



Nómadas (Col)

ISSN: 0121-7550

nomadas@ucentral.edu.co

Universidad Central

Colombia

Cabra, Nina Alejandra

MUÑECAS DE PLOMO Y SOLDADITOS DE TRAPO: EL VIDEOJUEGO COMO  
MIGRACIÓN A OTRAS EXPERIENCIAS DE GÉNERO

Nómadas (Col), núm. 39, octubre, 2013, pp. 165-179

Universidad Central

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105129195012>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

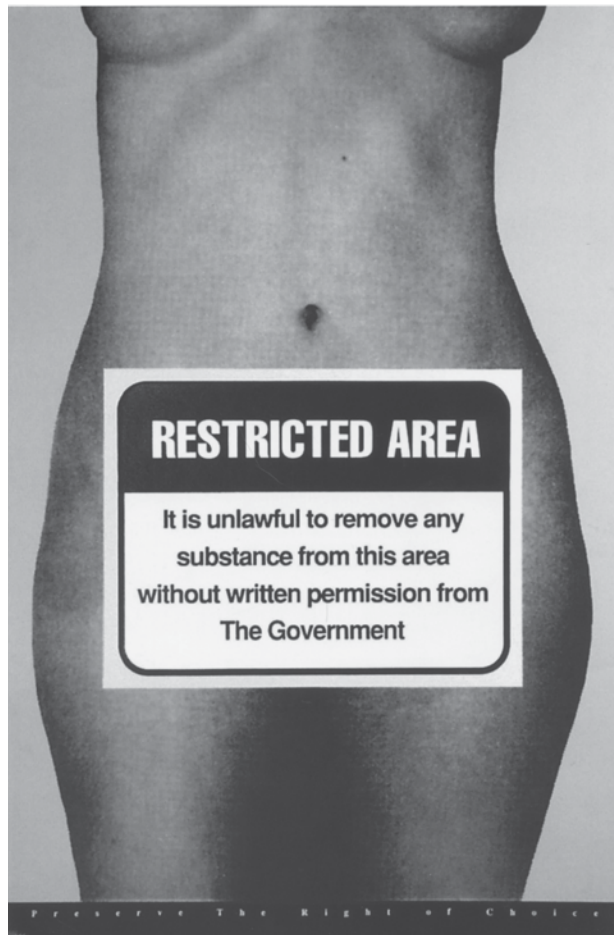
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



## 5. SENSIBILIDAD Y GLOBALIZACIÓN

*SENSIBILIDADE E GLOBALIZAÇÃO*

*SENSIBILITY AND GLOBALIZATION*



Anonymous | Los siete vicios | San Francisco Print Collective |

IMAGEN TOMADA DEL LIBRO *CARTELES CONTRA UNA GUERRA* | JAMES HENRY MANN | EDITORIAL GUSTAVO GILL, 2003

# MUÑECAS DE PLOMO Y SOLDADITOS DE TRAPO: EL VIDEOJUEGO COMO MIGRACIÓN A OTRAS EXPERIENCIAS DE GÉNERO\*

*BONECAS DE CHUMBO E SOLDADINHOS DE TRAPO: O VIDEOGAME  
COMO MIGRAÇÃO A OUTRAS EXPERIÊNCIAS DE GÊNERO*

*TIN DOLLS AND LITTLE RAG SOLDIERS, VIDEOGAMES AS  
MIGRATION TO OTHER GENDER EXPERIENCES*

Nina Alejandra Cabra\*\*

*El artículo aborda la idea de que los videojuegos tienen un papel fundamental en la constitución y transformación de las identidades de género. Se plantea que los videojuegos transforman el espacio en el que se dan las prácticas de juego de hombres y mujeres contemporáneos, además de que alteran la noción de espacio y tiempo, fundamentales en la concepción de feminidad. Finalmente, se señala que al modificar la noción de espacio, se abren alternativas de administración de las fuerzas y emociones agresivas y creativas de las mujeres, que pueden alterar las masculinidades y las feminidades.*

*Palabras clave: videojuegos, género, feminidad, masculinidad, espacio-tiempo, juegos del género.*

*O artigo aborda a ideia de que os videogames têm um papel fundamental na constituição e transformação das identidades de gênero. É exposto que os videogames transformam o espaço no que se dão as práticas de jogo de homens e mulheres contemporâneos, além de que alteram a noção de espaço e tempo, fundamentais na concepção de feminidade. Finalmente, assinala-se que ao modificar a noção de espaço, se abrem alternativas de administração das forças e emoções agressivas e criativas das mulheres, que podem alterar as masculinidades e as feminidades.*

*Palavras-chave: videogames, gênero, feminidade, masculinidade, espaço-tempo, jogos do gênero.*

*The paper approaches the idea of videogames as fundamental in the creation and transformation of gender identities. It states that, apart from altering the space and time notion, fundamental to the concept of femininity, videogames transform the spaces in which contemporary men and women play games. Finally, it is shown that by modifying the space notion, new ways arise to manage strength, aggressive and creative emotions, which can alter both masculinities and femininities.*

*Key words: videogames, gender, femininity, masculinity, space-time, gendered games.*

\* Este artículo hace parte de la investigación doctoral "Videojuegos: experiencias de conocimiento de jóvenes urbanos", desarrollada para optar por el título de Doctora en Antropología de la Universidad de los Andes, que se encuentra en su fase final. El proyecto es financiado por la Universidad Central.

\*\* Comunicadora Social, Especialista en Comunicación-Educación, Magíster en Filosofía y candidata a Doctora en Antropología de la Universidad de los Andes. Docente-investigadora del Iesco, Universidad Central, Bogotá (Colombia), y allí mismo, coordinadora de la línea de Jóvenes y Culturas Juveniles. E-mail: ncabraa@ucentral.edu.co

*No es en absoluto merced a una revolución concebida mediante conceptos racionales de Occidente como el mundo cambia o cambiará, sino gracias al surgimiento de lo inútil, de lo gratuito y del inmenso flujo de juego.*

Jean Duvignaud

El juego inaugura espacios fronterizos y rompe los lineamientos y determinaciones de la vida cotidiana. Una de las más encantadoras cualidades del juego es que tiene el poder de trastocar el orden, y de abrir nuevas posibilidades de acción y sensación para quienes lo juegan. “La palabra juego combina entonces las ideas de límites, de libertad y de invención” (Caillois, 1997: 10). El juego implica una constante tensión entre lo establecido, lo posible y lo imaginado por quienes juegan y se transforman en el acto mismo de jugar. Este texto nace de una inquietud lúdica por la ruptura de los límites impuestos por la tendencia sociocultural tradicional de los juegos, que constriñe a las niñas y jóvenes a jugar con “muñecas de trapo” (juegos que se piensan femeninos, como el propio cuidado de la muñeca, la cocinita, ligados a cierta idea de fragilidad y pasividad) y a los hombres a jugar con “soldados de plomo” (vinculados con cierta idea de dureza y agresividad), reduciendo y limitando la riqueza del jugar. Y así surge la pregunta por ¿qué pasaría si los hombres pudieran participar de la dulzura, del cuidado del otro, de la fragilidad y la pasividad en sus juegos? ¿Qué pasa cuando las mujeres participamos de la dureza y la agresividad en nuestra forma de jugar? ¿Qué pasa si las muñecas se hacen de plomo y los soldaditos se vuelven de trapo, aunque sea transitoriamente?

