un apéndice. O, por poner otro ejemplo, si en un juego de rol no existen personajes femeninos que sean guerreros, sino sólo exploradores, estos personajes no podrán usar ciertos tipos de armaduras, o espadas a dos manos (por ser muy pesadas), tampoco tendrán habilidades para el empleo de otro tipo de armas, propias del guerrero, ni de combate cuerpo a cuerpo. Que en los videojuegos no aparezcan personajes femeninos teniendo determinado tipo de habilidades (como las propias del cirujano, del guerrero o del piloto de carreras) no hace sino reproducir la mitología androcéntrica a la vez que la naturaliza y, por tanto, la perpetúa.

Como hemos podido comprobar, estas cuatro dimensiones del sujeto están reflejadas en los videojuegos. En ellos se reproducen los esquemas de la mitología androcéntrica según los cuales las mujeres tienen unas características particulares (físico, carácter, gustos, habilidades, etc.) que las sitúan en un plano de inferioridad frente a los varones, cuyas características les posibilitan desempeñar profesiones de mayor prestigio social, ostentar cargos de poder y, en definitiva, ser superiores a ellas. De este modo, acaba naturalizándose una situación de sometimiento y exclusión cuya explicación recae del lado de las condiciones sociopolíticas e históricas y, en ningún caso, de la «naturaleza».

En el caso del yo-tecnológico, que definíamos con la dicotomía usuaria/creadora, éste podría codificarse cayendo en uno de los dos lados de la dicotomía siempre que se cumplieran ciertas condiciones: que la identidad yo-mujer unida a la identidad yo-jugadora llevara a un acercamiento o no a la ciencia y la tecnología. Si las niñas y adolescentes codifican su yo-mujer en función del substrato ideológico y el universo simbólico de su cultura que las conceptualiza como ineficaces para la ciencia y la tecnología, no se sentirán atraídas por estos ámbitos, rechazándolos y alejándose de ellos. Si, a pesar de esto, pudieran encontrar alguna manifestación cultural que les resultara intrínsecamente atractiva, como los videojuegos, y que las representara como capaces para la ciencia y la tecnología, podrían incorporarse a estas ramas del conocimiento. Los videojuegos, en tanto que producto cultural tecnológico intrínsecamente atractivo, atraen a las niñas y adolescentes hacia el uso de elementos tecnológicos pero, sin embargo, dado su substrato ideológico, no las atrae hacia la creación y la producción de elementos tecnológicos pues no podrán encontrar en ellos ningún referente que les permita, por aprendizaje vicario, sentirse aptas para desempeñar este tipo de funciones o desarrollar ciertas habilida-

des, ni les permitirá siquiera sentir que éstas son propias de «su género». Esto implicará el desarrollo de una identidad tecnológica «usuaria».

Los videojuegos no son las únicas praxis generadoras de identidad: asistir a la escuela, ir a la iglesia o ejercer determinadas profesiones generan identidades al igual que lo hacen los videojuegos. En la escuela, en la iglesia y en el ejército la generación de identidades es más directa e intencional, nos adoctrinan explícitamente cuando acudimos allí para orientar nuestra vida, nuestras acciones y nuestros sentimientos. Algo similar sucede en la familia o en los grupos de amigos. Sin embargo, los videojuegos no se nos presentan como generadores de identidades en un primer vistazo, más bien parecen herramientas de ocio inocentes, listas para pasar el rato. Como hemos visto, esto no es así. Un producto cultural tan atractivo como son los videojuegos, especialmente para adolescentes y niñas y niños, está sirviendo como un claro referente en sus vidas de modelos a imitar. El hecho de que no estén adoctrinando explícitamente (como en las películas y cuentos infantiles o los anuncios de televisión) no quiere decir que no estén transmitiendo valores y determinada ideología.

### 2.3. Videojuegos como praxis auto-generadoras de identidad

No obstante las limitaciones que presentan los videojuegos y la carga androcéntrica presente en los mismos, aún quedan algunas características por analizar que nos mostrarán las enormes ventajas que puede ofrecernos este medio para la deconstrucción de la identidad de género estereotipada.

