

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA INSTITUTO
DE INVESTIGACIONES CULTURALES- MUSEO



**Estas somos nosotras: experiencias de mujeres en el entramado de los
videojuegos**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
DOCTORA EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES

PRESENTA

ANA VALERIA RODRÍGUEZ

BAJO DIRECCIÓN DE

DRA. SUSANA GUTIÉRREZ PORTILLO

Lectoría:

Dra. Irene Soria Guzmán
Dra. Anabel Flores Ortega
Dr. Christian Fernández Huerta
Dr. Cesar Jiménez Yañez

Semestre 2023-2

Índice

Índice	1
Agradecimientos	3
Introducción	6
Investigadora y... ¿gamer?	6
Posicionándome desde mi propia historia	8
Posicionarme para investigar: epistemología feminista y estudios socioculturales.....	11
¿Dónde estamos las mujeres? Estableciendo la problemática	20
Pregunta de investigación:.....	23
Objetivos:.....	24
¿Por qué estudiar esto?	24
La organización de esta tesis	26
Capítulo I Mujeres, industria y cultura de los videojuegos: un estado del arte	28
Videojuegos desde la perspectiva sociocultural	29
Sobre videojuegos e identidad	32
De los contenidos de los videojuegos: representaciones y estereotipos de género	34
Propuestas feministas y videojuegos.....	38
Las mujeres y la industria de los videojuegos.....	41
De las mujeres, los videojuegos y los streams	43
Capítulo II ¿Cómo estudiar a las mujeres en el entramado de los videojuegos? : experiencia, afectos, subjetividad y cuerpo	48
¿Por qué hablar de la experiencia de las mujeres?	48
Reconociendo la subjetividad: Aproximaciones teóricas.	57
Entre lo subjetivo y lo corporal: Los afectos.	63
Espacios de la experiencia: aproximaciones al cuerpo.....	66
Capítulo III El camino a la experiencia: los procesos metodológicos.	75
¿Cuál es la mejor forma para recuperar las experiencias femeninas en el entramado de los videojuegos?	75
Herramientas metodológicas feministas.....	79
Capítulo IV Estas somos nosotras.	86
Primera aproximación a la experiencia: Inicio del trabajo empírico	86
Localizando a las videojugadoras en el espacio sociodigital	87
Las mujeres videojugadoras que reveló la encuesta	92

De la encuesta a la entrevista, contactando a mis colaboradoras	98
Mujeres en el entramado de los videojuegos. ¿Quiénes participan?	104
Trabajadoras de la Industria : Diana, Sandra, Isa y Jessie.....	105
Videojugadoras: Lesly, Angela, Alejandra, Lorena, Paulina, Valeria, Diana y Mariana.....	106
Streamers: Elizabeth, Brenda, Alejandra y Marisa	107
Después de las aproximaciones empíricas: El tratamiento de las narrativas.....	108
Las mujeres y nuestro vínculo con el entramado de los videojuegos: Las categorías de análisis.	110
Capítulo V Experiencias de mujeres en el entramado de los videojuegos.....	111
“Yo nací en una casa donde ya había videojuegos” El inicio de la experiencia.	111
Espacios de la experiencia: Entre la profesionalización y la afición de videojugar.....	116
“O sea, sí estoy jugando, pero, no soy la única mujer que le gusta jugar videojuegos”	
Experiencias de mujeres jugando videojuegos.	117
“Antes éramos unicornios ahora [...] ya nos ves más seguido, definitivamente vamos a sacarle provecho”: Mujeres que trabajan con videojuegos.....	123
“Es algo que es frecuente pues a nosotras nos ven como muy inferiores en este en este ámbito y pues es algo muy triste.” Mujeres que hacen streams.	134
“Sé que todo el mundo va a saber que estoy ahí, porque soy la única. Me voy a hacer notar” Mujeres presentes en el entramado de los videojuegos	149
“Yo no quiero ser la salvadora de los videojuegos [...] es como tratar de trazar el pavimento para las nuevas generaciones” Experiencias entre y para las mujeres del entramado de los videojuegos	154
Capítulo VI Conclusiones	158
Mujeres y experiencias: transformando el entramado de los videojuegos.	158
Referencias	168
Anexos	177
Anexo 1 Guía de entrevista	177
Anexo 2 Carta de aseguramiento de confidencialidad	178
Anexo 3 Encuesta adaptada a Word de Google Forms.....	179

Para Luz y Carolina
Ancladas a lo más profundo de mi alma
Para Diego
*Motivación, inspiración y fortaleza
para mi vida*

Agradecimientos

Llegué al doctorado -y a Mexicali- como quien comienza un nuevo videojuego: con las herramientas más básicas y casi sin conocimiento de lo que pasaría en los siguientes años. Esta ha sido una de las aventuras más extremas de mi vida, pero con grandes satisfacciones. Cada misión cumplida me mostraba un pedazo más del mapa, del territorio y desbloqueaba personajes maravillosos que me proporcionaron mejoras para las herramientas que ya poseía. En principio, gracias al Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías, al Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California, quienes además de establecer las reglas de este juego, me apoyaron de maneras que jamás imagine.

El primer gran encuentro fue con mis compañeras y compañero de generación: Paulina, Alejandra, Lourdes, Angelica y Nilesch a quien les agradezco tremendamente su acompañamiento y cobijo porque aun cuando cada una libraba su propia batalla siempre estuvieron presentes y dispuestas a apoyar. Me mostraron sus fortalezas y me permitieron compartir mis vulnerabilidades, ¡muchas gracias! Les admiro tremendamente.

También, como en los juegos, me fui encontrando con personas sabias que en breve se convirtieron en guía; principalmente mi directora Susana Gutiérrez-Portillo quien, con paciencia, comprensión y amorosamente acompaña mis pasos académicos. Sin ella, esto no sería posible. Sus enseñanzas marcaron mi vida para siempre. Quienes a través de sus comentarios y sugerencias me invitaron al cuestionamiento continuo, a fortalecer mi escritura, confiar en mi conocimiento y mi trabajo, las lectoras y lectores: Anabel Flores Ortega, Irene Soria, Christian Fernández y Cesar Jiménez, y especialmente a Blanca Chávez, y Alma Galindo, ¡mil gracias!

A quienes en cada interacción me permitieron aprender con ellas e intercambiar de lo que somos en este entramado; las colaboradoras en esta investigación: Alejandra, Elizabeth, Brenda, Marisa, Isabel, Jessica, Sandra, Diana, Ángela, Alejandra, Lorena, Paulina,

Valeria, Diana y Mariana, esto es por y para ustedes. Gracias infinitas en especial por la confianza.