En este orden de ideas, la pregunta fundamental que rastrea este texto es ¿cuáles son las implicaciones del juego, específicamente del videojuego, en las configuraciones de género entre jóvenes contemporáneos/as de clase media, en el contexto de una ciudad como Bogotá? El hecho de que la pregunta se refiera específicamente a los videojuegos, implica el reconocimiento de que la tecnología, en particular la digital, también altera y reconfigura los elementos fundamentales de las nociones de *género*, pues

[...] aunque la competencia tecnológica no se defina únicamente por performar el género, sí que tiene una

relación estrecha con éste: se considera a los hombres como competentes con las tecnologías en virtud de su performación de la masculinidad, y las mujeres se muestran como carentes de esas mismas competencias cuando performan la feminidad adecuadamente (Gil-Juárez *et ál.*, 2010: 212).

Al respecto, planteo que el videojuego se perfila como un ámbito estratégico para la administración de las emociones y fuerzas agresivas y creativas de hombres y mujeres, lo cual lo configura como un punto clave a la hora de comprender las dinámicas y posibles transformaciones de las feminidades y masculinidades contemporáneas. En este sentido, propongo la idea de que el videojuego puede ser un ámbito de juego que reproduce el orden tradicional de las identidades de género, pero también tiene elementos potenciales que pueden subvertir el ordenamiento tradicional, a través de la apertura y el descentramiento del espacio y de la inauguración de una tercera zona de género, ésta implica un espacio relativo y activo que rompe con la idea de *espacio vacío y pasivo* (idea que está en la base de la noción más tradicional de *feminidad*). “Esto es especialmente importante al analizar la relación entre género y el juego, ya que los cuerpos físicos y los espacios son generizados” (Lin, 2008: 54). Esta reflexión hace parte de la revisión teórica y del estado del debate de mi tesis de doctorado.

Adicionalmente, es importante resaltar que el estudio parte de la idea de que el videojuego es un espacio de intersección de las fuerzas creativas y potentes del juego, con los flujos y agenciamientos propios de la tecnología digital. Desde mi perspectiva, esta condición híbrida hace del videojuego un artefacto cultural muy potente, que puede reforzar o desestabilizar las relaciones tradicionales y la desigualdad de género. Esta consideración parte de la base de que, en la llamada *dominación masculina*, se dan una serie de situaciones relacionadas con ciertas formas de la acción que se expresan en principios prácticos. Específicamente, me refiero al principio de la dominación masculina que “confiere al hombre el monopolio de la manipulación de los objetos técnicos y de las máquinas” (Bourdieu, 2000: 117). En este punto, se puede pensar que la noción de *género* tiene una profunda y significativa relación con las máquinas y los objetos técnicos, en tanto instrumentos, prótesis

Zeina Abirached | TOMADA DE *EL JUEGO DE LAS COLONDRINAS*, NOVELA GRÁFICA | EDICIONES SINS SENTIDO

o potenciadores de la acción humana en el mundo contemporáneo; y dicha relación no se reduce al hecho de que la tecnología sea usada por hombres o por mujeres, sino que supone igualmente el trastocamiento de las nociones fundamentales sobre las que se configuran o deshacen las identidades y las sensibilidades de los sujetos que usan, habitan y producen dichas tecnologías. Por otro lado, en el estado de la discusión en el campo de jóvenes en Colombia, encontramos que

[...] las preguntas por el género están restringidas a los habituales temas de sexualidad y salud sexual y reproductiva, revela una estereotipia común a la investigación social en la cual la cultura juvenil, las cuestiones del trabajo o la participación social y otros aspectos más de la formación de los sujetos se suponen extrañas o independientes de los efectos que tiene el género como ordenador social, que en el caso de la investigación sobre jóvenes en Bogotá representan uno de los más grandes vacíos y actos de invisibilización (Serrano, 2003: 110).

Atendiendo a este vacío, que se configura como una necesidad epistemológica y ética, la equidad de género ha sido un compromiso de este trabajo, pues como se verá a lo largo del presente texto, los videojuegos han sido pensados y estudiados como una práctica fundamentalmente masculina. En la revisión del estado de la discusión, encontramos una marcada tendencia a asu-

mir los videojuegos como un territorio estrictamente de los hombres, sobre todo entre jóvenes, pues en niños/as la tendencia es diferente. Y cuando en muchos estudios sobre videojuegos, se aborda la noción de *género*, “construyen y estudian el género como carencia” (Jenson y De Castell, 2010: 52) desde una perspectiva esencialista, que confunde el sexo con el género y que se refiere a lo femenino como carente y falto de (experiencia, interés, gusto por los videojuegos) (Jenson y De Castell, 2010). Esta tendencia de investigación también pasa por alto el hecho de que las prácticas de juego ocurren en determinados espacios, y que dicha relación entre juego, género y espacio se transforma para dar paso a nuevas relaciones y efectos de género. A continuación, presento una aproximación a la importancia del espacio, en tanto lugar de juego, y a las transformaciones que los videojuegos han generado en la relación género-espacio.

### JUGUEMOS EN EL BOSQUE... ¿EL BOSQUE ESTÁ?

Hemos señalado que darle una importancia significativa a la categoría de *género* implica reconocer que las mujeres jóvenes han sido invisibilizadas en muchos procesos de investigación, y en otros casos, la idea de *lo masculino* se reduce a una descripción somera (y en



muchos otros estereotipada) de la actitud de algunos hombres. En este caso, encontramos que “con demasiada frecuencia, el estudio de videojuegos ha supuesto el estudio de chicos jugando juegos de computadora” (Cassell y Jenkins, 1998: 5). Y, en realidad, la presencia mayoritaria de los hombres en relación con los videojuegos (y en general con diversas expresiones de la tecnología digital), puede ser también un ejercicio de invisibilización de prácticas de mujeres jóvenes, y la aceptación de un presupuesto que se asume como una verdad naturalizada.

Aunque entre jóvenes la mayoría de videojugadores son hombres, encontramos que “los *gamers* abarcan también una gran población de mujeres, con torneos de juegos importantes en la división femenina, ahora en boga” (Westman y Bouman, 2006: xiv). En relación con este tema, es clave resaltar que el asunto de género va más allá de la inclusión o no de las mujeres como grupo usuario, ya que implica pensar el videojuego como un espacio significativo en la constitución de las identidades de género, y con un alto potencial para modificar las relaciones y producciones de sentido que configuran el género en una sociedad determinada.

Sobre este punto, también cabe señalar que, en relación con los videojuegos, “un asunto central es que muchos de los juegos son un espacio para la producción de masculinidad contemporánea y que una exploración de las *relacionalidades* debe tomar esto en cuenta antes que todo” (Walkerdine, 2007: 4, traducción mía). Así mismo, es importante pensar los espacios en los que se dan las prácticas de estas comunidades de juego en términos de encuentros y percepciones intragénero e intergénero.