En primer lugar, si bien es cierto que la gran mayoría de los videojuegos reproducen los modelos de masculinidad y feminidad sexistas, existen otros que no están tan cargados de estereotipos, como *Mirror's Edge* (en cuanto al diseño del avatar), *World of Warcraft* (en cuanto a las habilidades), etc.

Y en segundo lugar, en tanto que las praxis de juego pueden ser más determinantes que el substrato ideológico del videojuego a la hora de generar una identidad. Es decir, diferentes modos de juego (juego crítico, juego performativo, jugar de un modo no contemplado inicialmente por el desarrollador, etc.), pueden suponer praxis deconstructivas de las identidades de género estereotipadas.

Por ejemplo, los videojuegos masivos multijugador de rol on-line (MMORPG) permiten a las chicas reducir su imagen estereotipada y adquirir consecuentemente mayor competencia en las habilidades y destrezas necesarias para estos juegos como apuntan (Bryce y Rutter, 2002; Escofet y Rubio, 2007). Esto no es así porque la imagen de los avatares femeninos estén siempre libre de estereotipos, sino porque las habilidades así como los oficios y profesiones que pueden ejercer no encuentran en la mayoría de los casos de trabas de género, además de que este tipo de juegos invitan a practicar el juego performativo dadas sus características.

J. Feliu y J. HJ. Feliu y J. Heredia analizan los resultados del estudio *Women and games: technologies of the gendered self*: «De los resultados obtenidos destacamos su observación de que aquellas mujeres que pertenecían al grupo de jugadoras habituales (10 horas de juego a la semana) mostraban una mayor integración de los videojuegos en su vida diaria y en su identidad de género, mostrándose esta última como más andrógina que la observada en los otros dos grupos de mujeres.» (Feliu y Heredia, 2009). Si obviamos que afirmar una identidad «andrógina» tal y como señalan estos autores, está reproduciendo la lógica androcéntrica, lo que apuntan estos resultados es que determinadas praxis de juego conducen a eliminar estereotipos de género perjudiciales para las mujeres, así como permiten un verdadero cambio en las formas de relación social y en los mecanismos para formarse una identidad de los sujetos.

Si nos centramos en el avatar, podemos encontrar tanto en este tipo de videojuegos como en otros (simulación social, como *Los Sims*, o de rol como

el *Icewind Dale*), la posibilidad de configurar nuestros propios avatares, lo que permite tanto proyectar el propio auto-concepto como experimentar con múltiples identidades. Esta experimentación también puede darse en videojuegos marcadamente sexistas (en tanto que podemos seleccionar diversos avatares de diferentes clases y experimentar con las identidades estereotipadas, subvirtiéndolas en tanto que las performamos), o incluso con videojuegos cuyo avatar es completamente abstracto, o no representa figuras humanas (como puede apreciarse en la *figura 2*, sobre el avatar del Sonic, que supuestamente representa un erizo azul, podemos proyectar un adorable cachorrito o bebé, un «hombre» apuesto, una «mujer», o miles de formas no antropomorfas). En los mundos virtuales de los videojuegos podemos experimentar la asunción de múltiples identidades fluidas y contingentes, de hecho podemos considerar que muchas de esas identidades son una parte de nosotras, una dimensión de nuestra subjetividad que se manifiesta en la pantalla.