Al capítulo especial que me permitió coincidir con personas maravillosas en otros mapas y otras latitudes: Thomas Apperley por su paciencia y guía, por abrirme las puertas a más mundos mágicos; a Frans Mäyrä por invitarme a mirar en profundidad y recordarme lo importante de validar mi trayectoria, a Usva Friman, Katy Alha, Mayara Araujo, Zahara Rizvi por su cariño y cuestionamiento académico, gracias totales.

A mis personajes especiales, que con su amistad y cariño me acompañaron a curar mis heridas -metafóricas y literales- Mónica Ayala, por recibirme en tu vida, tu casa y tu corazón, por el amor, desamor, sororidad y acompañamiento, Lesly Luna, Lupiz Dávila, Cinthya Rolón, Stephy Tuells, Irene Calderon Mazzotti siempre y para siempre agradecida con ustedes, no hay palabras para lo mucho que las quiero y lo tremendo que las admiro. Al círculo de estudiosas Esther, Anabel, Daina, Monse, Nayeli, Victoria, con quienes navegamos entre lo académico, lo personal y lo político, desde el bordado hasta la escritura. Las quiero mucho. A las amistades cachanillas; Francia, París, Lilie, Cynthia, Andrea, Sofia, Rosalva, que no me hubiera imaginado tanta afinidad y amor en tan poco tiempo. ¡Gracias por mostrarme lo bonito de la gente del desierto!

A las amistades personales que en medio del encierro de pandemia me ayudaron a mantener la cordura entre fiestas virtuales, chismes, lecturas profundas y espacios seguros de diálogo y acompañamiento: Ceci, Juan, Eli, Vane y Caro, con quien también compartimos espacio de lecturas y mujeres increíbles: Adriana M, Itzel, Diana, Adriana D, todo mi amor aun en la distancia.

Con especial ahínco a mi partner de juegos, aventuras y vida, que con cariño, complicidad y calma seca mis lágrimas, calma mis ansiedades y procura nuestro bienestar, gracias, Joaquín Padilla: ¡no puedo creer que tuviéramos que recorrer todo el país para poder coincidir!, casi como en los videojuegos. Gracias por embarcarnos juntos en la misión más retadora que he tenido en la vida, la construcción de nuestro hogar. Por inspirarme, motivarme, creer en mí y empujarme a no rendirme: gracias todos los días. ¡Te adoro!

Por último, pero no menos importante a mi padre y hermano porque sé que siempre están respaldando mis sueños y su apoyo y amor trasciende espacios y tiempos. Les amo infinito.

Académicamente, el doctorado es el grado más alto que se puede obtener y concluirlo es un paso que mucho tiempo me costó imaginar. Gracias a quienes me han apoyado a llegar

hasta aquí, después de tres investigaciones, sus respectivas bifurcaciones y todas las implicaciones de esto, mil gracias.

Mención especial a las y los jugadores que desde 2014 (o antes) acompañan a esta mujer en el recorrido académico-gamer con sus narrativas, retos y enseñanzas: Elsa, Vanina, Lucia, Andrea, Arturo, Jorge, Alejandro y Sergio; a los Hydraz, con especial y fuerte cariño a Wezker; a Pamela, Setphany, Uriel y Francisco. A Rodrigo Martinez porque fue el primero en decirme que mis intereses de investigación tenían sentido y futuro, ¡aquí sigo! A las más de quinientas mujeres que compartieron brevemente sus experiencias conmigo y a quien por algún motivo no esté aquí, sepan que les llevo en mi corazón plagado de gratitud y cariño.

Y ¡gracias! a las y los *gamers*, nunca dejemos de jugar...

Ana Valeria Rodriguez

Introducción

Investigadora y... ¿gamer?

El contexto macrosocial de los años noventa se encuentra rodeado de tensiones posteriores a la caída del muro de Berlín y la guerra fría, afectando casi a cualquier latitud del mundo, sin embargo, es también una de las décadas con mayor número de innovaciones tecnológicas que revolucionaron la vida cotidiana. Al inicio de la decenia, el *internet*¹ se abre camino en los espacios públicos. Aun cuando su origen se identifica en espacios militares y de innovaciones aplicadas a la guerra, poco a poco se incorporó a las dinámicas sociales cotidianas, teniendo como resultado un espacio de intercambio digital que fomentó el desarrollo de herramientas de distribución e intercambio de información, textos, imágenes, entre otros elementos.

Con el paso del tiempo, las plataformas de comunicación a través de la web, ganaron popularidad debido a la característica de inmediatez y facilidad de uso. Tal es el caso de plataformas de comunicación e interacción como la mensajería instantánea de *MSN Messenger*;² y popularizó también el correo electrónico facilitado por distintas corporaciones dedicadas a novedades tecnológicas diversas, tal es el caso de *Hotmail*, que formaba parte del mismo corporativo que el sistema de mensajería antes mencionado.

En esta década las empresas de computadoras *Microsoft* y *Apple* se disputaban el liderazgo en la industria; cada una de ellas invertía en la mejora de los procesadores, elementos visuales y memoria de los dispositivos tecnológicos. El avance de los microprocesadores hacía más fácil esta tarea. Para 1999 se lanzó *Pentium III* uno de los más populares y potentes de la época, fabricado por Intel.³

Si bien la historia de los videojuegos se puede rastrear casi hasta los años cincuenta, la década de los noventa marcó una gran diferencia, pues comenzaron a

¹ Para 1990 surge la World Wide Web, el primer navegador de internet que permite el acercamiento a las masas, este navegador es considerado el origen de una nueva era.

² Este correspondía a un programa de mensajería instantánea lanzado en 1999, al principio sólo permitía el envío de textos básicos, sin embargo, el desarrollo fue incrementando lo que permitía al usuario personalizar la interfaz, enviar texto, emojis, imágenes animadas y posteriormente mensajes de voz, entre otras cosas. Perteneciente a Microsoft.

³ Empresa Estadounidense dedicada a la fabricación de circuitos integrados, procesadores y microprocesadores para artefactos tecnológicos, en operaciones desde 1968, su incorporación en las computadoras y constante innovación en los noventas le posicionó como una de las empresas más importantes a nivel mundial.

diversificarse los contenidos y masificarse la distribución de consolas y videojuegos. Para 1991 *Nintendo*⁴ lanzó *Super Nintendo Entertainment System (SNES)*⁵ y con la incorporación del formato *CD-ROM* en 1995 *Sony*,⁶ pone a la venta *Play Station*, consola de videojuegos, así como *Sega*⁷ devela su propia consola denominada *Saturn*, competencia directa de las antes mencionadas. Aun cuando los videojuegos y las consolas ya estaban ganando terreno, en América fue durante esta época que se popularizaron y comenzaron a formar parte de las esferas privadas, esto permitió que se pudiera tener una consola en casa.