En relación con la (aparente) tensión dicotómica femenino/masculino, es importante señalar que estos ordenamientos de género tienen que ver mucho con los espacios y posibilidades de juego que han tenido los niños/as en la sociedad actual. Al revisar este punto, encontramos la idea de que

[...] la cultura de los chicos resultó de la creciente separación de la esfera pública masculina de la esfera privada femenina en el nacimiento de la Revolución Industrial. Los chicos fueron alejados de la vida del trabajo de sus padres y fueron puestos al cuidado de

sus madres. [...] los chicos escaparon del hogar hacia el espacio de juego del afuera, liberándose para poder participar de una semi autónoma cultura de chicos que se configuró en oposición a la cultura materna (Jenkins, 1998: 269).

Según el planteamiento de Jenkins, la habitación era el territorio de las mujeres, y la calle se convirtió en un espacio masculino, que abría todas las posibilidades de las nuevas ciudades a la participación masculina.

Al respecto, Feixa señala esta separación espacial determinada por el género y sus implicaciones en la configuración de las llamadas *culturas juveniles*. Este autor plantea que hasta cierta época, se puede asumir



Serie *Interiores 6* | FOTOGRAFÍA | DANIEL FAJARDO B.

[...] la “cultura de habitación” (*bedroom culture*) como factor distintivo de las microculturas juveniles femeninas. Tradicionalmente, la juventud ha tendido a verse como un territorio masculino vinculado a la sociabilidad en el espacio público (calle, mercado de ocio). La invisibilidad de las muchachas en las culturas juveniles se debía, en parte, a su reclusión en el espacio privado debido al mayor control familiar y sexual (Feixa, 2008: 37).

Sin embargo, la aparición de las tecnologías digitales ha transformado estas cartografías del juego y de las presencias de jóvenes hombres y mujeres en las esferas de lo público y de lo privado. Con el auge de las llamadas *tecnologías de información y comunicación digitales* (TIC) (computador, videojuegos, principalmente), los lugares y los roles de género se han trastocado. Según Feixa, a finales de los años setenta y comienzos de los ochenta del siglo XX (momento en que se inicia el *boom* de los videojuegos y la informática), los jóvenes (hombres y mujeres) se toman la habitación como territorio propio en el que inicia una nueva fase de la vida privada.

La transformación misma de los videojuegos puede haber incidido con mucha fuerza en estos cambios, ya que la revolución digital transformó estos lugares de género, y abrió un espacio que atraía por igual a hombres y mujeres: la virtualidad. Los hombres ingresaron en la cultura de la habitación, rompiendo y reconfigurando las fronteras de género, “y gracias a los videojuegos (consolas, GameBoy, PlayStation), pueden practicar desde su casa lo que antes tenían que hacer en las públicas salas de juego” (Feixa, 2008: 40).

Esta transfiguración del espacio de la habitación implica una transformación de los roles y sentidos del género. En la sociedad contemporánea, “las denominadas culturas de ‘habitación’ son uno de los escenarios donde se construye la identidad personal y social de los adolescentes, el lugar físico y virtual desde el cual se abren al mundo o se encierran en sí mismos” (Feixa, 2008: 34). Y una de las condiciones más interesantes de esta cultura de habitación es que ya no es un ámbito cerrado a las mujeres, sino que es habitado por muchos hombres jóvenes que se conectan a sus dispositivos (computador, consolas, portables), para participar de nuevos sentidos de lo público y de lo privado. Porque, definitivamente, el hecho de que muchos hombres jóvenes prefieran su

habitación a la calle, no quiere decir, necesariamente, que se han circunscrito a la esfera de lo privado o lo doméstico. Tal como señala Feixa, la habitación se configura como un espacio de apertura y cerramiento, pero también, y sobre todo, diría yo, la habitación se ha convertido en un espacio de conexión y desconexión, una estación que favorece y permite los tránsitos entre distintos planos de la vida colectiva.

Ahora hablamos de *culturas de habitación* para referirnos a los grupos de jóvenes (hombres y mujeres) que prefieren jugar, socializar, estudiar, investigar, compartir con amigos y amigas a través de las TIC, conectados a las redes sociales, a los videojuegos, a los mundos virtuales, todo esto desde el espacio privado de su habitación. De esta manera, las TIC han configurado una migración de contenidos y prácticas de lo que se consideraba masculino, hacia un espacio que se había marcado como femenino.

Este hecho supone un cambio profundo en las formas en que se asumen las feminidades y las masculinidades. En particular, se plantea un cambio para ciertas masculinidades que prefieren el interior de su habitación y los juegos ante la pantalla. Masculinidades que juegan diferente y se relacionan de un modo distinto a aquéllas tradicionales que se complacen en el ejercicio físico, el deporte, la calle, lo abierto.

## EFFECTOS Y EXPERIENCIAS DE GÉNERO

En el marco de nuestra sociedad, podemos afirmar que “las niñas siempre han gozado de mayor libertad que los niños de participar en juegos transgénero” (Cassell y Jenkins, 1998: 35). Es decir, que la sanción social impuesta sobre los niños que intentan jugar “juegos de mujeres” es más drástica que la que viven las niñas que exploran los juegos de hombres. Este punto, señalado por Cassell y Jenkins en un libro titulado muy sugestivamente *From Barbie to Mortal Kombat* (1998), hace visible un aspecto clave de los videojuegos, y es el hecho de que, así se asuman como juegos masculinos, hay muchas niñas y mujeres jóvenes que hacen desplazamientos de género hacia la práctica del videojuego (y resulta más frecuente y aceptado que ver a un niño jugando con muñecas o a la princesa).

Por otro lado, encontramos que el asunto del género en los videojuegos también tiene que ver con un cierto círculo de poder hegemoníamente masculino, en el que no sólo participan los jugadores.

Ahora tenemos un ciclo peligroso: los editores permiten sólo los juegos que siguen un modelo previamente establecido para ser comercializados a un público previamente definido, y sólo a esas audiencias. El público en cuestión son en su mayoría adultos jóvenes, y en su mayoría hombres (Anthropy, 2012: 6).

Esta tendencia nos habla de la primacía de los hombres en el grupo de los desarrolladores y comercializadores de videojuegos, que es una de las preguntas hechas por Anna Anthropy en su investigación. Dicha preponderancia, señala Anthropy, implica una tendencia a mantener ciertas formas narrativas, en las que se privilegian los ideales de belleza y los valores asociados con los roles de género muy tradicionales y patriarcales, que tienden a preservar las dicotomías femenino/masculino, cuando en la sociedad contemporánea hay otras formas intersticiales y emergentes de vivir el género.