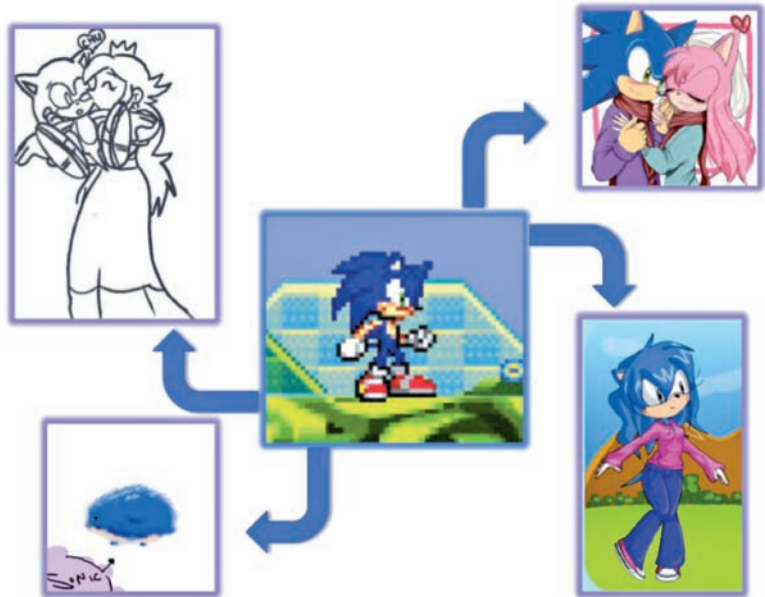


Figura 2. Diferentes proyecciones del avatar.

La identificación que podemos establecer con diferentes avatares puede resultar una experiencia deconstructiva de la propia identidad, a la vez que constructiva. Deconstructiva porque posibilita una ruptura virtual del esencialismo: puedo experimentar a mí misma asumiendo diferentes roles, puedo convertirme en un hombre-avatar o en una mujer-avatar con un solo click, y esto me permite comprender de una forma vívida la performatividad del género. El pacto de ficción que establecemos con el avatar abre una vía para comprender el pacto que también asumimos constantemente con nuestros cuerpos en sus múltiples dimensiones; el cuerpo como constructo de la medicina (que establece distinciones excluyentes: cuerpo enfermo/cuerpo sano; lo fragmenta en órganos, componentes químicos, patologías, y opera en consecuencia físicamente sobre él extirpando o medicando), el cuerpo sexuado (que establece una división del mundo atendiendo a determinadas características biológicas y que impone desde ellas una gestión del tiempo, el comportamiento y la vida de los seres humanos) o el cuerpo para el sexo (que configura patrones de lo deseable y estándares de belleza que en muchos casos entran en conflicto con la idea del cuerpo sano de la medicina y en consecuencia opera, depila, maquilla y medica) entre otros. Podemos comenzar a comprender entonces, a partir de nuestra experiencia en la pantalla, que asumimos un pacto con estos nuestros cuerpos, un pacto también de ficción. Como señala Sherry Turkle: «La tecnología informática no sólo cumple “la estética posmoderna”, [...] acentuando y concretando la experiencia

posmoderna, sino que ayuda a que esta estética esté en la calle a la vez que en los seminarios. Los ordenadores encarnan la teoría posmoderna y la llevan a la práctica.» (Turkle, 1997, p. 26).

### 3. CONCLUSIÓN: REAPROPIACIÓN DEL CÓDIGO

Pero esta experiencia de una identidad fluida y de la in-esencialidad del cuerpo no emerge del juego necesariamente, ni se encuentra explícita en él. Para que podamos vivirla satisfactoriamente es necesario que medie un juego crítico que vaya acompañado de una alfabetización digital crítica y de la ruptura de la brecha digital de género.

Salvar la brecha digital de género y llevar a cabo una alfabetización digital crítica requiere romper, en un primer momento, el círculo de la exclusión al que se ven sometidas las mujeres en la sociedad digital: la escasa presencia de mujeres en las áreas de ciencia y tecnología lleva adosada una larga historia de exclusión, por ello, a pesar de que en la actualidad no se encuentran barreras institucionales que impidan a las mujeres acceder a estas áreas, existe una serie de microdesigualdades y de mecanismos sutiles que continúan alejándolas de estos ámbitos. Por ello, encontramos pocas mujeres ostentando cargos de autoridad y responsabilidad, así como en las áreas creativas de la industria de los videojuegos. Esto contribuye a perpetuar la imagen de las mujeres como menos aptas que los varones para desempeñar este tipo de tareas, lo que perpetúa el estereotipo androcéntrico que se mantiene anclado en nuestro substrato cultural. Los videojuegos reproducen este estereotipo androcéntrico, así como otros muchos, representando a las mujeres fuera de los círculos de ciencia y tecnología y, cuando lo hacen, siempre aparecerán en puestos subordinados o relacionados con el cuidado. Las videojogadoras no podrán encontrar un referente en sus juegos que las incite y motive a participar en ciencia y tecnología (lo que sí encontrarán los videojugadores), lo que contribuirá a que no se sientan atraídas a participar en estos ámbitos de forma activa, estudiando carreras universitarias relacionadas con ellos o ejerciendo puestos como creadoras, diseñadoras, jefas de equipo, etc. Así, las mujeres se mantendrán alejadas de la ciencia y la tecnología cerrando de este modo el círculo de exclusión, que continuará naturalizando esta situación, aún siendo ésta únicamente el producto de unas condiciones históricas y sociopolíticas concretas.