Entonces, imagina lo siguiente: yo nací en el 92 y quienes fuimos infantes durante los años noventa soñábamos, entre otras cosas, con jugar videojuegos. Así fuera en una consola o en un emulador o cualquier otro artefacto tecnológico buscábamos jugar más vidas de las que una moneda nos permitía en las maquinitas.⁸ Para esos años, en el centro del país, las *arcades* o “maquinitas” como se conocen en México, se abrieron paso en sitios públicos y fueron testigo de triunfos y derrotas infanto-juveniles.

Los avances en la tecnología en esa década, eran diversos; tal como mencionaba, las computadoras se abrían camino en los espacios privados. Tenían monitores grandes, monocromáticos y ocupaban mucho espacio y sobre todo, eran caras. Fue un verdadero privilegio para mí tener una en casa ¡que suerte! Mis padres estaban estudiando en la universidad, y el abuelo, que trabajaba en un banco, les regaló una. La compró a crédito: ¡18 mil -viejos- pesos!,⁹ casi la mitad de lo que costaba por aquellos años un automóvil.

Si bien, el uso principal de la computadora era para el trabajo de mis padres, siempre tuvo espacio para los juegos. En ese entonces, las computadoras eran solo un

⁴ Empresa japonesa de entretenimiento. A pesar de que su origen se remonta a 1889, fue hasta 1977 que comienza a distribuir y desarrollar consolas y videojuegos.

⁵ Super Nintendo Entertainment System por sus siglas en inglés. Videoconsola de 8 bits perteneciente a la tercera generación en la industria de los videojuegos. Fue lanzada en Norteamérica en 1991

⁶ Empresa internacional japonesa dedicada a distintos ámbitos de tecnología y electrónica, principalmente audio, video, computación y videojuegos.

⁷ Empresa japonesa de tecnología relacionada a videojuegos. Vigentes de 1983 a 2001. En los años posteriores cambia el giro al área de desarrollo de videojuegos de la mano con otras franquicias de la misma actividad.

⁸ Los arcade, también conocidos como maquinitas, son muebles de madera y otros materiales que contienen un videojuego por lo general de destreza (carreras, peleas, laberintos), funcionan a partir de monedas. La primera de estas se puede rastrear hasta 1971 pero popularizada en México desde los años 80 hasta finales de los 90 haciendo los videojuegos accesibles a más públicos, no solo porque su uso era barato, sino también porque se podía encontrar en casi cualquier lugar, por ejemplo, fuera de las tiendas de conveniencia o tortillerías.

⁹ Para 1994, Ernesto Zedillo asumió la presidencia de la república mexicana y como estrategia contra la inflación, decidió eliminar tres cifras de la moneda corriente. Actualmente serían 18 pesos.

montón de píxeles, ya que los microprocesadores se limitaban a 8 bits. La definición de los personajes y las características del juego se distinguían únicamente por algunas tonalidades de dos o tres colores cuando mucho, sin embargo, la emoción de compartir esas aventuras y momentos con mi padre trascendieron a través de los años de mi vida: ¿cuántas otras niñas tendrían computadora en casa?; ¿cuántas niñas gustarían de jugar?

Para mí, tener una consola en casa era complicado. Los costos que han acompañado a esta actividad de ocio son elevados, por lo tanto, poseerla era un privilegio que algunas veces se limitaba a poder recibirla como regalo en fechas especiales: cumpleaños, navidad o similares; y generalmente asociada a la preferencia de los hombres. Recuerdo que mis primos varones de unos ocho y seis años recibieron un SNES acompañado de la libertad de poder jugar *Super Smash*¹⁰ o cualquier otro juego que estuviera de moda.

Para ese tiempo me tocaba ser espectadora, en las reuniones con la familia quienes jugaban con las consolas eran siempre ellos, los hombres. El tiempo pasaba y, aunque muchas veces me acompañó la curiosidad, pocas veces tuve la oportunidad de usar una consola. Yo tenía unos ocho años cuando mi papá me regaló una consola y la emoción me llevó a comentarlo con mis compañeras, mis amigas en la primaria; sin embargo, no muchas se mostraron empáticas o emocionadas; esto provocó que disminuyera el uso que le daba aun cuando lo hacía sola y en la privacidad de mi casa.

Posicionándome desde mi propia historia

Recuerdo esto y lo narro mientras me doy cuenta lo cercana que fui a las tecnologías desde muy temprana edad. En casa -casi siempre- hubo una computadora y algunas ocasiones una consola; si no la más nueva, si una que siempre estaba al alcance para los momentos de ocio ¿qué representaba esto?; hasta hace poco entendí que, a mediados de los noventas, podías conseguir un *Play Station One* -chipeado-¹¹ por 2500 pesos, cuando un salario por encima del promedio correspondía a solo 900 pesos al mes. ¡Gracias papá por el esfuerzo!

Ser mujer y ser videojugadora nunca ha sido sencillo. He logrado identificar que mi interés en estas temáticas es también consecuencia de la aproximación masculina de

¹⁰ Juego de luchas distribuido por Nintendo.

¹¹ *Chipeado*, con *chip*, *hackeado*, son términos que se utilizan para explicar la estrategia que se desarrolló para modificar la configuración de fábrica de las consolas que permitía el uso de videojuegos copiados o también llamados *piratas* para poder acceder a ellos a bajo costo.

mi padre al entramado de los videojuegos, lo cual considero marca una sustancial diferencia y a su vez, coincidencia con otras mujeres, quienes debido a influencias masculinas pueden encontrarse más cercanas a las tecnologías y los videojuegos.

Cuando busqué hablar con los compañeros -varones- sobre estas dinámicas siempre se acompañaba de afirmaciones como: “¿a poco si sabes jugar?”, “ni has de ser buena, ¿o sí?”, “deja eso, es para niños”, “tú ni sabes”, “ven, yo te enseño”, “mejor hazme un sandwich”, entre otras tantas expresiones que cuyo efecto es la marginación femenina, minimizando e invalidando mis preferencias y dudando de mis gustos o habilidades para el juego, teniendo como consecuencia, que no le contara a nadie más de mi afición, de mantener esta actividad en solitario y para mí misma, ¿Cuántas otras mujeres harían lo mismo?

Estas tensiones no se limitan a las interacciones cara a cara con varones jugadores. Ante la evolución de los videojuegos y la incorporación en 1998 de la posibilidad de jugar a distancia, a través del internet, las agresiones verbales se hicieron presentes desde el momento en que notaban que soy una mujer jugando. Desde comentarios con connotaciones insinuantes como: “¿quieres un novio o qué haces aquí?”; desvalorización “¿eres fea y por eso juegas?”; “seguro estas aquí solo buscando atención”; “vete a la cocina”; hasta comentarios de hostigamiento y acoso: “te buscaré hasta dónde vives”, o sexuales solo por mencionar algunos que no dejan de estar presentes hasta ahora.