En lo concerniente a las historias y formas de ser (hombre, mujer, ser humano) que presentan los videojuegos, Anthropy cuestiona el hecho de que sólo tenga presencia una masculinidad hegemónica, blanca y agresiva, que destruye y domina todos los contextos a los que llega. Anthropy nos confronta con la idea de que “seguramente una forma artística que ha tenido tanto impacto en la cultura popular como los videojuegos, ahora tiene más que ofrecer que una reducida visión de lo que implica ser humano” (Anthropy, 2012: 3). Pues para esta autora, más allá de las dicotomías reduccionistas, el asunto del género tiene que ver con las múltiples posibilidades de sentido que puede adquirir la vida humana en el contexto de nuestra sociedad. Quién es el ser humano y qué puede llegar a ser, son preguntas mucho más complejas y consecuentes con el mundo plural que habitamos hoy, y por eso esta autora nos muestra la necesidad de apropiarse la posibilidad de pensar los videojuegos como formas culturales que están configurando las identidades, los roles de los individuos, las formas de relación entre seres humanos y con otros seres en el mundo.

En este mismo sentido, Jasmine Kafai (1998) nos plantea que el ambiente de juego constituye un espa-

cio fundamental a la hora de comprender las formas en que se construyen y se transforman las identidades, roles y relaciones de género. Según esta autora, el ambiente de juegos tradicional ha tenido una marcada tensión dicotómica a la hora de establecer opciones de actividades y divertimentos para niños/as y jóvenes (Kafai, 1998). Estas restricciones derivan en configuraciones de género muy tradicionales, que no sólo determinan qué puede ser y hacer un hombre o una mujer, sino que además refuerzan la idea de que éstas son las únicas formas que la condición humana puede adoptar para habitar el mundo.

En última instancia, lo que necesitamos son ambientes de juego que apoyen la versatilidad de niños y niñas en la expresión de sí mismos y mismas, entornos abiertos que desborden su imaginación en lugar de limitarse por las fronteras de los estereotipos de género (Kafai, 1998: 110).

Ahora bien, cuando Anthropy nos conmina a superar las dicotomías y Kafai nos señala los estereotipos de género, es importante resaltar que éstos y aquéllas se refieren a la idea de que los sujetos sólo se pueden construir en tanto femeninos o masculinos, ubicándose de manera clara en una de las dos partes de la dicotomía. Precisamente es en este punto donde se inscribe la transgresión de una experiencia distinta del género, pues los sujetos viven la experiencia de transitar de un lado a otro, migrando hacia otras formas de ser, que se suponían vedadas por ser (supuestamente) el polo opuesto de su propia condición. En otras palabras, la experiencia de jugar diferente permite a los sujetos participar de lo otro en términos de género; permite a lo masculino participar de flujos y fuerzas femeninas y a lo femenino le posibilita la participación en fuerzas y flujos masculinos. Y en este tránsito, se recorren múltiples cursos y transcurso, que alteran y trastocan la vida y lo que los sujetos pueden y logran ser.

Por otra parte, preguntar por la composición de lo femenino y lo masculino hoy, supone una revisión de la noción misma de *identidad de género*. Como ya hemos señalado, es fundamental subvertir la idea de que hay identidades de género como algo fijo y estable que determina a los sujetos a ser de ciertas formas, de cara a los rasgos de las marcas corporales. La identidad de género en la sociedad contemporánea aparece más



como una pregunta, una zona de incertidumbre, que como un dato fijo y acabado. Desde diversas perspectivas, convertir la identidad de género en una pregunta supone un acto político, que confronta el orden establecido y reconoce la pluralidad y diversidad de formas de ser que puede asumir la condición humana en el mundo de hoy.

En relación con este cuestionamiento, es importante retomar el argumento de Butler en contra de la idea de una sustancia que contiene el género como atributo, o incluso, como un rasgo propio de una esencia (Butler, 2007 [1990]). Superada la visión de que el género es una disposición natural, que preexiste a los sujetos, se abre la pregunta por las formas de concebir el género, y sus implicaciones para la realización de la condición humana. En primera instancia, podemos considerar que, “como un fenómeno variable y contextual, el género no designa a un ser sustantivo, sino a un punto de unión relativo entre conjuntos de relaciones culturales e históricas específicas” (Butler, 2007 [1990]: 61).

Podemos afirmar que este punto de unión no está fijo, ni limitado en sus posibilidades de desplazamiento. Además, los conjuntos de relaciones culturales e históricas son conjunciones de movimiento, de acciones y significaciones siempre cambiantes, y pueden pensarse como conjuntos difusos y relativos. Este movimiento implica una serie de correlaciones con diversos planos de acción, y tal como afirma Butler (2007 [1990]), en este sentido, el género siempre es un hacer. Butler argumenta que, sólo en la repetición del hacer, se llega a la ilusión de ser una sustancia, con una identidad de género fija y establecida. En contraposición con la idea del género como atributo estable y constante de la persona, se presenta la condición del género como un hacer o, más bien, como una serie de acciones.

El argumento que propongo en este punto es que las acciones, a diferencia de los atributos, pueden interrumpirse, sobreponerse, reemplazarse, alterarse o acelerarse; pueden generarse acciones simultáneas, y en distintos planos de significación; además, mi argumento pone de relieve el hecho de que las acciones y los eventos tienen lugar en un espacio y en un tiempo determinados, y que la concepción que tengamos de éstos (tiempo y espacio), es clave en la constitución



José Muñoz | TOMADA DE *EL PERSEGUIDOR* | Julio Cortázar  
LIBRO ILUSTRADO | EL ZORRO ROJO, 2009

de la noción misma de *género* y en las prácticas que de ésta se derivan. Este hecho se hace más tangible en el escenario contemporáneo, transformado y reconfigurado por la presencia de las máquinas y la tecnología digital, resignificado a la luz del concepto de *relatividad del tiempo y el espacio*, que ha puesto en duda cualquier noción de *absoluto* e *invariabilidad*. Con respecto a este asunto, resulta muy interesante verificar que

Las teorías posmodernas ofrecen un conjunto de posibilidades diferente, en el que el concepto de *género* es desgenerizado en tanto las dicotomías han explotado, las prácticas se han quebrado, los roles y reglas se han subvertido, las posiciones y direcciones se han invertido. En consecuencia, las tecnologías asumen nuevas funciones que reconfiguran los conjuntos de prácticas y relaciones sociales. En lugar de una “identidad de género” fija, hay un conjunto cambiante y fluido de “efectos de género” (Kafai, 1998: 253).

Desde este punto de vista, podemos pensar el hecho de que no existen rasgos, cualidades o atributos que puedan definirse como esencialmente masculinos o femeninos de manera absoluta. Tal como señala Kafai, los efectos de género son fluidos, inestables y cambiantes, y nos hablan de sujetos que están en constante resignificación. Así, podríamos hablar de flujos de masculinidad, o flujos de feminidad, y de constantes transiciones entre dichos flujos. Adicionalmente, es importante pensar que no es posible hacer un corte preciso en un flujo, y que las fronteras entre unos y otros siempre implican zonas de transición, de mezcla y fusión. De tal forma, esta perspectiva cuestiona la idea de que se puedan mantener dos polos de una dicotomía, sin que haya mezclas o matices intermedios. De hecho, uno de los efectos de género que viven los sujetos hoy, sería que hay momentos de fusión y de tránsito entre flujos de masculinidad y feminidad, migraciones de género.