Como hemos podido comprobar, los videojuegos pueden ser reapropiados como una herramienta eficaz para una construcción de la identidad de género libre de cargas sexistas androcéntricas que permita la ruptura del círculo de la exclusión: una verdadera praxis autoconsciente de experimentación, es el medio para re-construir nuestra identidad yo-mujer, en relación a nuestra identidad yo-jugadora, sobre las ruinas de las identidades precedentes (deconstruidas), de modo que no acarree más una identidad tecnológica meramente «usuaría» sino también «creadora». Sólo de este modo podemos empezar a reapropiarnos del código y generar diferentes universos simbólicos que impregnen la tecnología, incluyendo tanto los videojuegos como la red.

En la sociedad digital, el empoderamiento en los ámbitos tecnológicos ha devenido indispensable: si se lleva a cabo un verdadero cambio en el substrato ideológico y en las redes de poder presentes en ella, será extrapolado indefectiblemente al resto de ámbitos.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUILERA MOYANO, M. A., MÉNDIZ NOGUERO, A. et al. (2004). *Videojuegos y educación*. Madrid: Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. Disponible en: <http://ares.cnice.mec.es/informes/O2/documentos/indice.htm>. [Consulta 18 de agosto de 2011].
- ALONSO, E. (2011). *La quimera del usuario. Resistencia y exclusión en la Era digital*. En prensa.
- BANDURA, A., ROSS, D., y ROSS, S. (1961). *Transmission of aggression through imitation of aggressive models*, First published in *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63, 575-582.