La pregunta constante en esta trayectoria ha sido ¿cuántas otras mujeres tendrán historias similares? Mis inquietudes sobre las tecnologías y los videojuegos se consolidaron en mis primeros años de universidad cerca del 2010; ahí me percaté que el interés más profundo hacia temáticas de tecnología era principalmente por parte de mis compañeros varones y sobre la práctica de videojugar sucedía de la misma manera tal como en mis experiencias previas, donde solo los amigos, compañeros o familiares varones realizaban estas prácticas.

Ante estas situaciones, quizá intuitivamente entendí los motivos por los cuales aparentemente no había tantas mujeres jugando o por qué era difícil encontrarlas, pues seguramente otras, como yo, preferían no explicitarlo, mantenerlo en privado y evitar situaciones de riesgo que pudieran afectar desde sus estados de ánimo, hasta la integridad física. Cobraba sentido también que los espacios de práctica de videojuegos, asociados con las tecnologías, estuvieran permeados por las dinámicas del machismo y rechazo

hacia las mujeres, reproduciendo las estructuras socioculturales de dominación masculina, lo cual restringe la participación femenina en actividades de ocio como estas.

Entonces, lo planteado hasta ahora me lleva a identificar una línea de investigación que corresponde a las problemáticas que tienen las mujeres dentro de la industria y la cultura de los videojuegos al enfrentarse a procesos de exclusión y violencia en los espacios de interacción; así como las estrategias que han tenido que desarrollar ante la apremiante situación de abrirse camino en una industria que ha sido considerada desde sus orígenes como espacio dispuesto para los hombres.

Sin embargo, debido a lo complejo y al desconocimiento de los temas en ese momento, mis intereses devinieron en otra área de las dinámicas sucedidas durante la práctica de videojugar. Me enfoqué más en la comprensión de las prácticas de las mujeres en la cultura *gamer*¹² a través de una tesina de licenciatura realizada a partir de posturas sociológicas interaccionistas. Resultado de lo anterior investigué en la maestría, desde la psicología social, sobre los procesos identitarios de jóvenes que han crecido acompañados de este tipo de actividades lúdicas y sus interacciones interpersonales.

En los acercamientos a campo fui testigo y experimenté, sobre todo, discriminación y segregación hacia otras mujeres y hacia mí, demeritando mi trabajo, mis gustos y mis intereses. La posibilidad de interacción en los espacios tanto públicos, por ejemplo torneos, lugares de renta de juegos como la limitación o tajante negativa a formar parte de dinámicas más privadas, como reuniones de juego, fiestas o similares, siempre estaba permeada por situaciones incómodas, como acoso, persecuciones, subestimación, incredulidad, entre otras actitudes y situaciones que van desde gráciles hasta burdos comentarios, gestos y actuares.

En la última investigación que desarrollé, a pesar de no estar totalmente enfocada al trabajo exclusivo con mujeres, fue sobre el aspecto del que más información recabé. Salta de inmediato en el discurso de las y los usuarios las situaciones de violencias, rechazos y rezagos, entre otras, a las que las mujeres interesadas por los videojuegos se enfrentan. Lo anterior me hizo posicionarme en mi experiencia como videojugadora, notando entonces que es evidente y necesario profundizar la investigación en este ámbito.

Si bien antes no había sido consciente de ello, desde el comienzo de mi trayectoria académica, mis intereses de investigación se consolidan en dos universos: mujeres y

¹² La cultura *gamer* también mencionada en este texto como entramado de los videojuegos, puede ser entendida como todos los elementos que convergen en relación con los videojuegos, desde los juegos mismos, los usuarios, las apropiaciones y hasta la industria.

videojuegos. Lo sucedido en este marco de interacción apunta hacia la reproducción de dinámicas que acontecen en otros contextos sociales y culturales en los cuales las diferencias de género marcan una distinción tajante, entre lo experimentado por los hombres en comparación con las mujeres.

Las epistemologías feministas dentro de otros elementos, consideran al género como ordenador social y como categoría significativa que interactúa con otras como la clase, etnia, edad, entre otras con relaciones estructurales entre individuos, grupos o sociedad (Blazquez, Flores y Ríos, 2012), y reconocen las diferencias, las experiencias y los conocimientos situados, trabajando particularmente en omitir las generalidades. En este sentido, la producción clásica de conocimiento atiende a las construcciones humanas donde los valores, conceptos y leyes de universalidad están asociados a la masculinidad y a la segregación.

De lo anterior, queda entonces abierta la oportunidad de distinguir con claridad teórica y epistemológica sobre los desafíos de ser mujer, investigadora y joven dentro de espacios masculinizados como los videojuegos y agrego a estas reflexiones mi atención a las mujeres que realizan esta práctica y que trabajan en alguno de los procesos de producción y distribución de esta industria, así como aquellas que forman parte de las nuevas dinámicas de transmisión digital de videojugar.

Posicionarme para investigar: epistemología feminista y estudios socioculturales

La búsqueda de un enfoque crítico desde las ciencias sociales y humanas, implica el reconocimiento de que quienes forman parte de la investigación, tanto quien investiga como quien participa, y cómo transforman el curso de la investigación. En palabras de Dona Haraway (1988), cómo se produce la teoría social. De manera que, los saberes situados, exigen el reconocimiento del actor y el agente, por lo cual reconozco que, esta soy yo, videojugadora canalizando mis inquietudes a través de mi formación académica, narrando no solo mi historia de vida, sino también lo compartido por y con otras mujeres interesadas por los videojuegos.

Dada la naturaleza de mis cuestionamientos en relación con las mujeres, y también ser mujer, me hago acompañar en este camino de investigación de los posicionamientos epistemológicos y metodológicos desde el feminismo, considerando que el género históricamente ha influido en la forma desde la cual, no solo se mira a la sociedad, sino

como se ha tratado de comprender y conducir. Este posicionamiento me ayudará también a priorizar las experiencias como pieza clave de esta investigación.

Bourdieu y Wacquant (1992), enfatiza la importancia del proceso de reflexividad como la búsqueda por parte de quien investiga de ser “sujetos objetivadores” pensándose “a sí mismos” para tomar conciencia de los supuestos no tan obvios que estructuran la investigación. Por ello, aquí me interesa contextualizar mi propia experiencia y mi persona, como inmersa en el fenómeno de estudio, y en relación con quienes de esta investigación participan para pensarme en congruencia con una postura desde la epistemología feminista y mantener el compromiso durante el recorrido de investigación de la mano de la vigilancia epistémica personal y de la forma en cómo este proyecto se consolida.