Ahora bien, estos flujos ocurren en el cuerpo y a través de éste, y aunque hay posturas de género muy enfocadas en la producción de discursos o en las tensiones de poder, también hay perspectivas más flexibles en torno a la presencia y carnalidad de la existencia de los sujetos del género. Si bien es cierto, se sigue reconociendo que el género es una construcción social que define y moldea el cuerpo, también es importante reconocer que podemos construir y transformar el género, y que una de las formas de hacerlo es precisamente mediante el cuerpo. Desde esta óptica, podemos pensar que “el género es un proyecto para renovar la historia cultural en nuestros propios términos corpóreos” (Lamas, 2002: 156).

Desde los planteamientos de Bourdieu y a partir de las perspectivas psicoanalíticas contemporáneas, se puede asumir la necesidad de superar las divisiones y distinciones cuerpo/mente, o cuerpo/inconsciente, y se propone abordar la pregunta por

[...] un cuerpo pensante, un cuerpo que habla, que expresa el conflicto [p]síquico, que reacciona de forma inesperada, irracional, un cuerpo que recibe e interpreta percepciones olfativas, táctiles, visuales y auditivas que tejen sutilmente vínculos entre sufrimiento, angustia y placer (Lamas, 2002: 156).

Este cuerpo no estaría inscrito en la lógica dicotómica, sino en la lógica de las correlaciones y de los desplazamientos espaciotemporales, relativos siempre a planos contingentes, en tanto el género es un punto de unión de conjuntos en constante movimiento. Esto implica que el género, como acontecimiento que ocurre en los cuerpos y a los cuerpos, se inscribe en un espacio y en un tiempo determinados.

Así, en relación con artefactos y máquinas diversos, los cuerpos que constituyen el lugar del género se configuran y reconfiguran, rompiendo los límites de claridad y certeza, de pertenencia o adhesión permanente a un grupo de identidad. Y en esta conclusión se resalta lo borroso, como condición actual del género, que es el producto de una serie de actos y acciones, inscritos en conjuntos difusos de acciones y clasificaciones.

## FEMINIDADES Y MASCULINIDADES CONTEMPORÁNEAS: EL SALTO A LA RELATIVIDAD

Pero si seguimos hablando de *masculinidad* y *feminidad*, al menos como referentes para comprender los flujos y la diversidad, es preciso que profundicemos en el sentido que tienen estos términos en el marco del presente texto. En concordancia con la idea de Kafai, podemos pensar la *masculinidad* como un efecto de género, como una construcción compleja que debe ser pensada y preguntada, igual que la *feminidad*. Al respecto, Walkerdine (2007) piensa en esta pregunta, que resulta fundamental a la hora de abordar los videojuegos como práctica significativa en la cultura contemporánea, y plantea:

La identidad masculina en este análisis se compone de un conjunto de relaciones inestables entre las prácticas en las que se performa la masculinidad y de los flujos de fantasías a través de los cuales se viven esos *performances*. La masculinidad es múltiple, producida en varios sitios y requiere diferentes y contradictorias

performancias. Siempre hay un Otro de la masculinidad [...]. Y es siempre lo que se anhela —una poderosa fantasía del logro de la masculinidad, siempre fuera de alcance— (Walkerdine, 2007: 30-31).

Desde este punto de vista, se puede hablar de *masculinidades*, o de *flujos de masculinidad* diversos e inestables. Además, Walkerdine coincide con la idea de que el género estaría en la lógica de la performatividad, de una abierta y cambiante serie de acciones y transformaciones, puestas en escena, y relaciones que constituyen el género, distanciándose de cualquier atisbo de esencialismo. Al referirse a las fantasías de masculinidad que se involucran en esta inestable forma de efecto de género, Walkerdine está aludiendo a la tradición psicoanalítica, que es una fuente conceptual clave para ella. Esta alusión conlleva una profunda relación con pulsiones y energías anímicas, que también se ponen en juego a la hora de pensar los videojuegos como lugar clave de la cultura contemporánea.

Así, pues, la pregunta por la masculinidad nos lleva a la posibilidad de pensar series complejas de elementos, interconectados de maneras complejas y disímiles. Para pensar estos modos de composición, Walkerdine recurre al concepto de *ensamble* propuesto por Deleuze y Guattari, y que ella plantea así:

[...] un ensamble, resulta literalmente del *bricolaje* de los discursos, las prácticas, los procesos culturales y objetos que se adhieren a ciertos sentimientos. [...] En otras palabras, un ensamble incluye aspectos que de otra manera se habrían relegado al adentro, como sentimientos o procesos inconscientes, y el exterior, tales como los objetos y el entorno (Walkerdine, 2007: 33).

En este orden de ideas, el ensamble sería una composición de elementos de diversa naturaleza, más al modo de un *collage* o del *bricolaje*, que de una sola serie discursiva. Resalta la importancia que se le da a los objetos y al entorno como elementos significativos de los efectos de género que denominamos *masculinidad*. Esta composición, además, tiene una naturaleza utópica, no se logra, no se concreta, sino que más bien, se configura como un horizonte de sentido en constante movimiento, inalcanzable y fuera de toda posibilidad de los sujetos que la performan. Desde este punto de vista, pasamos de la idea de una masculinidad monolítica y

absoluta, a la perspectiva de diversas formas de masculinidades, relativas y cambiantes.

Ahora bien, en relación con los efectos de género que podríamos denominar *feminidad*, Walkerdine señala que hay un problema adicional en sus dinámicas y demandas. Según la autora, “la feminidad contemporánea demanda prácticas y *performances* que implican heroicismos, racionalidad, etcétera. Además de la necesidad de mantener una feminidad que dispensa cuidado, cooperación, cariño y sensibilidad hacia los otros” (Walkerdine, 2007: 48). Según este planteamiento, las jóvenes tendrían que asumir (en relación con los videojuegos, pero también en diversos planos de su vida), una posición de negociación muy compleja, para sortear y resolver las tensiones y contradicciones que supone este efecto de género.

Desde esta óptica, la feminidad implicaría un ensamble de elementos diversos, al igual que la masculinidad, pero tensionado por el hecho de tener que poner en armonía posiciones contradictorias, tales como competir y cooperar, cuidar y vencer al otro al mismo tiempo. En otras palabras, el ensamble de la feminidad implicaría y tensionaría el ensamble de la masculinidad, y viceversa. En este sentido, más que posiciones opuestas o irreconciliables, la feminidad y la masculinidad serían momentos de ensamble, con la potencia de alterarse a sí mismos, y de alterar otros ensambles.

Ahora bien, siguiendo la línea de argumentación de Walkerdine, es importante resaltar que, tanto en los videojuegos como en otros planos de la vida cotidiana, “el *performance* de la masculinidad siempre se *incorpora* en prácticas que confirman su existencia frente a la amenaza del otro, la amenaza de que no existe, y el deseo de darle cuerpo” (Walkerdine, 2007: 40). Es en el cuerpo y por éste que es posible la articulación con otros elementos del ensamble, es en el cuerpo y a través de éste que podemos conectarnos con mundos virtuales y flujos de masculinidad y feminidad. El cuerpo es el lugar que articula el adentro y el afuera, elementos inconscientes y emocionales con aspectos materiales y espaciales.

