



Nómadas (Col)

ISSN: 0121-7550

nomadas@ucentral.edu.co

Universidad Central

Colombia

Navone, Santiago Luis

La máscara de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades

Nómadas (Col), núm. 44, abril, 2016, pp. 241-254

Universidad Central

Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105146818014>

- 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

La máscara de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades*

*A máscara de Ulisses: videogames,
narrativa e masculinidades*

*Ulysses' mask: video games,
narrative and masculinities*

Santiago Luis Navone **

El artículo reflexiona sobre la relación entre estructura de juego, narrativa y simbolización de la diferencia sexual dentro de tres videojuegos clásicos de la consola Nintendo de la década de los ochenta. Realiza un análisis situado en un cruce de caminos entre los aportes de los estudios de género, la ludología y la narratología, demostrando cómo dentro de la mecánica del juego, descansa una simbolización de la diferencia sexual que constituye una narrativa épica heroica masculina, y cómo las ambigüedades de género están presentes en el binomio sujeto-jugador, disparadas por la incorporación de lo femenino.

Palabras clave: masculinidad, narrativa, mecánica de juego, década de los ochenta, Súper Mario Bros, La leyenda de Zelda, *Metroid*.

O artigo reflete sobre a relação entre estrutura de jogo, narrativa e simbolização da diferença sexual dentro de três videogames clássicos da Nintendo da década de oitenta. Realiza uma análise situada em um cruzamento de caminhos entre as contribuições dos estudos de gênero, a ludologia e a narratologia, demonstrando como dentro da mecânica do jogo, descansa uma simbolização da diferença sexual que constitui uma narrativa épica heroica masculina, e como as ambigüidades de gênero estão presentes no binômio sujeito-jogador, disparadas pela incorporação do feminino.

Palavras-chave: masculinidade, narrativa, mecânica de jogo, década de oitenta, Super Mario Bros, A lenda de Zelda, Metroid.

The article reflects on the relationship between game structure, narrative and symbolization of sexual differences among three classic Nintendo games from the decade of the Eighties. An analysis is performed regarding the contributions of gender studies, ludology and narratology, and conveys how within the game strategies lies a symbolization of sexual difference of a masculine epic-heroic narrative, and how gender ambiguities are present in the binomial subject-player through the participation of the feminine.

Key words: masculinity, narrative, game strategies, decade of the Eighties, Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Metroid.

*Este artículo se desprende del proyecto "Masculinidades vividas, masculinidades disputables. Análisis del problema más allá de la dicotomía representación/materia" enmarcado en un proyecto más amplio denominado "Más allá de los dualismos. Debates recientes en los estudios de género y la teoría feminista sobre cuerpo, materialidad y representación" del grupo Familia, Género y Subjetividades de la Universidad Nacional de Mar del Plata (Argentina).

** Becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (Conicet). Licenciado en Historia de la Universidad Nacional de mar del plata (Argentina). E-mail: santiagozappa@yahoo.com.ar

original recibido: 01/02/2016
aceptado: 31/03/2016

nomadas@ucentral.edu.co
Págs. 241~254

entro de los estudios culturales es recurrente la cuestión sobre el rol reproductivo de valores, símbolos, representaciones hegemónicas de los medios de comunicación y la capacidad de agencia del sujeto (lector, usuario, televidente) al entrar en contacto con éstos. Así, por un lado, nos encontramos ante tecnologías de reproducción ancladas en el cuerpo mediante discursos e instituciones (Bourdieu y Passeron, 1996; Foucault, 2002) y estrategias de apropiación por parte del “hombre común”, que aislado de los medios técnicos, despliega una serie de “estrategias del débil” en un medio dominado por los *mass media* (De Certeau, 2000). Dentro de los estudios de género, este tema ha cobrado una gran relevancia, ya que si el género no es determinado por la biología y es construido culturalmente, podemos preguntarnos: ¿cómo operan los medios de comunicación dentro de esa (re)producción?

Los videojuegos son productos que han ido ganando peso como fenómeno cultural desde las últimas décadas, lo que los incluye dentro del debate: ¿estamos ante un sistema de dominación refinado debido a la inclusión y combinación de imágenes, sonido e interacción? o ¿frente a una compleja máquina ambigua que habilita al usuario/a para reapropiarse de experiencias de género? Al comenzar a hacerse masivos los videojuegos hacia mediados de los años ochenta, se transformaron en un producto de entretenimiento doméstico que cautivó a miles de niños/as. Con el tiempo, esta novedad mediática ha ido llamando la atención de la academia. Diversos trabajos han hecho hincapié en las representaciones de género femeninas y masculinas presentes en los juegos, poniendo el foco en los roles estereotipados, como el héroe y la damisela en apuros (Gailey, 1993; Jenkins y Cassell, 1998). Esta corriente de investigación ha deba-

tido con otra tendencia, centrada en las reglas del juego: una especie de “gramática *gamer*” llamada *ludología*. Ésta subordina el análisis de representaciones a la estructura que conforman las reglas del juego, las cuales pueden prescindir a veces de narración (Belmonte-Ávila, 2015). A pesar de las diferencias entre estas corrientes, algunos trabajos desarrollados han explorado un cruce de caminos entre ambas, señalando que la capacidad significativa de los videojuegos se encuentra en la interacción de tres planos: el lúdico, el narrativo y el enunciativo (Sánchez, 2014; Pérez, 2010). Estos últimos aportes señalan que lo mítico-heroico siempre sobresale como elemento narrativo. Para Sánchez Parrón, esto se debe a que los videojuegos ofrecen una narrativa mítica donde el usuario (ciudadano anónimo y atomizado dentro de la sociedad de masas) encuentra la promesa de trascendencia (efímera y repetitiva) en un personaje que transita un camino de empoderamiento volviéndose un ideal épico (Sánchez, 2014). Ahora bien, si esta idea parece acertada en muchos sentidos, es notable cómo pasa por alto el detalle de la sexualidad que ese tipo de narración lleva implícita: el modelo que se impone es masculino. La narrativa épica guarda un fuerte lazo con la identidad de género. Para Teresa de Lauretis:

Por muy variadas que sean las condiciones de la presencia de la forma narrativa en los géneros de ficción, los rituales o los discursos sociales, su desarrollo parece ser el de una transición que se predica de la figura de un héroe, de un sujeto mítico [...] el héroe debe ser masculino, independientemente del género de la imagen textual [...]. (De Lauretis, 1992: 179)

Es decir, todo juego de progresión se asemeja a un viaje mítico, pero dicho viaje no está por fuera de la simbolización de la diferencia sexual.

Esta idea de masculinidad ha sido objeto de diversos análisis dentro de los recientes estudios sobre

masculinidades. Desde las corrientes construccionistas, cercanas al feminismo y preocupadas por las relaciones de poder, se ha identificado a las masculinidades épicas como arbitrarias y funcionales a los sistemas de dominación patriarcales. Estas investigaciones han indagado cómo la masculinidad heroica es una forma hegemónica de la identidad, que se presenta como modelo indiscutible para todos los hombres, expulsando lo femenino y sometiendo a otras experiencias masculinas marcadas por la clase, la raza y la orientación sexual. La masculinidad hegemónica es aquella que produce o incentiva a un hombre para el poder (Kimmel, 1997; Connel, 1997).