Al igual que las mujeres con quienes he investigado sobre estos temas, soy mujer, mexicana y joven, una mezcla de características que complejizan nuestro andar cotidiano. México es un país con diversas tensiones sociales, por ejemplo, en cuestiones económicas, políticas y sociales, pensemos que es uno de los países donde el número de muertes violentas va en aumento,¹³ y de forma particular hacia las mujeres la cifra es aproximadamente de 11 mujeres diarias;¹⁴ además, para las personas jóvenes es cada vez más complicado acceder a empleos, seguridad social o educación a costos accesibles y de calidad.¹⁵

Narro esto y me reconozco privilegiada, aunque comparta ciertas características con otras videojugadoras, por ejemplo, la posibilidad de estar ahora mismo cursando un posgrado; reconocer mi trayectoria ininterrumpida en la educación superior y vislumbrar mi cercanía desde temprana edad con las tecnologías; tener ingresos suficientes para poder adquirir consolas de videojuegos; o incluso contar con apoyos como becas o, por otro lado, tener la fortuna de contar con una esfera familiar que fomentaba el consumo de códigos culturales que, en suma a mi formación académica me conducen por el camino de la investigación y son situaciones que no son compartidas por todas las mujeres que juegan videojuegos en México.

¹³ De acuerdo con el INEGI la tasa de homicidios del 2018-2020 es de 29 por cada 100 mil habitantes, otras formas de violencia incluyen secuestros, muertes violentas, desapariciones, robos y agresiones entre otros.

¹⁴ De acuerdo con Olvera (2020) entre 2015 y 2019 las muertes violentas y feminicidios en México pasaron de 2,146 a 3,805 lo que permite una estadística para el primer cuatrimestre de 2020 de 11 muertes de mujeres al día.

¹⁵ Para profundizar, el INEGI (2021) publica “Estadísticas a propósito del día internacional de la juventud” en lista de referencias.

Me parece importante el reconocimiento de lo anterior, ya que esto me posiciona en un lugar del que debo ser consciente y reflexiva, puesto que considerar el panorama amplio de los ejercicios de segregación y violencia que he narrado y que otras mujeres como yo han experimentado, me invita a buscar espacios de enunciación de estas situaciones, y de visibilizar la necesidad de aproximaciones críticas a las experiencias femeninas, en particular, de quienes jugamos videojuegos.

Desde una postura feminista cuestiono en este trabajo el hecho de que espacios, como la ciencia, la tecnología, y las disciplinas y prácticas asociadas a ellas, presenten una disparidad abrumadora en la participación y acceso de las mujeres; esto es cuestiono su omisión e invisibilización histórica en estos espacios. Al mismo tiempo, en mi estudio me pregunto por la importancia de la(s) resistencia(s), la oposición, las narrativas de las mujeres que han logrado acceder a estos espacios; me interesa priorizar los contextos y el reconocimiento de las otras como parte de la sociedad que conformamos. Esta reflexión personal es pertinente, pues me permite esclarecer parámetros culturales a partir de los cuales comprendo y analizo las experiencias femeninas de quienes forman parte del entramado de los videojuegos y la cultura digital, campos estrechamente relacionados con los intereses de investigación. En este sentido, recupero importantes aportes de las propuestas feministas,

Haraway (1998), propone que en la producción de conocimiento en cualquier campo disciplinario subyace un fundamento ético y político, este, constituye un posicionamiento que implica en nuestras prácticas como investigadoras, una responsabilidad. Asumo esta reflexión epistemológica en mi propio trabajo para esclarecer los parámetros culturales a partir de los cuales comprendo y analizo las experiencias femeninas de quienes forman parte del entramado de los videojuegos y la cultura digital; campos estrechamente relacionados con los intereses de investigación.

Asumo la escritura también como un compromiso ético y político a partir del cual reconozco que tengo una responsabilidad, no solamente para conmigo, sino para con las mujeres que colaboran con esta investigación. Por lo anterior concibo a las mujeres que participan de esta investigación como colaboradoras que serán reconocidas también desde sus contextos socioculturales y personales, como agentes y actrices de las experiencias que aquí comparten.

A lo largo de esta trayectoria he pensado en las personas usuarias, particularmente en las mujeres, videojugadoras, sin embargo, noté también que no son las únicas

involucradas en estos procesos de interacción sucedidos desde y con los videojuegos. Considerando lo mencionado en las líneas anteriores, apuesto a que los estudios culturales son para mí el mejor campo disciplinar para el desarrollo de una investigación al respecto.

Observarme a mí misma, como investigadora, me permite también traer a estas líneas lo planteado por Haraway (1996), que critica que nosotras, las mujeres no solo no estamos presentes en las investigaciones realizadas, sino qué, cuando se trata sobre ciencia y tecnología somos también relegadas, pues afirma que estos ámbitos científicos están diseñados exclusivamente y desde las epistemologías, lenguajes y posicionamientos, solo para los hombres, hasta la presencia de los cuestionamientos y críticas realizadas por las feministas y afirma que:

Necesitamos el poder de las teorías críticas modernas sobre cómo son creados los significados y los cuerpos, no para negar los significados y los cuerpos, sino para vivir en significados y en cuerpos que tengan una oportunidad en el futuro. (Haraway, 1995, p. 9)

Respecto a lo anterior, es importante reconocer que los estudios tradicionales en ciencias sociales no cuestionan, e incluso pueden reproducir las relaciones asimétricas, de dominación y poder, en concreto retomo en estas líneas lo que corresponde a los códigos en los que el sujeto u objeto es siempre considerado masculino, asistiendo la relación dialéctica entre oprimido y opresor visible en cualquier espacio de intercambio e interacción social.

Resulta entonces en una desventaja hacia las mujeres, por exclusión en las investigaciones, ya que restan “autoridad epistémica” (Blazquez, 2012), se les representa como inferiores o desviadas, entre otros peyorativos debido a que se alejan de las ideas hegemónicas masculinas. Asimismo las teorías producidas sobre los fenómenos sociales, invisibilizan los intereses, experiencias y las actividades femeninas y el conocimiento tanto científico como tecnológico que se investiga y realiza, remarca las jerarquías de género, y también cualquier tipo de diferencias sociales generizadas.

Por lo anterior, es apremiante mantener en la agenda de debate las formas de producción de conocimiento e incrementar las investigaciones desde espacios de debate femenino, como proponen las epistemologías feministas que parten de la crítica a los elementos macroestructurales heteronormados que inciden en la reproducción de sentidos excluyentes de las mujeres, procurando que sus acercamientos científicos abandonen el

pensamiento androcéntrico y limitado a visiones dicotómicas sobre la realidad social y sexogenérica, que reproducen y justifican la dominación, la exclusión y la violencia de género.