En este sentido, la experiencia misma del ensamble y de los flujos de masculinidad y feminidad sería de orden corporal, y estaría atravesada por flujos de emoción y



sentimientos diversos. En el caso particular que nos ocupa, el asunto de los videojuegos inscribe la experiencia en el ámbito del juego, en el que “no hay ninguna razón por la que una niña no pueda encontrar placer en un *performance* y posición generalmente entendida como masculina. De hecho, es mi opinión que la regulación de la feminidad contemporánea lo exige” (Walkerdine, 2007: 47). Y es así como se configura un movimiento de sentido, un efecto de género en el que los ensambles y flujos de masculinidad y feminidad trastocan la identidad y las posiciones tradicionales que ésta supone.

Y aquí es importante señalar que esa performatividad del videojuego a la que se refiere Walkerdine, implica y moviliza una serie de afectos y emociones que se administran para lograr la domesticación y modelado de ciertas formas de feminidad y masculinidad. Al respecto, Walkerdine retoma el trabajo de Sue Austin, quien aporta el concepto de *energías agresivas*, que alude a flujos afectivos asociados con pulsiones vitales primarias, y que determinan actitudes como la competitividad, la fuerza en el combate, la agilidad y capacidad de recuperación, entre otras. Estas energías agresivas se administran para promover y mantener un establecimiento de género tradicional y patriarcal; así, las energías agresivas de los niños y muchachos son alentadas a través de diversas prácticas, mientras que son patologizadas y rechazadas en las niñas y muchachas. Además, según Austin, estas energías agresivas de las mujeres se orientan de manera general, para que tomen la forma de una agresión contra sí mismas, con el fin de que no adquieran la forma de una agresión o fuerza competitiva contra otro.

Adicionalmente, Austin introduce un aspecto clave de esta tendencia tradicional de construcción de las identidades de género, pues según ella, “las energías agresivas de las mujeres se movilizan para crear un espacio contenedor” (citada en Walkerdine, 2007: 71). Según esta autora, si las energías agresivas (fuertes y creadoras) se orientan a ser espacio para otros, no pueden ser espacio para sí o encontrar espacios diversos. En este punto, encuentro una posibilidad de reflexión interdis-

ciplinar que, tal vez, nos permita otras perspectivas y posibilidades para pensar y asumir las feminidades y sus ensamblajes en el mundo de hoy. Y si exploro en los territorios de la física, es porque inicialmente, el concepto de *espacio* que usa Austin, viene de allí, no propiamente de las ciencias sociales. Además, considero que es importante tender puentes con otros campos del saber, que nos permitan resignificar y trastocar nuestras propias lógicas y formas de pensar, que no pueden seguir encasilladas en la rígida (y artificial) cuadrícula que separa los objetos y los modos de conocer, sobre todo, cuando ya se ha planteado que esta distinción epistemológica también es generizada.

El argumento de Austin echa mano de una cierta concepción de espacio, pues se habla de un vacío pasivo, que sólo puede contener cuerpos, objetos y sucesos, y que no tiene posibilidad de afectarles ni de hacer otra cosa que contener. La formulación de la teoría de la relatividad nos confronta con una noción de *espacio* muy distinta de la newtoniana, que es la base del argumento de Austin, pero también de diversas perspectivas que han relacionado el espacio con lo femenino, en tanto



Frank Miller | TOMADA DE SIN CITY, VALORES FAMILIARES  
COMIC | NORMA EDITORIAL



pasivo y contenedor. Veamos cómo se podría asumir una perspectiva diferente, y cuáles serían los principales puntos de ruptura con esta idea newtoniana o clásica del espacio.

Resulta muy interesante encontrar que el concepto de *espacio* de Newton, que da fundamento a la mecánica clásica, tiene un origen compartido con la filosofía moderna: el pensamiento de Descartes. Según nos plantea Einstein:

En la física de Newton era imprescindible la noción del *espacio absoluto*, en el sentido de Descartes. [...] Cuando Newton definía el espacio como absoluto, se refería a que tenía que conferir al espacio un estado de movimiento muy determinado, que a pesar de todo no lo fijaban por completo los fenómenos de la mecánica. Este espacio era también absoluto en un segundo sentido: su efecto inercial era independiente, esto es, el espacio no era afectado por los acontecimientos físicos; actuaba sobre las masas, pero nada actuaba sobre él (Einstein, 2002 [1980]: 168).

En este sentido, el planteamiento de Descartes tenía que ver con sus aportes a la matemática y la geometría, que fueron retomados por Newton para construir su concepto de *espacio* y toda la teoría mecánica. Si pensamos en la influencia de Descartes filósofo y su aporte a la construcción de la noción de *sujeto moderno*, resulta muy significativo este origen del concepto de *espacio absoluto*, que es el que se usa cuando se habla de lo femenino como espacio pasivo que contiene a otros, y que no puede afectar ni ser afectado por nada.

La resonancia cartesiana desborda así el asunto del sujeto racional, abarcando también la consolidación de una idea muy precisa sobre el espacio y sobre la relación que los cuerpos pueden tener en éste.

La situación es, sin embargo, totalmente diferente en la teoría de la relatividad general. En ella, el espacio y el tiempo son cantidades dinámicas: cuando un cuerpo se mueve, o una fuerza actúa, afecta a la curvatura del espacio y del tiempo, y, en contrapartida, la estructura del espacio-tiempo afecta al modo en que los cuerpos se mueven y las fuerzas actúan. El espacio y el tiempo no sólo afectan, sino que también son afectados por todo aquello que sucede (Hawking, 2005 [1998]: 56).

En este orden de ideas, la concepción de un espacio absoluto es apenas posible, y se configura la noción de un continuo espacio-tiempo, que es complejo, cambiante, y que está en íntima relación con los cuerpos, fuerzas y sucesos que ocurren en dicho continuo y por éste, esto quiere decir que los altera tanto como éstos al primero. Desde esta perspectiva, el espacio-tiempo es activo, cambiante, relativo y creativo. Este cambio de paradigma en la concepción misma del espacio supone un replanteamiento de la forma en que pensamos nuestro mundo, y sobre todo, de las maneras en que lo asumimos y habitamos. Pero más allá de lo que pueda implicar en términos físicos, esta ruptura fundamental tiene un gran impacto en la forma en que pensamos la vida, en la medida en que un dato que se concebía como un absoluto irrefutable (al igual que el cuerpo), ahora es un asunto relativo.

Esta consideración es más significativa si tenemos en cuenta que, en muchos casos, las ciencias sociales fundamentan conceptos clave en la noción de *espacio* o *tiempo*, tal como ocurre con la idea de *feminidad* que plantea Austin. Así pues, si el espacio, concebido como un vacío pasivo, era un referente importante de la idea tradicional de *feminidad*, y dicha idea se usaba para administrar las fuerzas agresivas de las mujeres, podemos plantear que desde una concepción distinta del “espacio”, se podrían pensar formas de feminidad y de subjetividad diferentes, activas, que podrían contener, pero también transformar y recomponer los cuerpos y acontecimientos. Ahora, retomando el concepto de Austin y Walkerdine, si configurarse como un *espacio contenedor* era la forma en que se domesticaba la feminidad, podríamos pensar que al asumir un espacio-tiempo relativo, que altera los cuerpos y fuerzas actuantes en relación con éste, las fuerzas agresivas y creativas de las mujeres pueden tomar otros cursos y trayectos.