Con este concepto podemos pensar que las representaciones de guerreros o aventureros heroicos dentro de los juegos de Nintendo del siglo anterior reproducían sentidos masculinos cerrados de ver y experimentar el mundo en los/as jugadores/as de aquellas épocas. De aquí que, desde algunos sectores vinculados con el mercado, se haya postulado la necesidad de programar juegos femeninos relacionados con el cuidado y las relaciones interpersonales en detrimento de la violencia y la aventura (Jenkins y Cassell, 1998). Pero esta postura parece no salir del todo del problema, ya que cabe preguntarnos: ¿cómo definir lo femenino y lo masculino sorteando la simbolización de la diferencia sexual patriarcal? ¿La aventura es una experiencia masculina? ¿Hasta qué punto la experiencia propuesta por los videojuegos de la época es exclusivamente masculina? De hecho, recientemente, desde los estudios de género, una reformulación del concepto de *masculinidad hegemónica* ha señalado las formas de apropiación de experiencias masculinas por parte de otras identidades de género o masculinidades de otras etnias y clases (Connell y Messerschmidt, 2013).

Esta perspectiva nos lleva a formular la siguiente hipótesis: los videojuegos habrían portado una rica e interesante ambigüedad entre una reproducción de símbolos vinculados con la diferencia sexual (masculino activo, femenino pasivo) y una ambigüedad ligada a la no correspondencia necesaria entre avatar y jugador, dejando abierta la posibilidad de apropiación de la experiencia masculina ofrecida. Se trataría de un delicado mecanismo en el cual se evidenciaría una imposición de lo masculino como norma, pero siempre abierto a pequeños espacios de reinterpretaciones y apropiaciones.

Para avanzar sobre la hipótesis propuesta, discutiremos conceptos tomados del esquema formal de Óliver Pérez Latorre (2010), como *medio lúdico* y *game play*, con el objetivo evidenciar cómo, lejos de estar ajenos a la simbolización de la diferencia sexual, los videojuegos operan como lo que Teresa de Lauretis (1998) denomina *tecnologías de género*, es decir, tecnologías discursivas que producen y reproducen representaciones de género. Posteriormente, analizaremos la experiencia mercantil ofrecida por Nintendo por aquellos años, mediante el término de Donna Haraway *cyborg*. Exploraremos con éste la relación sujeto/jugador y género presente en cada estructura de juego. En tercer lugar, pasaremos al análisis de los juegos *Súper Mario Bros* y *La leyenda de Zelda*. Nuestra intención, en esa sección, será demostrar cómo la estructura de juego ya conlleva una simbolización de la diferencia sexual donde la forma de la historia es “naturalmente” vinculada con lo masculino mediante la aventura épica. Más tarde, compararemos lo analizado con el juego *Metroid* y su (inusual) inclusión de lo femenino. El análisis de este último juego servirá para adentrarnos en la segunda parte de nuestra hipótesis. Abordaremos así la posible inestabilidad del sentido masculino mediante la dicotomía sujeto/jugador, y de qué manera ésta podría rastrearse mediante discursos de jugadoras presentes en blogs de opinión.

Desde una perspectiva formalista, Pérez Latorre señala que los videojuegos se componen de dos elementos centrales: el medio lúdico y la experiencia de juego. El primero es la configuración y relación entre el sujeto/jugador (usuario y avatar) y el entorno propuesto por los programadores (reglas internas como el tiempo, cantidad de vidas y objetivos), el segundo es la manera y las posibilidades de desenvolvimiento que el jugador puede desempeñar interactuando con las reglas impuestas. Con estos dos elementos, el videojuego se vuelve

[...] una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, encapsulada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidad del participante como sujeto protagonista del juego, así como la identidad y dinámica propia del entorno del juego y las relaciones fundamentales entre ambos. (Pérez, 2010: 34)

Si bien es cierto que las reglas de juego definen una identidad, Pérez Latorre no especifica el carácter genérico de ésta. Las reglas del juego no son ajenas a la simbolización de la diferencia sexual. La identidad engendrada por las reglas (en los tres juegos por analizar) posee una clara vinculación con lo masculino mediante acciones como vencer, explorar y conquistar. Desde esta perspectiva, podemos decir que las reglas de los juegos seleccionados (y quizás muchos otros) ya implican un género definido y que fueron estos valores los que permitieron adjudicarle una historia épica a la mecánica de juego. No es casualidad que, al principio de la programación, se imagine una figura masculina como sujeto de interacción. El videojuego no opera en un contexto aislado sino en una sociedad que produce género mediante diversas tecnologías. Según Teresa de Lauretis:

[...] el género no es una propiedad de los cuerpos o algo originalmente existente en los seres humanos, sino el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, los comportamientos y las relaciones sociales, en palabras de Foucault, por el despliegue de una tecnología política compleja. (De Lauretis, 1998: 8)

La autora llama *tecnologías de género* a las responsables de producir y reproducir representaciones de género. Desde nuestra perspectiva, los videojuegos pueden ser pensados como una tecnología de género compleja debido a que si, por un lado, reproducen la norma (nociones de lo masculino como activo), por el otro, la interacción del binomio sujeto/avatar pone en cuestión dicha reproducción, como veremos más adelante.

Ahora bien, esta mecánica de producción y reproducción de representaciones de género se enmarca en un contexto específico donde el videojuego fue un novedoso producto del mercado posindustrial. La historia de la consola de la empresa Nintendo¹ es la de un producto más dentro del proceso de mutación del sistema capitalista. En este contexto, resulta sugerente lo señalado por Sánchez Perrón (2014) cuando postula que las compañías ofrecían imaginarios globales vinculados con lo que el usuario desearía llegar a ser. Esos imaginarios, desde nuestra perspectiva, son inseparables de la identidad de género de los/as posibles usuarios/as: las compañías vendían estereotipos de

género, experiencias masculinas para consumidores hogareños. Pero, ¿qué características posee esta experiencia de género mediatizada por *hardware* (consola) y *software* (juego programa)? Donna Haraway propone una idea sobre la relación entre lo humano y la máquina, que puede servirnos para interpretar la complejidad del videojuego como tecnología de género. Para Haraway, el capitalismo posfordista genera un sujeto híbrido que ella denomina *cyborg*. Este concepto oscila, como observa Belmonte-Ávila (2015), entre un desafío a las identidades preestablecidas de género, por un lado, y una reificación del control mediante la imposición de sentidos, por el otro. En palabras de la autora:

Desde una perspectiva, un mundo de cyborgs es la última de las abstracciones inherentes a un apocalipsis de guerra de las galaxias emprendida en nombre de la defensa nacional, la apropiación final del cuerpo de las mujeres en una masculina de guerra. [...] desde otra perspectiva, un mundo cyborg podría tratar de realidades sociales y corporales vividas en las que la gente no tiene miedo de su parentesco con animales y máquinas ni de identidades permanentemente parciales [...]. (2015: 263)

Al igual que Belmonte Ávila, creemos que esta oscilación de significados del cyborg es útil para el caso de los videojuegos. Hacia mediados de la década de los ochenta, en Estados Unidos, el espacio privado hogareño fue el sitio donde la identidad de género de niños/as fue interpelada por la nueva tecnología de género. A partir de ésta, los jóvenes consumieron viajes de empoderamiento masculino engendrados en su interacción con la máquina a través de la interfaz del *joystick*. Postulamos que el éxito de Nintendo se basó en que, a pesar de todas las limitaciones técnicas que presentaba, sus juegos proponían aventuras que podían separarse en dos formas “primitivas” de narrativas video-lúdicas: el modelo dramático, por incremento de la dificultad, o el transformacional, que dependía del binomio tener/no tener para desarrollar la historia. El primero está vinculado con un avance lineal y el segundo con un sentido exploratorio de aventura (Pérez, 2014). A continuación, exploraremos cómo, en *Súper Mario Bros* y *La leyenda de Zelda*, las estructuras de juego conllevan elementos de la simbolización de la diferencia sexual que producen historias míticas donde lo masculino emerge como modelo incuestionable.