En los espacios que convergen en la industria de los videojuegos, las interacciones, sobre todo aquellas diferenciadas por cuestiones de género, están marcadas a partir de la acumulación socio-histórica y cultural de códigos masculinos, reproduciendo las relaciones asimétricas de poder que anteriormente solo se encontraban en espacios de interacción cara a cara. Es importante notar que estas interacciones en línea no son apolíticas o amorales, por lo cual resulta apremiante promover un espacio de estudio crítico y feminista al respecto. Tal como sucede en las ciencias en general:

La exclusión de lo femenino de la ciencia ha sido históricamente constitutiva de una definición particular de ciencia -como indiscutiblemente objetiva, universal, impersonal- y masculina: una definición que sirve simultáneamente para demarcar lo masculino de lo femenino y los científicos de los no científicos. (Fox-Keller, 1987, p. 47)

Redondeando lo propuesto, me posiciono en las propuestas feministas, particularmente del Punto de Vista (Blazquez, Flores y Rios, 2012), enmarcando mis aproximaciones epistemológicas y metodológicas no sólo a los feminismos, sino a los estudios socioculturales. De esta manera, procuro aproximarme a las mujeres del entramado de los videojuegos de formas horizontales entendiendo que, al tratarse de ellas y sus experiencias, son parte fundamental de este trabajo.

Aun cuando mi interés se centra en el entramado de los videojuegos, las complicaciones de los espacios masculinizados están presentes en muchos otros ámbitos. Las ciencias y tecnologías no son la excepción; los hombres, considerados como fundadores de perspectivas y visiones desde propuestas filosóficas hasta las creaciones e innovaciones tecnológicas e industriales dejaron una huella que persiste. De modo que en estas áreas tecnológicas es también apremiante debatir ¿dónde estamos las mujeres?

En los ámbitos tecnológicos, la presencia de las mujeres es considerablemente menor desde los espacios laborales hasta quienes eligen profesionalizarse en estas disciplinas. Aún encontramos vigentes discursos desde los cuales se considera a las mujeres con inteligencia inferior a la de los hombres, así como la noción de que

culturalmente las mujeres deben estar en el hogar como “algo inamovible y como una característica propia de su naturaleza” (Gutiérrez-Portillo, 2022, p. 27)

La vigencia de estereotipos sobre las diferencias de habilidades, destrezas y pensamientos por condición de género, no sólo reproducen sino que perpetúan la diferenciación entre hombres y mujeres. A los varones se les relaciona con la racionalidad, dominación e incluso con la objetividad, cuando por el contrario las mujeres están asociadas a la pasividad, emotividad y subjetividad, por lo que las atribuciones “masculinas” serían adecuadas para la ciencia (Fryer y Levitt, 2010 citado en González, 2017)

A lo anterior se suma la macroestructura sociocultural, política y económica, consecuencia del auge de las tecnologías para usos domésticos posterior a los años de las guerras mundiales. Estas nociones tecnológicas parecen continuar vigentes, en palabras de Judy Wajcman “la definición misma de tecnología, [...] se proyecta en términos de actividades masculinas” (2010, p. 144). Ya que los videojuegos devienen de las innovaciones tecnológicas apropiadas a los espacios de ocio, estos estereotipos e ideas se trasladan de la misma forma a estos escenarios.

En este sentido, los videojuegos desde todas sus dinámicas como son: las interacciones digitales, cara a cara, las partidas en línea o el trabajo que se desarrolla al hacer transmisiones o en algún espacio de la industria; los estereotipos, estigmatizaciones e incluso violencias, acompañan la presencia de las mujeres. Dentro de las problemáticas que enfrentamos en este entramado, están: hacer frente a las diferencias de retribución económica, la limitación de ascenso o promoción a mejores puestos y lugares de trabajo, lo que se conoce como “el techo de cristal”, provocando límites al crecimiento laboral o profesional, rechazo para la incorporación a equipos de juego o laborales, comentarios violentos o discriminaciones, entre otras cosas.

En los espacios tanto tecnológicos y digitales, como en el entramado de los videojuegos, el conocimiento que se produce deja al descubierto miradas sesgadas o limitadas. En ocasiones no se considera el contexto específico por ejemplo, donde las mujeres experimentan sus dinámicas cotidianas y de qué manera la inserción de las mujeres en espacios dominados por hombres implica cambios, transformaciones y nuevas preguntas de discusión y análisis enfocados en quienes por años han permanecido invisibilizadas u omitidas.

Sobre la manera en la que se realizan las investigaciones -casi de cualquier tema- los análisis desde el feminismo, indican que sistemáticamente se pone en desventaja a las mujeres, no solo porque son excluidas, sino porque se les niega autoridad epistémica (Blázquez, 2012). Lo anterior desacredita la manera en la que las mujeres comprendemos y producimos el conocimiento. Asimismo, la producción de conocimiento científico y tecnológico es omitida cuando se produce por mujeres y perpetúa las relaciones de poder y jerarquías de género.

Ejemplificando escenarios específicos de los videojuegos se muestra en las narrativas y los avatares, representaciones femeninas hipersexualizadas, subordinadas, sin agencia o como trofeo al final del recorrido. La incorporación de nuevas perspectivas en las representaciones de las mujeres son cada vez más recurrentes, sin embargo, es necesario incrementar su presencia desde perspectivas críticas en los procesos de producción, las prácticas de videojugar y los contenidos de los juegos.

Los videojuegos tienen implicaciones de corte social -desde la creación hasta la práctica- y también de tipo tecnológico -los artefactos necesarios para el juego- estas convergencias y apropiaciones dan paso a diversas expresiones, símbolos, significados y valores que, considero, se desarrollan en el marco de las culturas digitales. Las personas usuarias de estos espacios digitales (Winocur, 2009) y los procesos que de estos entornos devienen y sus interrelaciones (Levy, 2007), evidencian la agencia de las personas y permiten identificar los procesos culturales de los espacios digitales.

Debido a que se trata de un “reciente” interés teórico desde las disciplinas sociales y culturales, propongo repensar el uso que se da a conceptos, epistemologías y/o metodologías clásicas para fomentar reflexiones interseccionadas; considerando al género principalmente y los contextos situados en relación con las dinámicas, interacciones y acciones sociales complejas que se gestan en las culturas digitales.

Sitúo este trabajo en los estudios socioculturales ya que reconozco que epistemológicamente la cultura se encuentra imbricada, no solo en las dinámicas sociales, sino que éstas devienen en múltiples configuraciones simbólicas, subjetivas, etcétera. En esta convergencia, ubico a los videojuegos como parte de las culturas digitales en tanto que se trata de una convergencia simultánea, donde lo digital es parte de lo cotidiano en un tránsito permanente y de interacción continua de cualquier espacio.