- **BEAUVOIR, S.** (1999). *El segundo sexo. Vol. II: La experiencia vivida*, Madrid: Ediciones Cátedra.
- **BOURDIEU, P.**, *La dominación masculina*, Barcelona, Anagrama, 2000. pág. 7-8.
- **BRYCE, J. y RUTTER, J.** (2002). "Killing like a girl: gendered gaming and girl gamers' visibility." *CGDC Conference Proceedings*, Finlandia, pp. 243-255. Disponible en: <http://www.digiplay.org.uk/media/cgdc.pdf> [Consulta 3 agosto 2011].
- **CABAÑES MARTÍNEZ, E.** (2009). *Videojuegos: las chicas también matan*. Disponible en: <http://euridiceca-banes.es.tl/Videojuegos%2C-las-chicas-tambi-e2-n-matan.htm>. [Consulta 10 de agosto de 2011].
- **CASTAÑO, C.** (2007). *La segunda brecha digital y las mujeres*. Disponible en: [http://www.donestech.net/ca/la\\_segunda\\_brecha\\_digital\\_y\\_las\\_mujeres\\_por\\_cecilia\\_castano\\_collado](http://www.donestech.net/ca/la_segunda_brecha_digital_y_las_mujeres_por_cecilia_castano_collado). [Consulta 2 agosto 2011].
- **CASTAÑO, C.** (2008). *La segunda brecha digital*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- **CASTAÑO, C. y GONZÁLEZ, A.** (2008). "La disparidad entre la participación y la posición de las mujeres en la investigación TIC: El caso del Plan Nacional de I+D+i". *Revista madri+d, extra 21*, pp. 118-126.
- **CASSELLS y JENKINS** (2000). *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, MIT Press Cambridge, MA, USA.
- **CONSALVO, M.** (2004). "Primeras citas e idilios de cuentos de hadas. La sexualidad en los videojuegos" en: Álvarez Reyes, J.A. (comp.) (2008). *Catálogo de la exposición "Try again"*, San Sebastián: Brizzolis.
- **DÍEZ GUTIÉRREZ, E. J.** (coord.) (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, Madrid: CIDE/Instituto de la mujer.
- **ESCOFET, A. y RUBIO, M.J.** (2007). La Brecha Digital: Género y Juegos de Ordenador. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 5(1), pp. 63-77. <http://www.rinace.net/arts/vol5num1/art4.pdf>. (Consultado el 10 de diciembre de 2011).
- **ESCRIBANO, F.** (2010). *Las mujeres y los negros no la saben meter. La discriminación por sexo y raza a través del cristal líquido de los videojuegos*. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/75377212/Las-Mujeres-y-Los-Negros-No-La-Saben-Meter> (Consultado el 4 de enero de 2012).
- **ETXEBERRÍA BALERDI, F. ET AL.** (1997). *Videojuegos y educación*. Ediciones Universidad de Salamanca. Disponible en [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_02/n2\\_art\\_etxeberria.htm](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm) (Consultado el 10 de diciembre de 2011).
- **FELIU, J., HEREDIA, J.** (2009). *Líneas de investigación en videojuegos y género: presente de desigualdad ¿futuro de ?*, Actas del IV congreso de la Cibersociedad. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/lineas-de-investigacion-en-videojuegos-y-genero-presente-de-desigualdad-futuro-de/997/> [Consulta 19 de agosto de 2011]
- **GONZÁLEZ GARCÍA, M. y PÉREZ SEDEÑO, E.** (2002). "Ciencia, tecnología y género. CTS+I". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, n° 2, p. 5. Disponible en: <http://www.oei.es/revistactsi/numero2/vari02.htm> [Consulta 11 de agosto de 2011].
- **HARAWAY, D.** (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Cátedra.
- **LAKOFF, R.**, *Lenguaje y lugar de la mujer*, Barcelona: Hacer, D.L., 1981.
- **PÉREZ MARTÍN, J.** et al. (2006). *Mujeres y videojuegos: hábitos y preferencias de las videojugadoras*. Universidad europea de Madrid. Disponible online en: [www.adese.es/pdf/EstudioMujeresyvideojuegos.pdf](http://www.adese.es/pdf/EstudioMujeresyvideojuegos.pdf) [Consulta 10 de agosto de 2011]
- **PÉREZ SEDEÑO, E.** (2000). "¿El poder de una ilusión? Ciencia, género y feminismo" en: LÓPEZ DE LA VIEJA, M.T. (ed.) (2000). *Feminismo: del pasado al presente*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- **PÉREZ SEDEÑO, E.** (2001). *Retóricas Sexo/Género* en PÉREZ SEDEÑO, E. (coord.) (2001) *Ciencia y Género*, Madrid: Editorial Complutense.
- **PÉREZ SEDEÑO, E.** (coord.) (2003). *La situación de las mujeres en el sistema educativo de ciencia y tecnología en España y su contexto internacional*, Programa de análisis y estudios de acciones destinadas a la mejora de la calidad de la enseñanza superior y de actividades del profesorado universitario.
- **PIMENTEL, K. y TEXEIRA, K.** (1992) *Virtual Reality. Through the New Looking Glass* Intel/McGraw-Hill New York.; 2ªEdic.1995, 43.Si vas a foliar, pide primero
- **RUBIO MÉNDEZ, M. Y CABAÑES MARTÍNEZ, E.** (2011a). *Identity and simulacrum. Thank you, Mario, but your identity is in another castle*. Actas del V congreso internacional Philosophy of the Computer Games. Atenas. Disponible en: <http://2011.gamephilosophy.org/> (Consultado el 10 de diciembre de 2011).
- **RUBIO MÉNDEZ, M. Y CABAÑES MARTÍNEZ, E.** (2011b). *Videojuegos y género en la práctica docente*. Actas del III congreso nacional investigación y género. Sevilla. En prensa.
- **TURKLE, S.** (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.