El juego *Súper Mario Bros* salió a la luz en 1985. A diferencia de juegos como *Pac Man*, *Tetris* o *Donkey Kong* que se basaban en la superación de pantallas con escenarios fijos, el juego diseñado por Shirgeru Miyamoto proponía un escenario dinámico por el cual el/la jugador/a avanzaba de izquierda a derecha dando velocidad a la experiencia. El personaje principal se asemejaba a un hombrecito vestido de overol, gorra y bigotes. Dicho personaje recorría los niveles, venciendo enemigos y sorteando obstáculos hasta llegar a pequeños castillos que parecía “conquistar”. A medida que el jugador avanzaba por los diversos niveles, la dificultad aumentaba. En caso de que él/la jugador/a venciera todos los obstáculos de los primeros tres niveles, llegaba al castillo final en donde debía vencer a una especie de dragón tortuga. Una vez hecho esto, el jugador se encontraba con un personaje que le advertía que una princesa, el aparente objetivo de la aventura, se encontraba en otro castillo. La búsqueda se extendía así por ocho mundos, de cuatro niveles cada uno, en donde la dificultad iba incrementándose. En el último nivel, finalmente, el/la jugador/a encontraba y liberaba a la princesa, la cual le daba las gracias y el juego volvía a empezar. Teniendo en cuenta el desarrollo de la mecánica del juego podemos pensar que éste portaba una protonarrativa dramática (Pérez, 2010), la cual consistía en una sucesión tanto de cambios de estado como cambios en la tensión narrativa². Debido a las limitaciones técnicas del NES, este tipo de narrativa se apoyaba exclusivamente en su curva de dificultad lúdica que solía implicar: “[...] el incremento del número de adversarios o de sus competencias de actuación [...]” (2010: 221).

Las reglas del juego preveían que Mario, el nombre del protagonista, fuera un personaje que pasara por fases de vulnerabilidad y empoderamiento. Estos “estados” dependían de la capacidad del jugador para adquirir los ítems o artículos que producían ciertas transformaciones en la “morfología” del personaje. Dichos cambios habilitaban nuevas posibilidades de acción. La primera “transición de estado” se daba en el tamaño y la potencia de Mario: el personaje empezaba el juego siendo pequeño y en esta forma sólo podía aplastar a los enemigos acercándose a ellos, corriendo el riesgo de ser tocado, o podía sortearlos. Si el/la jugador/a lograba encontrar el ítem “hongo”, Ma-

rio crecía de tamaño adquiriendo el poder de romper ladrillos, y podía así abrir nuevos caminos dentro del recorrido. Este primer cambio sugiere un empoderamiento del personaje (y del jugador) dándole mayor dominio sobre el escenario (podía modificarlo y abrir algunos caminos alternativos en su estado “adulto” Mario, ya que era capaz de destruir los ladrillos que constituían parte de los escenarios). El segundo estado de Mario se producía cuando, una vez “adulto”, el jugador encontraba el ítem “flor”, éste daba la posibilidad de expulsar proyectiles de fuego que acababan con los enemigos a distancia. Estas fases podían perderse volviendo a Mario a su estado inicial (pequeño) si el personaje era alcanzado por algún enemigo.

Los antagonistas del juego se dividían en hongos grises y rojos, tortugas, peces y una especie de tortugas dragones que vigilaban los castillos. La narrativa heroico-épica se veía atenuada por una estética ambigua que se asemejaba a un mundo de fantasías oníricas y no a un campo de batalla por el poder. Los escenarios se dividían en dos: abiertos, luminosos, coloridos y cerrados, oscuros, subterráneos. Los personajes no parecían los típicos de los mitos griegos: Mario, lejos de ser un caballero heroico parece un simpático hombrecito (a quien en títulos posteriores se le dará una nacionalidad italiana y el oficio de fontanero). Ahora bien, en una entrevista realizada recientemente al creador de este juego, Shigeru Miyamoto, éste postulaba que: “[...] la estructura del juego siempre viene antes de la historia y lo que siempre intentamos lograr es que la historia sea lo más natural dentro de esa estructura. Por eso terminamos creando una estructura de juego que tenga sentido” (*Diario Veloz*, 2013)³.

Es decir, si los juegos seleccionados poseían una historia, esta era un “agregado” a una estructura libre de narrativa. Esta idea de una historia “natural” para una estructura de juego nos incita a preguntarnos: ¿qué historia le pareció natural a Miyamoto utilizar para la mecánica de juego y estética de *Súper Mario Bros*? Si revisamos el manual de usuario, que venía con el juego original, una sección nos relata la siguiente historia:

Un día el pacífico reino de la gente hongo fue invadido por los Koopa, una tribu de tortugas famosa por su magia negra, la pacífica población del reino fue convertida en simples piedras, ladrillos y plantas [...] la única que tenía la capacidad de deshacer el hechizo de Koopa era la prince-

sa Toadtool [...] desafortunadamente ella cayó en manos del gran rey Koopa. [...] Mario, el héroe de esta historia (quizás) escuchó sobre la difícil situación del reino y emprendido una búsqueda para liberar a la princesa. [...] Tú eres Mario, depende de ti salvar al reino de los hongos de la magia negra de los Koopa⁴.

¿Por qué la historia “natural” para la mecánica del juego, descripta más arriba, fue este cuento de hadas? Precisamente, porque los símbolos y acciones presentes dentro de la mecánica del juego se relacionan con los viajes de empoderamiento propios de las historias míticas que tenían a un hombre como protagonista. Mario emprendía un camino en donde avanzaba, crecía, se volvía fuerte, dominaba el fuego, vencía al “dragón” y rescataba a la princesa. De Mario (personaje pequeño) a Súper Mario (personaje grande que domina el fuego) sólo había un camino por recorrer exitosamente, que incluía dicotomías muy caras a la simbolización de la diferencia sexual, como, por ejemplo: izquierda/derecha, seco/húmedo, frío/caliente (Bourdieu, 2000). De izquierda a derecha es el camino de Mario, el dominio del fuego garantiza una ventaja de un personaje seco *versus* ambientes húmedos de agua o túneles y sobre “la sangre fría” de los enemigos (tortugas, hongos y rey Koopa). Es necesario señalar que esta interpretación posee límites: muchos elementos de esta lectura no se imponen obligatoriamente, ya que si el/la jugador/a son lo suficientemente hábiles podían sortear los niveles y al “rey maligno” siendo pequeños. El camino épico era relativo a la decisión del/la jugador/a. A pesar de esta “variabilidad”, el hecho de que la obtención de los ítems otorgara puntos, los cuales aumentaban el prestigio del/la jugador/a, o que el desafío final fuera acabar con el gran Koopa para llegar a la princesa parece evidenciar la hegemonía del sentido épico dentro del juego. Es decir, la variabilidad —lo que el/la jugador/a puede improvisar dentro de las reglas del juego (Pérez, 2010)— se da dentro de un marco de simbolización de la diferencia sexual con roles bien definidos, donde, como afirma Pierre Bourdieu (2000), el orden masculino adquiere su fuerza en el hecho de que se presenta como sentido común. Desde esta perspectiva, puede entenderse que la estructura del juego, a pesar de estar marcada por el orden masculino, sin embargo, se presenta como “libre”.