Mi propuesta se encamina hacia la disminución de las universalidades de pensamientos y teorías. Particularmente aquellas donde las personas son entendidas como

objetos propios de los espacios de la naturaleza, sin capacidades de agencia. Considero que son necesarias aproximaciones que consideren a las subjetividades, para comprender la realidad. Asimismo, me apoyo de las epistemologías feministas ya que, entre otras cosas, se alejan de la construcción de conocimiento hegemónico (hombres, blancos, occidentales (Harding, 1988) y abren camino hacia otras miradas.

Para lograr lo anterior, la observación, el diálogo, los posicionamientos críticos y situados, entre otros, son componentes que forman parte de las herramientas que se han utilizado para esta investigación. Para la epistemología feminista es necesario que exista la crítica a las formas de producción de conocimiento, las interpretaciones y considerar como aspectos de la investigación los valores y los roles sociales o políticos; por lo que autoras como Norma Blazquez (2012), proponen que es necesario reformular la estructura y la autoridad epistemológica. En este sentido, la Teoría del Punto de Vista Feminista es de utilidad ya que sostiene que “la vida y condición de las mujeres le proporciona una óptica diferente para reconocer la realidad social y, por lo tanto, otra forma de conocer, en la que intervienen también la intuición y los afectos” (Blazquez, Flores y Ríos, 2012, p. 29), que se relaciona ampliamente con la recuperación de las experiencias y las narrativas de las mujeres.

Retomo esta postura ya que reconoce también la necesidad de generar conocimiento acorde a los contextos y situaciones específicas, por ejemplo, considerando las condiciones geográficas y también desde la óptica de las mujeres. Para ello tengo en cuenta también elementos simbólicos, discursivos y el reconocimiento de que lo experimentado por ellas, será lo principal. En esta epistemología, lo más importante es reconocer a las mujeres en sí mismas, sus afectos, corporalidad, la apropiación de espacios y por lo tanto de las experiencias. Sobre ello, Sandra Harding (1992), prioriza la necesidad de situar los conocimientos ya que si esto no se realiza, se generan más desventajas sociales, científicas y epistemológicas al momento de producir conocimientos.

Contemplando las propuestas anteriormente mencionadas, recupero la propuesta de Harding (1987) y Haraway (1996) ya que encuentro convergencias en su posicionamiento epistemológico. Mencionan que es necesaria la inclusión de los sujetos y grupos marginados para la producción de conocimiento; consideran esto indispensable ya que aportará conocimiento diferenciado de la realidad donde, “juntamente con los

demás saberes, nos permitirá tener una visión más completa" (Martínez, Luxán, et. al, 2014, p. 8).

Sobre esta misma línea, Harding (1992) apunta que se trata de una relación entre el conocimiento y los posicionamientos tanto personales como políticos de forma tal que sea posible explicar los efectos que estos tienen sobre el conocimiento. Sin embargo, también invita a la reflexión y la crítica pues no se trata únicamente de un punto de vista o punto de partida que proporcione argumentos para emitir juicios de valor, sino que se requiere recuperar el conocimiento desde una postura de objetividad, no en términos tradicionales, sino desde las posturas feministas.

Ya que se trata de un fenómeno que me atraviesa, me sitúo como parte de este entramado de los videojuegos. Acompaño a mis colaboradoras a través de sus narrativas, como investigadora, busco aproximarme de la manera más horizontal posible a ellas; construir, acompañar y recuperar desde lo que ellas narran, desde la empatía, el reconocimiento y las aproximaciones conjuntas.

Menciona Harding (1992), que los agentes de conocimiento para la teoría del punto de vista feminista, son “múltiples, heterogéneos y contradictorios o incoherentes, no unitarios, homogéneos y coherentes como lo son para la epistemología empirista.” (p. 454) En este sentido, la producción de conocimiento feminista se ha interesado por la vida de las mujeres, pero reconoce muchas vidas y mujeres diferentes, no hay una forma esencial ni única desde la cual tenga origen el pensamiento feminista.

Con lo anterior, establezco las bases a partir de lo cual se presenta el problema que aborda esta investigación. Casi desde sus inicios los videojuegos han estado acompañados de varias ideas que se arraigan en las nociones tradicionalmente asociadas a lo femenino y lo masculino, que operan como un estereotipo social y a las cuales presto especial atención. Se ha mencionado que los videojuegos son diseñados para uso exclusivo de la niñez o, en su defecto, para el ocio masculino.

En relación con el consumo y la industria de los videojuegos, para el año 2022, se consideró que son las y los jóvenes quienes más juegan. Cerca del 76% de las personas usuarias son mayores a los 18 años y el promedio de edad se encuentra en los 33 (ESA, 2022) de lo cual surgen preguntas como: ¿qué representa esta edad promedio?; ¿son los videojuegos únicamente para el uso infantil?; ¿qué relación tienen estos datos con las mujeres?

¿Dónde estamos las mujeres? Estableciendo la problemática

¿Qué pasa con la presencia femenina? No me refiero solo a aquellas que jugamos, sino que en todo el entramado de esta industria ¿qué pasa con nosotras? Se ha considerado que esta industria está diseñada y dirigida por y para los hombres. Esta idea parte de la generalidad de temas y contenidos que tienen los videojuegos, sobre todo en relación con dinámicas bélicas o deportivas, actividades que, históricamente se han atribuido a esta parte de la población. Como mencionaban Norbert Elias y Eric Dunning (1996), el deporte y el ocio, son elementos que abonan al proceso de civilización. A lo anterior, se suman también las representaciones simbólicas y visuales que se hacen de las mujeres en el contenido mismo del videojuego. La hipersexualización y las características que se atribuyen a las mujeres, reproducen, como se ha recuperado anteriormente, estereotipos de género, principalmente.

Durante años, se ha concebido a los videojuegos como elementos generadores de violencia. Incluso, en repetidas ocasiones, el presidente de México, Andrés Manuel López ha declarado en varias ocasiones que los videojuegos son “tóxicos, generadores de violencia, adictivos y dañinos” e incluso los ha vinculado con organizaciones criminales o de narcotráfico.¹⁶ Este tipo de declaraciones, permanecen desde los años noventa, lo cual mantiene vigente las críticas que rodean a esta práctica, sus dinámicas y consumos y tensiones para quienes trabajan desarrollan, distribuyen y consumen videojuegos.