Walkerdine señala que la experiencia de juego de las jóvenes videojugadoras resulta altamente contradictoria y compleja, en tanto deben administrar la tensión que se genera entre la necesidad de hacer cosas para ganar y el impulso de no hacer nada más que contener y cuidar al otro. Considero que cuando el cuerpo de un hombre o una mujer videojugador/a se ensambla con los flujos, fuerzas y cuerpos que implica el videojuego, la expe-

riencia de inmersión trastoca todos los referentes de identidad de los sujetos (género, espacio, tiempo), y se agencian flujos y campos de acción en los que devienen efectos de género y sensaciones que rompen con cualquier límite o frontera establecidos en otros tipos de experiencia.

Además, el videojuego integra la potencia de inmersión de la realidad virtual de las tecnologías digitales, y su fuerza propia, en tanto “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (Winnicott, 2005 [1971]: 75). Experiencia creadora que desborda las dicotomías para abrir un tercer término, borroso, cambiante y poderoso; la tercera zona:

[...] la tercera parte de la vida de un ser humano, una parte de la cual no podemos hacer caso omiso, es una zona intermedia de experiencia a la cual contribuyen la realidad interior y la vida exterior. Se trata de una zona que no es objeto de desafío alguno, porque no se le presentan exigencias, salvo la de que exista como lugar de descanso para un individuo dedicado a la perpetua tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y la exterior (Winnicott, 2005 [1971]: 19).

Y esta tercera zona de borramiento de las dicotomías, donde convergen los flujos internos y externos para abrir paso a creaciones y nuevas configuraciones, se activa especialmente en el juego y por éste. Tercera zona en la cual los efectos de género se hacen más fluidos y relativos, en la cual quien juega explora diversos campos de fuerzas y atraviesa flujos espaciotemporales y afectivos muy complejos, que le alteran y que él/ella transforman con su acción.

En esta tercera zona, el juego potencia su posibilidad subversiva, transformadora, y lleva a los sujetos que juegan a formas distintas de la experiencia. El videojuego, en tanto

[...] juego no se reduce a una actividad particular. Como tampoco se representa mediante una idea, mediante una esencia. Abre una brecha en la continuidad real de un mundo establecido y esa brecha desemboca en el campo vasto de las combinaciones posibles, o en todo caso distintas de la configuración sugerida por el orden común (Duvignaud, 1997: 86).

En la dinámica de los videojuegos, esta tercera zona implica que tanto los hombres como las mujeres tengan la posibilidad de explorar ensamblajes diversos de masculinidad y feminidad, y de vivir experiencias de tránsito o de migración de género; los hombres pueden acceder a modos de feminidad en los que se hacen espacios relativos, activos y partícipes, pero en los que prima la lógica de la colaboración y el trabajo en equipo; las mujeres pueden acceder a modos de masculinidad en los que pueden participar, competir y ganar, dejando atrás la condición pasiva de cuidadoras y receptáculos pasivos. Y en medio de estas tensiones, aparentemente dicotómicas, se viven las más diversas experiencias de género, devenir feminidad fusionada con animalidad, monstruosidad, jovialidad, con todo aquello que hace parte del ensamblaje “videojuego”. Narrativas en las cuales la humanidad puede devenir alienígena, mágica, cibernética, abierta y relativa.

### GAME OVER?... NEW GAME...

A modo de conclusión, quisiera resaltar algunos argumentos mencionados hasta aquí. En primera instancia, es importante retomar el hecho de que al replantear el concepto de *espacio* que se relaciona con lo femenino, podemos pensar de otro modo las fuerzas agresivas y creativas de las mujeres. Si se sostiene la idea de que lo femenino está ligado al espacio, pero no como contenedor neutro y pasivo, sino como espacio relativo y activo que altera los cuerpos que contiene, tanto como dichos cuerpos le afectan a éste, encontramos la posibilidad de pensar lo femenino como un ensamble de fuerzas, acontecimientos y cuerpos que pueden efectuar muchas prácticas, además de contener y cuidar a otros. Los efectos de género que denominamos *feminidad*, podrían asumirse como formas alternas de creatividad, agresividad, competitividad, sensibilidad que se reinventan y asumen los retos que se le presentan.

Tomamos aquí distancia de la idea de que las mujeres jóvenes padecen el juego, en tanto se enfrentan a la tensión resguardar/vencer, o contener al otro/ganarle al otro. Si bien es cierto, la incursión en un territorio marcado como exclusivo de cierta identidad de género (bien sea femenino o masculino) genera tensión, el ingreso en el juego implica el acceso a la tercera zona que

rompe con cualquier determinismo y, en consecuencia, con el temor y la tensión entre dicotomías aparentes. Al vivir una experiencia de inmersión en el juego, los sujetos son arrebatados por el deseo de jugar, por el placer y las tensiones propias del juego (que no son de orden dicotómico ni determinista).

Y en este punto es clave resaltar “aspectos que nos permiten desesencializar las preferencias y formas del juego descritas como femeninas: en primer lugar, la experiencia y la competencia en el juego, y en segundo lugar, la performatividad del rol de género” (Gil-Juárez *et al.*, 2010: 216). Tanto hombres como mujeres son alterados por su experiencia de juego, por una experticia que sólo se logra en el acto mismo de jugar. Esta experticia modifica los modos de juego, la relación con otros/as, y consigo mismo/a. Las mujeres que desean y disfrutan el juego, y se dedican a practicarlo, logran una

experticia que las convierte en *hardcoregamers*, jugadoras poderosas, competitivas, que disfrutan competir y ganar. De igual modo, el hombre jugador experto, comprende que hay ciertos juegos que requieren la cooperación, el trabajo en equipo, el ceder al otro, y, en algunos casos, la pasividad y la espera como condiciones para el logro del grupo.

De otro lado, si bien es cierto que el videojuego conlleva todas las tensiones generadas por el enfrentarse a una tecnología digital compleja, también supone la potencia y las dinámicas propias del juego. Este aspecto híbrido del videojuego es clave a la hora de pensarlo en sus implicaciones en la constitución de género y en las prácticas de los jóvenes contemporáneos. Es por su condición de juego que el videojuego permite ciertas rupturas y moviliza bloques pulsionales que desbordan las fronteras de la identidad y de cualquier otra forma del orden.

Montesol | TOMADA DE UNA *SPEAK LOW*  
NOVELA GRÁFICA | EDICIONES SINS SENTIDO



Y una de las condiciones del juego es que quien ingresa, lo hace con el deseo de poner en marcha todos los recursos disponibles, de entregarse a la lógica planteada y aceptada por el jugador o la jugadora. “El juego ciertamente supone la voluntad de ganar utilizando al máximo esos recursos y prohibiéndose las jugadas no permitidas. Pero exige aún más: es preciso superar en cortesía al adversario, tenerle confianza por principio y combatirlo sin animosidad” (Caillois, 1997: 18). Y este deseo se da dentro del territorio de juego, que implica el abandono de los ordenamientos y determinaciones propias de la vida cotidiana. Quien juega deja su identidad, y el orden en el que ésta se inscribe, para ingresar en flujos y ensamblajes diversos.