En *La leyenda de Zelda* de 1986 la narrativa se desplazaba de una de tipo dramática a una transfor-

macional, en la cual el binomio tener/no tener se volvía central para el avance del/la jugador/a. Luego de que cada usuario inscribía un nombre para su avatar (una forma de guardar los avances y de compenetrar más al usuario con éste) se presentaba un escenario en plano picado donde el personaje (un pequeño duende vestido de verde, de apariencia infantil) podía desplazarse de arriba abajo y de izquierda a derecha. A medida que llegaba a los bordes de la pantalla se abrían nuevos caminos, evidenciándose un enorme mapa para explorar. El mecanismo de avanzar sorteando obstáculos, presente en *Súper Mario Bros*, fue reemplazado por el de explorar las zonas, encontrando objetos para llegar a ciertos castillos. Dentro de éstos, una vez vencidos los obstáculos y sus respectivos “guardianes” (dragones, dinosaurios), el jugador obtenía un fragmento de un triángulo. El aparente artefacto mágico, al ser reconstituido, permitía llegar hasta el castillo del antagonista del juego y, si éste último era derrotado, rescatar a una princesa que le daba las gracias al jugador por “traer la paz al reino de Hyrule”.

El protagonista del juego no cambiaba su morfología salvo su color, dependiendo los objetos mágicos que lograra descubrir. La adquisición de elementos podía deberse a dos causas: el descubrimiento o el comercio. En el descubrimiento, el jugador tenía la posibilidad de obtener objetos como recompensa por eliminar enemigos (habitualmente gemas) o descubrir un objeto mágico mediante el acceso a zonas secretas habilitadas a partir de acciones como empujar columnas, abrir puertas o destruir ciertos obstáculos. El comercio se da habitualmente en cuevas en las cuales se intercambian diversas cantidades de gemas por armas u objetos. A lo largo del camino, el/la jugador/a se enfrenta con oponentes de aspecto monstruoso como ogros, arañas, esqueletos, centauros, guerreros con armaduras, etcétera. Teniendo en cuenta esta mecánica, podemos evidenciar ciertas semejanzas con *Súper Mario Bros*: en ambos juegos se proponía un viaje en el cual el personaje pasaba de un estado inicial vulnerable, el protagonista de *La leyenda* no poseía ni siquiera una espada al iniciar el juego, a otro de empoderamiento. Es mediante el paso de un estado a otro que el pequeño protagonista del juego de 1986 logra vencer. A diferencia del anterior juego analizado, *La leyenda de Zelda* parece hacer hincapié en una trama de aventuras con importantes tintes dramáticos, evidenciados en la historia presente en su manual:

Hace mucho tiempo el mundo se encontraba en una era de caos. [...] en el reino de Hyrule, una leyenda fue forjada [...] la leyenda del triforce: triángulos dorados que poseían poderes místicos. [...] Un día, un poderoso ejército atacó el pequeño y pacífico reino y robó el triforce de poder. Este ejército estaba dirigido por Gannon, el poderoso príncipe de la oscuridad. [...] Temiendo la tiranía de Gannon la princesa de Hyrule, Zelda, dividió el triforce de la sabiduría en ocho partes que las dispersó por todo el reino. Al mismo tiempo envió a su cuidadora de mayor confianza, la anciana Impa a encontrar a un héroe que pudiera enfrentar a Gannon. Perseguida por el ejército de Gannon, Impa se vio rodeada y exhausta, luego de días de fuga. [...] un joven apareció, habilidosamente venció a los secuaces de Gannon y rescató a Impa de un destino peor que la muerte. Su nombre era Link. Impa le contó la historia de la princesa Zelda y de Gannon. Ardiendo de justicia, Link decidió salvar a Zelda, pero Ganon es un enemigo poderoso gracias al triforce de poder. Link tendrá que recuperar las ocho partes del triforce de sabiduría para derrotar al señor de las tinieblas⁵.

Es notable el paso de una narrativa mítica simple (en *Súper Mario Bros*) a una con tintes melodramáticos, evidentes, por ejemplo, en el rol secundario de Impa como mediadora de Zelda, Link y su destino de héroe. Esta estructura narrativa presente en el manual, presenta a un donante (sujeto que orienta o pone a prueba al héroe), Impa, cuyo sexo no es casual. Como afirma Teresa de Lauretis siguiendo a Vladimir Propp, el personaje femenino donante es un resabio de historias vinculadas con sucesiones de mando antiguas en las cuales el rey otorgaba poder a su yerno mediante la princesa. Al producirse el paso de esa forma de transmisión del poder a otra vinculada con sucesiones hereditarias de padres a hijos, la figura de la princesa fue devaluándose. De ser la llave para adquirir el poder, se fue tornando un donante, un sujeto cuya única función era poner a prueba o develar las cualidades del héroe, ya fuera por medio de la sabiduría en el caso de Impa o a través de volverse un obstáculo, como en el clásico ejemplo de la esfinge de la obra *Edipo rey*. Se trató de un salto de calidad importante donde se dio un paso notable en la capacidad del videojuego de absorber diversos discursos provenientes de otros medios como la literatura. Al tomar dichos discursos, el videojuego reprodujo formas de representar lo masculino y el viaje hacia el poder, presentes en otros ámbitos culturales.

El análisis de *Súper Mario Bros* y *La leyenda de Zelda* parece sugerir que dentro de sus estructuras de juego se encontraban elementos de la simbolización de la diferencia sexual que engendraban narrativas productoras y reproductoras de representaciones masculinas heroicas. Estas representaciones se intersectaron con parámetros vinculados a la clase y al orden social. En este sentido, es importante analizar cómo el agente masculino de ambos juegos parecía tener como objetivo cierta restauración de un orden perdido. Partiendo de una inestabilidad, un reino quebrado llevado al caos mediante la captura o la retención de la autoridad (una princesa), se emprendía un viaje que aunaba empoderamiento masculino con restablecimiento del orden social de la autoridad. Como afirma Christine Ward Gailey, “el objetivo es remover las influencias disruptivas o corruptas, no inventar un nuevo universo o transformar radicalmente el orden establecido”⁶ (Gailey, 1993: 84). Lo anterior, como sugiere la autora, mantiene una estructura clasista en la que la vuelta al orden y el empoderamiento están vinculados a su vez con un orden monárquico al cual el héroe accede casándose con la princesa y protagonizando un pasaje de ascenso de clase social (85). Esto también se evidencia en la relación acumulación de dinero-mejor *performance* de juego. Tanto Mario como Link podían acceder a mejores armas o mayor cantidad de vidas cuanto mayor fuera la cantidad de dinero que acumularan en su viaje, produciendo que la relación de clase determinara las chances de vida del jugador (85).

Con los elementos de clase se constituye un sujeto idealizado que, como marca Sánchez Parrón, invita al usuario a identificarse con la épica, apartándose de un mundo en donde “los lances épicos no forman parte de la realidad cotidiana” (2014: 23). Sin embargo, esta explicación pasa por alto una pieza vinculada con nuestro objetivo: la relación entre masculinidad, prueba y validación viril. La entrada a lo épico que proponían los juegos de progresión puede ser interpretada, desde una perspectiva de género, como un acceso a una virilidad siempre a prueba. Lo que da placer y a la vez estructura la narrativa es la prueba vinculada con el viaje. Para Michael Kimmel, la virilidad es siempre puesta a prueba por otros hombres. En sus palabras: “[...] se demuestra la hombría para la aprobación de otros hombres. Son ellos quienes evalúan el desempeño” (1997: 54). Quizás, como señala Juan Belmonte Ávila (2015), el *cyborg*, al mismo tiempo que configura una posibilidad de

trascender la frontera de los géneros, también es la interfaz cuerpo-máquina, por la cual el poder administra de manera más directa las identidades prefijadas, manteniendo controlado el poder de agencia individual. De hecho, la propia Haraway observaba que la cultura de los videojuegos “está sobre todo orientada a la competencia individual” (1998: 288).

Pero, ¿se trató de una experiencia solamente reservada para los usuarios masculinos? ¿Es imposible cualquier resignificación? En 1986, los creadores y diseñadores del juego *Metroid* pensaron en realizarle una broma a los usuarios: ¿qué tal si al terminar el juego, una aventura de progresión futurista, el jugador se encontraba con el dato de que el personaje que había utilizado durante todo el juego era una mujer? A continuación, examinaremos el juego y las implicancias de esa broma, y de cómo puede darnos una pista sobre lo apropiable de la experiencia masculina propuesta por las consolas hogareñas.

Metroid vio la luz del mercado japonés en 1985, y un año más tarde en el norteamericano. En el juego, el/la jugador/a se encontraba al mando de un aparente robot que, desde una perspectiva horizontal, podía desplazarse de izquierda a derecha en ciertas pantallas, y de abajo hacia arriba o viceversa en otras. A diferencia de Mario o Zelda, la acción transcurría en espacios cerrados de ambientación alienígena, lo que marcaba la intención de los programadores de ofrecer un juego más relacionado con la ciencia ficción y el terror. Explorando estos escenarios el/la usuario/a debía buscar mejoras para su avatar, posibilitando el acceso a nuevas zonas del inmenso mapa. En la primera parte del juego el avatar no podía avanzar más allá de dos pantallas a menos que lograra encontrar un ítem que le permitiera acceder a ductos o caminos estrechos. Se evidencia así una mecánica híbrida entre el avance lineal de *Súper Mario Bros* y el componente exploratorio de *La leyenda de Zelda* en la cual no hay tiempo límite. La presión estaba dada por la continua aparición de enemigos de apariencia insectoide y alienígena que iban esquilmando las energías del personaje, hasta hacerlo estallar en pedazos. La necesidad de encontrar mejoras para avanzar sobre el territorio y descubrir nuevos lugares nos

hace pensar en que el juego también utiliza la forma narrativa transformacional. En el caso de *Metroid*, esta narrativa proyecta una relación entre cuerpo y tecnología: el cuerpo del personaje parece un elemento por “actualizar” para vencer. Se trató de un tópico que luego se volvería habitual; según Gailey, en los juegos de Nintendo la tecnología “toma la forma de armamento superior, armadura o medicina”(84)⁷. Una vez adquiridas diversas mejoras el/la jugador/a debía retroceder a zonas ya atravesadas para, con las nuevas habilidades, abrir nuevos caminos. Las zonas se sucedían hasta llegar a una especie de laboratorio en el cual el jugador se enfrentaba a un cerebro gigante que lanzaba rayos. Para realizar esta travesía de ciencia ficción, el protagonista debía adquirir la mayoría de sus actualizaciones, como los misiles, las botas para saltar más alto, las bombas en forma de esferas, el traje para soportar altas temperaturas y tanques de energía adicionales. Al igual que en los juegos anteriores, también evidenciamos un tránsito de empoderamiento, un viaje de confirmación del héroe, un cuerpo (en este caso protésico) en descubrimiento de sus habilidades. Es sólo con la forma completa con la cual el/la jugador/a podía derrotar al último guardián terminando el juego.

Ahora bien, ¿cuál es la historia “natural” para esta estructura y estética? No es de extrañar que al explorar el manual del juego nos encontremos con una historia de ciencia ficción. Ésta mantiene los tópicos del bien contra el mal y la aparición de un héroe (que será heroína) encargado de vencer a las fuerzas del mal:

Estamos en el año 20x5 de la historia del cosmos y algo terrible ha sucedido. Los piratas espaciales han atacado una estación espacial tomando una cápsula que contenía una forma de vida desconocida descubierta en el planeta SR388. [...] se sospecha que la civilización entera de ese planeta fue destruida por algo o alguien y hay una alta posibilidad de que la forma de vida tomada por los piratas haya sido la causa de la destrucción. Según la investigación de la federación el nombre de la criatura es “Metroid” [...] si los Metroid son multiplicados por los piratas espaciales y son usados como armas la civilización galáctica entera será destruida. [...] Como último recurso, la policía de la federación decidió esta estrategia: enviar un cazador espacial para penetrar el centro de la fortaleza de los piratas y destruir a su líder Madre Cerebro. El cazador espacial seleccionado fue Samus Ara. Él es el más grande de los cazadores y ha completado diversas misiones que todo el mundo conside-

raba imposible. Él es un ciborg: su cuerpo entero ha sido quirúrgicamente fortalecido con partes robóticas, dándole sus súper poderes⁸.

A través del juego, su mecánica y la lectura del manual, parece claro que nos encontramos ante otra versión del mito épico, incluso ante la orgía masculina bélica de ciencia ficción que advertía Haraway. Sin embargo, *Metroid* reservaba una sorpresa para el/la usuario/a. Si el juego se completaba en menos de tres horas, al final de la odisea el personaje aparecía sin el casco poniendo en evidencia que era una mujer. Si tenemos en cuenta que el sentido del juego parecía estructurarse, de la misma manera que en *Súper Mario Bros* y *La leyenda de Zelda*, alrededor de un tránsito hacia el empoderamiento tan caro a la masculinidad, el detalle del sexo de Samus Ara no era menor. Es verdad que al terminar el juego en menos de tres horas la protagonista aparecía en bikini volviéndose un trofeo para un jugador masculino ideal; sin embargo, la ambigüedad que se establecía entre sujeto jugador y avatar era interesante. El juego engendraba así un personaje que escapaba de los típicos roles femeninos de los juegos (y de la narrativa mítica en general): una mujer era la protagonista de una experiencia masculina.

Resulta sugerente pensar a la protagonista de *Metroid* junto con ciertos fenómenos de la cultura popular de los años ochenta. Dentro del mundo del cine de Hollywood, el rol que la mujer venía obteniendo en la pantalla comenzaba a correrse hacia un protagonismo dentro de películas de acción y ciencia ficción. De hecho, la aparición de Samus Ara en *Metroid* coincide con la de Sarah Connor (Linda Hamilton) en el popular filme *Terminator* de 1984 y con la de Helen Ripley (Sigourney Weaver) de *Alien: el octavo pasajero* lanzada en 1979, y que tendría una secuela el mismo año que el videojuego salió al mercado norteamericano. Según Ivonne Tasker, durante la década de los ochenta dentro del cine hollywoodense, la idea de la heroína se desplazó del lugar secundario a un rol central sobre el cual comenzaba a recaer la narrativa (Tasker, 1993). En ambos filmes, las dos mujeres se enfrentaban a situaciones extraordinarias que las obligaban a emprender un camino de empoderamiento para sobrevivir. No es casualidad, entonces, que la primera heroína de los videojuegos comparta un género narrativo con sus “hermanas mayores” del cine: la ciencia ficción. Este género, si bien estaba marcado por lo masculino, poseía un carácter