Además, otra condición clave del juego es el estado afectivo que moviliza en quienes juegan, inmersos en los efectos de realidad propios del juego, concentrados y dedicados a jugar, pero que asumen “el juego, con toda su tensión, con su alegría y su broma. Este último elemento, la broma del juego, resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica” (Huizinga, 2007: 13). Y es precisamente este aspecto el que eleva la condición subversiva y transformadora del juego, pues es en medio de la alegría, de la risa, de la broma, que se operan las metamorfosis y la transgresión del orden.

Y en este punto es clave resaltar que quien juega, lo hace por su decisión, por gusto y por el placer mismo de jugar, de dejar la cotidianidad para ingresar en esa tercera zona, que no es interior ni exterior, que no es objetiva ni subjetiva, y que permite los cambios y las metamorfosis de quienes juegan, del juego y del espacio-tiempo en que ocurre el juego. “He allí el motor de una fascinación: la metamorfosis implica tanto el cambio de forma más allá de todo determinismo y toda racionalidad, como la fuerza de un deseo que modifica al mundo mágicamente, a voluntad” (Duvignaud, 1997: 99). Y estas metamorfosis provocan el advenimiento de nuevas formas de ser, de puntos relativos, efectos de masculinidades y feminidades, atravesadas por flujos de animalidad, de jovialidad, de alteridad.

Este umbral de metamorfosis que nos ofrece el juego, en este caso el videojuego, posibilita espacios para transformar las maneras en que se asumen y movilizan las energías agresivas de las mujeres, abriendo lugar para

el goce de ganar, para el placer de desplegar toda la potencia en el acto de vencer y lograr la meta propuesta por el juego. Pero el videojuego también abre espacios para transformar las energías agresivas de los hombres, movilizandolos para la cooperación, para el cuidado del compañero, para el tejido de lo íntimo y de la comunidad de juego. Así, siguiendo la línea de Walkerdine, hemos planteado que “la violencia en los juegos tiene que ser entendida como parte de la administración de las masculinidades y feminidades contemporáneas” (Walkerdine, 2007: 100). Y hemos visto cómo el despliegue de esas fuerzas agresivas y creativas están asociadas, según Austin, con una noción de *espacio* muy particular, que fundamenta la idea de *feminidad pasiva y vacía*, esto es, la noción de *espacio* de la mecánica clásica.

No obstante, en este texto nos distanciamos de la idea de que las mujeres jóvenes contemporáneas están determinadas y condenadas a reproducir la noción de *espacio* clásica, propia del sistema cartesiano-newtoniano, y que se ha ligado a la construcción de cierta noción de *feminidad*. Por el contrario, he planteado que la noción de *feminidad* de las mujeres que disfrutan y asumen los videojuegos, está más cerca de una noción de *espacio-tiempo* relativo, cambiante y activo. Esta última noción implicaría, a su vez, la posibilidad de pensar que las fuerzas agresivas de las mujeres no tienen porqué limitarse a ser contenedoras, o a mantenerse pasivas en el estado de autoagresión, sino que son activas, y pueden tomar la forma de fuerzas competitivas y creativas, que trastocan la constitución de ciertas formas de feminidad contemporánea: plural y cambiante, más bien feminidades relativas a ciertos sistemas de coordenadas de sentido, relativas a ciertas formas de juego. Feminidades que pueden desplegar toda su potencia, sin cargar con la idea de que su única obligación o sentido es cuidar a otros, sino que pueden pensar, explorar y descubrir qué ocurre cuando se ocupan de sí mismas, de sus posibilidades de acción y creación, sin la atadura de la culpa o del temor de resultar muy agresivas o poco amables. En este sentido, los videojuegos guardan un potencial de experiencias que resignifican el género, que pueden ser el ámbito propicio para agenciar feminidades y masculinidades matizadas, así como otras formas de pensar el género, dinamizadas por los monstruos, seres mágicos, alienígenas, fantásticos y diversos que habitan estos territorios virtuales de juego.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BOURDIEU, Pierre, 2000, *La dominación masculina*, Barcelona, Anagrama.
2. BUTLER, Judith, 2007 [1990], *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, Barcelona, Paidós.
3. CAILLOIS, Roger, 1997, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica.
4. CASSELL, Justine y Henry Jenkins (eds.), 1998, *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, Mass., MIT Press.
5. DUVIGNAUD, Jean, 1997, *El juego del juego*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica.
6. EINSTEIN, Albert, 2002 [1980], *Mi visión del mundo*, Barcelona, Tusquets.
7. FEIXA, Carles, 2008, “La generación digital”, en: Begoña Gros (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Graó.
8. GIL-JUÁREZ, Adriana, Joel Feliu y Anna Vitores, 2010, “Performatividad tecnológica de género: explorando la brecha digital en el mundo del videojuego”, en: *Quaderns de Psicologia*, Vol. 12, No. 2, disponible en: <<http://www.quadernsdepsicologia.cat/article/view/758>>, pp. 209-226.
9. HAWKING, Stephen, 2005 [1998], *Historia del tiempo. Del “big bang” a los agujeros negros*, Barcelona, Grijalbo.
10. HUIZINGA, Johan, 2007, *Homo ludens*, Barcelona, Alianza.
11. JENKINS, Henry, 1998, “Complete Freedom of Movement: Videogame as gendered Play Spaces”, en: Justine Cassell y Henry Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, Mass., MIT Press.
12. JENSON, Jennifer y Suzanne de Castell, 2010, “Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections”, en: *Simulation Gaming*, Vol. 41, No. 1, pp. 51-71, disponible en: <<http://www.jenjenson.com/courses/gendertech/wpcontent/uploads/2010/01/simgamepaper.pdf>>.
13. KAFAI, Yasmin, 1998, “Videogame designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences”, en: Justine Cassell y Henry Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, Cambridge, Mass., MIT Press.
14. LAMAS, Marta, 2002, *Cuerpo, diferencia sexual y género*, México D. F., Taurus.
15. LIN, Holin, 2008, *Body, Space and Gendered Gaming Experiences: A Cultural Geography of Homes, Cybercafes and Dormitories On gender and gaming*, Cambridge, Mass., MIT Press, disponible en: <<http://sociology.ntu.edu.tw/~holin/pdf/Body%20space%20and%20gendered%20gaming%20experiences.pdf>>.
16. WALKERDINE, Valerie, 2007, *Children, Gender, Video Games. Towards a Relational Approach to Multimedia*, Basingstoke, Reino Unido/Nueva York, Palgrave Macmillan.
17. WESTMAN, Craig y Penny Bouman, 2006, *Gamers go to College*, Estados Unidos, American Association of Collegiate Registrars & Admissions.
18. WINNICOTT, Donald, 2005 [1971], *Realidad y juego*, Barcelona, Gedisa.