político que desde sus comienzos: “[...] desestabilizaba la autoridad bajo todas sus formas y, por lo tanto, ejercía una atracción fatal para las escritoras feministas aficionadas a desafiar los prejuicios masculinos de la literatura de la sociedad” (Braidotti, 2005: 233). Dentro del mundo del cine, dicho género ha presentado fuertes ansiedades vinculadas con las capacidades reproductoras femeninas rozando siempre lo monstruoso. En este sentido, es notable cómo esta característica se hace presente dentro del videojuego analizado aquí. *Metroid* y *Alien* comparten el tópico de una madre monstruosa que obstaculiza el camino de la heroína. Mientras que en *Alien* la computadora central de la nave se llama *madre*, una inteligencia artificial con órdenes de sacrificar a toda la tripulación en pos de preservar al terrorífico espécimen alienígena para los intereses de la compañía Weyland Yutani, en *Metroid* el cerebro que hace las veces de guardián se llama “Madre Cerebro” y es la que controla a los piratas espaciales. A diferencia de la ascética computadora del filme de Ridley Scott, Madre Cerebro parece un monstruo fronterizo entre lo orgánico y lo inorgánico (se presenta en un tubo flotando en líquido, alimentada por cables) entre lo vivo y lo muerto (es un pedazo de cuerpo reanimado con última tecnología, un *cyborg* monstruoso). Este tipo de monstruo es un tópico recurrente en diversas películas y literaturas de ciencia ficción, según Rossi Braidotti:

El elemento de terror de estas películas se debe al juego con una función materna desplazada y fantaseada, en la que la madre posee la llave que conduce a los orígenes de la vida y, simultáneamente, a los de la muerte [...]. La madre es una fuerza generativa omnipotente, para fálica y maligna [...]. (2005: 241)

Teniendo en cuenta su afiliación a la ciencia ficción, podemos interpretar el “chiste” del final de *Metroid*, no como un elemento anecdótico, sino como un ejemplo más de la desestabilización de lo masculino propio de la ciencia ficción. Esta vez la capacidad condensadora de los videojuegos hace que *Metroid* reinterprete la ansiedad por lo femenino, lo materno, lo vivo y lo muerto del género literario y cinematográfico. Si en la épica, una armadura es el símbolo por excelencia de un guerrero experimentado, en *Metroid* es un útero de metal que “incuba” a una mujer dentro del viaje de empoderamiento masculino desestabilizando, hacia el final del juego, la certeza sobre el jugador, el avatar y el sentido masculino del camino. Pero esta ambigüedad entre su-

jeto/jugador con respecto a la identidad de género ¿fue exclusivamente de *Metroid*? o ¿este título puede pensarse como una advertencia sobre no tomar linealmente la correspondencia entre avatar hombre y usuario hombre dentro de la narrativa épica ofrecida por los videojuegos? ¿Hasta qué punto se podía trascender la norma?

El binomio jugador/avatar parece portar la inestabilidad potencial que estudios posestructuralistas han marcado para las identidades de género. Para Judith Butler, la identidad de género no es producto de una esencialidad profunda sino de un complejo mecanismo de *performances* controladas por normas sociales que marcan lo permitido y lo no permitido. De aquí su interés en las *performances* que cuestionan los cánones hegemónicos del heterosexismo patriarcal como las/os transexuales, incluso las actuaciones de *drag kings* y *drag queens* (Butler, 2002). A pesar de la férrea vigilancia de la norma que impone una “lectura correcta” del artefacto cultural, una niña de los ochenta podía desviarse hacia una “mala interpretación” dejándose identificar con el simpático hombrecito de overol y gorra, o siendo atrapada por la aventura de Link a través del inmenso mapa por explorar. La lectura de los manuales no era condición necesaria para jugar, y las necesidades del mercado tampoco podían darse el lujo de restringir el producto de Nintendo sólo a los jugadores hombres.

Entonces, ¿la masculinidad se volvía una experiencia apropiable? Por supuesto, se podría contestar que, si la estructura de los juegos se vinculaba a nociones propias de la identidad masculina como el pasaje de empoderamiento, la niña de la época podría haberse visto expulsada de tales experiencias debido a la violencia simbólica (Bourdieu, 2000) de una significación de la diferencia sexual que mediatizaba la producción y el consumo de los productos Nintendo. Desde esta perspectiva, la identificación siempre sería una y lineal: los hombres con representaciones masculinas y las mujeres con representaciones femeninas. Pero, ¿qué sucede cuando una mujer se identifica con un héroe aventurero? Dentro de los estudios sobre cine, Ann Kaplan opina que la identificación de la mujer con una representación masculina cinematográfica conlleva un abandono de ciertas cualidades femeninas. Para ella:

[...] es significativo que [...] cuando el hombre sale de su papel tradicional de ser quien domina toda la acción y se sitúa como objeto sexual, la mujer adopta el papel “masculino” [...]. Y al hacerlo, casi siempre, pierde sus características tradicionalmente femeninas: no su atractivo sino el carácter amable, humano y maternal. Ahora es con frecuencia fría, dominante, ambiciosa, manipuladora, exactamente como los hombres cuya posición ha usurpado. (1983: 364)

Desde este punto de vista, toda identificación con lo masculino parece llevar a un abandono de lo femenino y a ocupar un espacio de dominio. La jugadora, si nos aventuramos a seguir el camino de Kaplan, si se identificara con cualquiera de los personajes de los juegos, inclusive con la masculina Samus, caería en una especie de “identificación con el amo”.

Sin embargo, la identificación no es tan estable y definitiva. En su artículo “Identificación, fantasmática y la asunción del sexo”, la filósofa Judith Butler afirma: “Las identificaciones corresponden a la esfera imaginaria; son esfuerzos fantasmáticos de alineamiento, de lealtad, de cohabitación ambigua y transcorporal; desestabilizan el yo [...] las identificaciones nunca se concretan plena y finalmente” (2002: 159). La filósofa aclara que una identificación que exceda la norma heterosexual puede asumir “otras figuras cuya complejidad manifiesta excede las caracterizaciones que puedan hacerse partiendo de las nociones convencionales de femineidad y masculinidad” (167). Esta perspectiva es poco explorada en los análisis de los videojuegos que parecen enfocarse precisamente en esas nociones convencionales. Más que prácticas cerradas o restringidas a determinados géneros, los juegos (entre éstos, los de video) podrían entenderse como campos de tensión de formas performativas de usar el cuerpo (de carne y hueso o de 8 bits) dentro de una serie de reglas siempre abiertas a una difícil (debido al peso de la norma) pero no imposible apropiación.

Esta tensión entre las normas y las acciones e identidades o identificaciones pueden rastrearse también en ciertas opiniones de mujeres sobre los videojuegos dirigidos hacia ellas. Aki, una jugadora desde su blog “El mundo de Aki” se pregunta ante la proliferación de los “juegos para chicas”: “[...] ¿una chica sólo puede tener la Wii [la actual consola de Nintendo] para hacer yoga o la DS para cocinar?” (2008: s/p), y luego reflexiona sobre la complejidad del binomio jugador/

avatar y el prejuicio de que un avatar masculino necesariamente conlleva la expulsión de la jugadora:

[...] Hay muchas personas que argumentan que los videojuegos en los que el protagonista es un chico suelen ser para chicos. Yo me harto de poner ejemplos en lo que lo anterior es bastante cuestionable: Súper Mario Bros, por ejemplo. Las chicas jugábamos antes de que la princesa fuera un jugador. (Aki, 2008: s/p)

En un blog diferente del 2010 otra jugadora presenta la misma inquietud describiendo el juego *My boyfriend* de Nintendo DS:

[...] un juego en el que el mayor logro es trabajar para comprarse ropa, zapatos y maquillaje para gustarle al chico en cuestión me parece de lo más inútil que puede haber... en *My boyfriend*, según el estilo que tenía el chico que elegíamos, teníamos que vestir y hablar acorde a él [...]. (Noire, 2010: s. p.)

Es interesante pensar que estas jugadoras en su mayoría rondan los 30 años y dieron sus primeros pasos con los juegos analizados en este artículo, en especial el *Súper Mario Bros*. Esto puede confirmarse, por lo menos en España, si consideramos una encuesta publicada en el diario *La Voz de Galicia* (2010) en la cual se muestra que de 923 mujeres jugadoras actuales, el 65 % superan los 25 años. Este dato podría indicar que precisamente esas jugadoras mayores son las que eran niñas al lanzarse al mercado los juegos analizados.

La suposición de que los juegos de Nintendo de mediados de los ochenta fueron utilizados exclusivamente por un público masculino no coincide con los resultados del trabajo de Gailey, el cual se basa en diversas entrevistas a niñas jugadoras de mediados de los ochenta de Nueva York y San Francisco. Lo interesante es que las niñas eluden los símbolos machistas como los roles pasivos de las princesas de los juegos de diversas maneras, por ejemplo, identificándose ellas mismas con el protagonista masculino “una chica ha dicho que a veces se ha visto ella misma como Link y otras como la princesa”⁹ o entendiéndose como la “mente maestra” que controla al personaje: “[...] tú eres el cerebro detrás de las acciones de Link (tú haces que se mueva a donde quieras). Él es una especie de marioneta”¹⁰ (Gailey, 1993: 89).

Es posible que la conformación de una subcultura de videojuegos de Nintendo haya apelado a un jugador masculino modelo¹¹ apoyándose en los fenómenos analizados aquí. Pero la narrativa engendrada mediante la mecánica de juego no podía evitar de manera totalmente exitosa desplazamientos de sentidos como los que hemos visto.

Este trabajo se ha propuesto reflexionar sobre los videojuegos como una tecnología compleja de género. Particularmente, en la primera parte, nos hemos enfocado en la tarea de demostrar que la estructura de juego no puede desvincularse de la simbolización de la diferencia sexual y que, por lo tanto, el videojuego, en su calidad de tecnología de género, reproduce representaciones vinculadas con la masculinidad épica. Este mecanismo se daba en un contexto capitalista que transformaba los videojuegos en productos que comercializaban identidades de género para consumidores *cyborgs*. La exploración de cómo se relaciona la estructura de juego con las identidades de género nos llevó a analizar títulos como *Súper Mario Bros* y *La leyenda de Zelda*, vinculándolos con la producción de experiencias masculinas relacionadas con la restauración del orden social, la incentivación de la competencia y la puesta a prueba de la virilidad, y, por último, la reafirmación de dicha virilidad mediante la narrativa que impone un viaje de empoderamiento.

Sin embargo, a partir del análisis del videojuego *Metroid*, hemos explorado las ambigüedades que presenta el binomio sujeto/avatar en cuanto a la reproducción de representaciones de género. A pesar de poseer una estructura que prefiguraba una narrativa épica, la inclusión sorpresiva de lo femenino abría las puertas para una no correspondencia entre el género del avatar y del usuario/a. Condensando elementos desestabilizadores propios de géneros literarios y cinematográficos como la ciencia ficción, *Metroid* parece sugerir lo que los estudios posestructuralistas de Judith Butler señalan: la reproducción de la identidad de género normativa siempre está sujeta a una “mala interpretación”. Una niña pudo haberse identificado (y de hecho Gailey lo demuestra) con tópicos no pensados para ella, e inclusive

apropiárselos. Más que un ritual excluyente de masculinidad, los videojuegos se asemejaron a máscaras. Quizás detrás de ciertos marios y links (verdaderas

máscaras de Ulises) se encontraban niñas, de la misma manera que detrás del traje cibernético del cazarrecompensas se encontraba la silueta femenina de Samus Ara.

Notas

La consola surgió a mediados de la década de los ochenta, hacía poco que la primera industria del videojuego había colapsado y entrado en una crisis irremediable. Las consolas como Atari, Colecovision, Intellivision que habían conocido popularidad en el mercado norteamericano en los últimos años de la década de los setenta, enfrentaban su extinción y la historia del videojuego parecía tocar sus últimos acordes (Dillon, 2011). Fue precisamente con el surgimiento de la consola de 8 bits, la Nintendo Entertainment System (NES), que la industria resurgió de sus cenizas. La consola hogareña fue la versión adaptada al mercado norteamericano de la Famicom japonesa, y fue lanzada el 15 de junio de 1983. Para sortear los prejuicios de este mercado, Nintendo decidió renombrar su consola en ese país del norte, rebautizándola NES, presentándola más sobria en cuanto a su color (la Famicom japonesa era blanca y roja mientras que la NES era gris y negra). Dicho cambio parece haber correspondido a la estrategia de apartar a la consola de la idea de juguete y acercarla a la idea de una máquina de entretenimiento, es decir, apelar a un público adulto además del infantil. Dentro de este proceso de crecimiento y conquista de mercados la figura de Miyamoto cobra importancia. Este diseñador se propuso crear videojuegos que contasen una historia que tuvieran un porqué. En un primer momento el joven programador imaginó un juego sobre el célebre personaje Popeye el marino. Brutus (antagonista del héroe) secuestraba a Olivia y el icónico personaje debía rescatarla. Debido a la caída de las negociaciones de la licencia de Popeye, Miyamoto tuvo que reimaginar el proyecto transformando a Brutus en un Gorila (Donkey Kong) y a Popeye en un carpintero llamado Jumpman (saltarín, que luego sería Mario en *Mario Bros*). El personaje se presentaba con un overol y una gorra roja, botas, pelo y bigotes azules. Debido a la tecnología de aquellos años, los personajes parecían esbozados más que diseñados, es decir, las limitaciones reducían la figura casi a lo mínimo indispensable. Así salió en 1984 *Donkey Kong*, el juego que le permitió a Nintendo entrar en América. Del mismo creador surgirían años más tarde dos de los juegos analizados aquí *Súper Mario Bros* y *La leyenda de Zelda*.

“One day the kingdom of the peaceful mushroom people was invaded by the Koopa, a tribe of turtles famous for their black magic. The quiet, peace-loving Mushroom People were turned into mere stones, bricks and even field horse Hair plants, and the Mushroom Kingdom fell into ruin. The only one who can undo the magic spell on the Mushroom People and Return them to their normal selves is the Princess Toadstool, the daughter of

the Mushroom King. Unfortunately, she is presently in the hands of the great Koopa turtle king. Mario, the hero of the story (maybe) hears about the Mushroom People's Plight and sets out on a quest to free the Mushroom Princess from the evil Koopa and restore the fallen kingdom of the Mushroom People. You are Mario! It's up to you to save the Mushroom People from the black magic of the Koopa!”, manual de juego disponible en: <<http://www.nesfiles.com>>. La traducción es nuestra.

Es interesante el hecho de que estas declaraciones aparecieron en artículos que versaban sobre la noticia falsa de la condición homosexual de Mario Bros.

Utilizo la palabra *proto* debido a que Pérez Latorre aplica su definición a juegos más recientes y yo lo aplico a un juego de 1985, lo que me lleva a pensar que *Súper Mario Bros* fue uno de los primeros ejemplos de narrativa.

“A long, long time ago the World was in an age of Chaos. In the middle of this chaos, in a little kingdom in the land of Hyrule, a legend was being handed down from generation to generation, the legend of the “Triforce”; golden triangles possessing mystical powers. One day, an evil army attacked this peaceful little kingdom and stole the Triforce of Power. This army was led by Gannon, the powerful Prince of Darkness who sought to plunge the World into fear and darkness under his rule. Fearing his wicked rule, Zelda, the princess of this kingdom, split up the Triforce of Wisdom into eight fragments and hid them throughout the realm to save the last remaining Triforce from the clutches of the evil Gannon. At the same time, she commanded her most trustworthy nursemaid, Impa, to secretly escape into the land and go find a man with enough courage to destroy the evil Gannon. Braving forests and mountains, Impa fled for her life from her pursuers. As she reached the very limit of her energy she found herself surrounded by Gannon's evil henchmen. Cornered! What could she do?... But wait! All was not lost. A young lad appeared. He skillfully drove off Gannon's henchmen, and saved Impa from a fate worse than death. His name was Link. During his travels he had come across Impa and Gannon's henchmen. Impa told Link the whole story of the princess Zelda and the evil Gannon. Burning with a sense of justice, Link resolved to save Zelda, but Gannon was a powerful opponent. He held the Triforce of Power. And so, in order to fight off Gannon, Link had to bring the scattered eight fragments of the Triforce of Wisdom together to rebuild the mystical Triangle”, manual del juego disponible en: <<http://www.nesfiles.com>>. La traducción es nuestra.

“The task is to remove disruptive or corrupting influences, not to invent a new universe or radically transform the previous order”. La traducción es nuestra.

“Technology in these games takes the form of superior weaponry, armor, or life-restoring medicine”. La traducción es nuestra.

“It is now year 20X5 of the history of the cosmos, and something terrible has happened. Space pirates have attacked a deep-space research spaceship and seized a capsule containing an unknown life-form that had just been discovered on Planet SR388. It is suspected that the entire civilization of Planet SR388 was destroyed by some unknown person or thing, and there is a strong possibility that the life-form just discovered was the cause of the planet’s destruction. To carelessly let it multiply would be extremely dangerous. The Federation researchers had named it “Metroid”. [...] If Metroid is multiplied by the space pirates and then used as a weapon, the entire galactic civilization will be destroyed. As a last resort, the Federation Police have decided on this strategy: to send a space hunter to penetrate the center of the fortress and destroy Mother Brain. The space hunter chosen for this mission is Samus Aran. He is the greatest of all the space hunters and has suc-

cessfully completed numerous missions that everybody thought were absolutely impossible. He is a cyborg: his entire body has been surgically strengthened with robotics, giving him superpowers [...]”, manual del juego disponible en: <<http://www.nesfiles.com>>. La traducción es nuestra.

“[...] one girl said she saw herself sometimes as Link and sometimes as the princess [...]”. La traducción es nuestra.

“You’re the brains behind Link’s actions —you make him move the way you want him to—. He’s relly sort of your puppet”. La traducción es nuestra.

Con *subculturas* nos referimos a “culturas ostensiblemente consumistas [...] y es a través de los rituales distintivos del consumo, a través del estilo, como la subcultura revela su identidad ‘secreta’ y comunica sus significados prohibidos. Es el modo en que las mercancías son utilizadas en la subcultura lo que, básicamente, la distingue de formaciones culturales más ortodoxas” (Hebdige, 2004: 142-143). Excede los límites del presente trabajo el análisis profundo de una “subcultura *gamer*” masculina sostenida por las diversas publicaciones especializadas de la época.

Referencias bibliográficas

AKI, 2008, “Topicazos sexistas sobre los videojuegos”, en: *El mundo de Aki*, disponible en: <<https://aikun.wordpress.com/2008/11/15/topicazos-sexistas-sobre-los-videojuegos/>>.

BELMONTE-ÁVILA, Juan Francisco, 2015, *Corporeidad, identidad y cultural digital: género y sexualidad en videojuegos*, tesis doctoral, Murcia, Departamento de Letras, Universidad de Murcia.

BOURDIEU, Pierre, 2000, *La dominación masculina*, Barcelona, Anagrama.

BOURDIEU, Pierre y Jean Claude Passeron, 1996, *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza*, Barcelona, Fontanara.

BRAIDOTTI, Rosi, 2005, *Metamorfosis: hacia una teoría materialista del devenir*. Madrid, Akal.

BUTLER, Judith, 2002, “Identificación fantasmática y la asunción del sexo”, en: *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del sexo*, Buenos Aires, Paidós.

CONNEL, Rawlyn, 1997, “La organización social de la masculinidad”, en: Teresa Valdés y José Olavarría (eds.), *Masculinidad/es: poder y crisis*, Santiago, Flacso Isis Internacional.

CONNEL, Rawlyn y James Messerschmidt, 2013, “Masculinidad hegemónica. Repensando el concepto”, en: *Estudios Feministas*, Vol. 21, No. 1, pp. 241-282.

DE CERTEAU, Michel, 2000, *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer*, México, Cultura Libre.

DE LAURETIS, Teresa, 1992, *Alicia ya no: feminismo, semiótica, cine*, Madrid, Cátedra.

_____, 1998, “Tecnologías de género”, *Revista Mora*, No. 2, IIEGE-UBA, pp: 6-34.

DIARIOVELOZ.Com, 2013, “Sigue la polémica por la sexualidad de Súper Mario Bros”, disponible en: <<http://www.diarioveloz.com/notas/100090-sigue-la-polemica-la-sexualidad-super-mario-bros>>.

DILLON, Robert, 2011, *The Golden age of video games*, Londres, CRC Press.

FOUCAULT, Michel, 2002, *Historia de la sexualidad*, Buenos Aires, Siglo XXI.

GAILEY, Christine Ward, 1993, “Gender, Class and Cosmos in Home Video Games”, en: *Journal of Popular Culture*, Vol. 27, summer, No. 1.

HARAWAY, Donna, 1995, *Ciencia, ciborg y mujeres: la reinvencción de la naturaleza*, Madrid, Cátedra.

HEBDIGE, Dick, 2004, *Subculturas: el significado de los estilos*, Buenos Aires, Paidós.

JENKINS, Henry y Justine Cassell, 1998, "From Quake Girls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games", en: Justin Cassel y Henry Jenkins (eds.), *From Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge, Mass, MIT, Press.

KAPLAN, Ann, 1983, *Las mujeres y el cine a ambos lados de la cámara*, Madrid, Cátedra.

KIMMEL, Michael, 1997, "Homofobia, temor vergüenza y silencio en la identidad masculina", en: Teresa Valdés y José Olavarría (eds.), *Masculinidad/es: poder y crisis*, Santiago, Flacso.

LA VOZ de Galicia, 2010, "Ellas prefieren al fontanero", *La voz de Galicia*, abril 29, disponible en: <http://www.lavozdeg Galicia.es/sociedad/2010/04/30/0003_8452537.htm>.

NOIRE, 2010, "¿Es que nadie piensa en las niñas?", en: *Legend SK*, disponible en: <<http://legendsk.com/es-que-nadie-piensa-en-las-ninas>>.

PÉREZ, Óliver, 2010, *Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectiva de estudio del discurso*, tesis doctoral, Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

SÁNCHEZ, José Antonio, 2014, "La codificación del mito heroico: análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas", en: *Life Play Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, No. 2, febrero, pp. 18-34.

TASKER, Yvonne, 1993, *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*, Londres/Nueva York, Routledge.