Lo anterior, se extiende entre la liminalidad de los espacios físicos y los digitales: en el juego en línea o foros de intercambio en redes sociodigitales. También se visibiliza en torneos, convenciones sobre estas temáticas, plazas públicas u otros lugares donde se puede realizar esta práctica de manera presencial. En estos espacios mencionados, es posible visualizar la manera en la que las interacciones son mediadas por el poder tácito que socialmente se les ha atribuido a los hombres. Mi intención en este trabajo es tomar una postura crítica frente a las exclusiones y tensiones que enfrentan las mujeres en estas áreas.

Para las mujeres que trabajan en el área productiva, como la creación y el desarrollo de videojuegos, son notables estas diferencias de género. Desde aspectos como

¹⁶ Al menos en 12 ocasiones durante la conferencia matutina diaria, el citado presidente ha mencionado o esclarecido su postura de rechazo frente al uso y práctica de videojuegos. Considero esto de importancia en tanto que es una muestra y reproducción de la postura colectiva negativa que se tiene acerca de los videojuegos.

la elección de profesiones encaminadas a estas tecnologías: como programación, computación, desarrollo de aplicaciones, entre otras. Y una vez en el mercado laboral, las brechas salariales, contrataciones y aceptación de las mujeres dentro de los estudios de videojuegos y algunos otros aspectos que a la industria compete. Esto coincide también con la relación que existe entre las mujeres y las tecnologías, ya que éstas han sido adjudicadas también a la preferencia masculina, lo cual se traduce en que pocas mujeres eligen estos espacios, como lo menciona Irene Soria (2020), es manifiesta “la escasa participación de mujeres diversas en el diseño y desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)” (p. 58).

Al respecto, algunas autoras han hecho ya un rastreo desde distintos puntos de partida sobre la presencia y las implicaciones femeninas en la ciencia y la tecnología como un espacio dirigido y destinado a la preferencia y consumo masculino. En palabras de Cynthia Cockburn (2009) “las relaciones de género moldean la tecnología y las relaciones tecnológicas moldean el género” (p.271), de modo que en estas áreas tecnológicas es también apremiante debatir sobre la misma línea de inquietudes con la que comienza este trabajo ¿dónde estamos las mujeres?

Aproximaciones que analizan desde los periodos de la Revolución industrial, muestran que la exclusión de las mujeres en las tecnologías es rastreable hasta aquellas épocas. Algunas autoras feministas (Cockburn, 1985; McNeil, 1987; Wajcman, 1991; Webster, 1989), mencionan que la masculinidad es notable incluso en la manera en la que las máquinas se construyen y funcionan, coadyuvando a reforzar la noción de “la tecnología como fuente clave del poder masculino” (Wajcman, 2010, p. 147)

Aun cuando el interés de las mujeres por formar parte de disciplinas, como las ingenierías y cualquier otro espacio tecnológico continúa en crecimiento, es posible reconocer que los trabajos y la profesionalización es en proporción considerablemente menor en comparación con los hombres. La reproducción de los estereotipos y diferencias por condición de género, son perpetuadas no solo por las industrias, sino desde esferas familiares, sociales y educativas,

Históricamente se han marcado las diferencias entre hombres y mujeres, considerando desde las características físicas hasta las habilidades socioemocionales. Lo anterior ha tenido como consecuencia la permanencia de estereotipos atribuidos al género. Roland Fryer y Steven Levitt (2010), mencionan que a los varones se les atribuyen características como la racionalidad, dominación, independencia y objetividad,

y a las mujeres se les relaciona con la pasividad, dependencia, emotividad y subjetividad (p. 22).

A lo anterior se suma la idea de que las cualidades “masculinas” son más apropiadas para desempeñar labores cercanas a la ciencia. Este tipo de estereotipos se transmiten y se reproducen desde distintos espacios de socialización, desde la infancia hasta incluso la forma en la que las disciplinas son enseñadas. Esta reproducción de estereotipos, es al mismo tiempo, un recordatorio de las formas estructurales económicas, políticas y socioculturales en que está conformada la sociedad. Estas ideas se han instaurado en las áreas tecnológicas y continúan vigentes proyectando estas actividades en “términos de actividades masculinas” (Wajcman, 2010, p. 144).

La suma de estos, y otros elementos que iré tejiendo en lo sucesivo, me permiten identificar la necesidad de indagar y profundizar sobre estas diferencias de género en el entramado de los videojuegos. Entendiendo esto como un espacio de ocio y/o recreación y al mismo tiempo como un ámbito donde las tecnologías y disciplinas se materializan como espacios masculinizados. Asimismo, la industria de los videojuegos genera grandes cifras económicas a nivel global y las apropiaciones culturales de las personas interesadas son cada vez mayores y diversas.

Más que incrementar las discusiones sobre las carencias y diferencias sobre el acceso de las mujeres a las tecnologías, coincido con Anne-Jorunn Berg y Merete Lie. (1995), interesándome en ahondar en “el uso que hacen las mujeres de las tecnologías existentes” (p. 335), en este caso, dentro del entramado de los videojuegos teniendo en cuenta que se trata también de un espacio generizado.

Lo anterior, en suma, deriva en el planteamiento de este trabajo, para saber: ¿dónde estamos las mujeres? busco *recuperar las experiencias de las mujeres en relación con el entramado de los videojuegos*, conocer ¿cuáles son sus sentires?, ¿de qué manera manifiestan estas vivencias? ¿cuáles expectativas les acompañan?, indagar sobre ¿qué opinan las personas a su alrededor? ¿cómo se perciben ellas ante este contexto? ¿qué nivel de importancia tiene? ¿qué papel juega el cuerpo? ¿qué otros elementos son importantes?

Las preguntas anteriores permitirán profundizar en la comprensión de la presencia femenina en este espacio considerado masculinizado, específicamente me interesa entonces profundizar en aquellas mujeres que trabajan en cualquiera de los momentos de creación y desarrollo de los videojuegos, quienes juegan y consumen estos y mujeres

también que con ello generan un valor simbólico a través de la transmisión (*streams*) de sus momentos de juego.

En el sentido sociocultural, es posible recuperar la premisa de que esta postura evidencia también que “los valores y conceptos asociados con la masculinidad y la feminidad también influyen en la práctica y la teoría científica como lo hacen en otras esferas de la actividad intelectual y social” (Blazquez, 2012, p. 25), lo cual permea la idea de que las tensiones de género no se limitan solo a unos cuantos espacios, sino que pueden ser identificadas y por lo tanto estudiadas en estos espacios y temáticas como la que atañe a esta investigación.

Las interacciones y dinámicas que suceden en los espacios de las culturas digitales se han colocado en los últimos años en la cima del interés de las agendas de debate, indagación y crítica, ya que el auge que han tenido las tecnologías se ha ido incrementando ante las necesidades sociales y las condiciones actuales. De tal forma que, conocer a profundidad sobre los retos y complicaciones que estas mujeres atraviesan y la manera en que lo viven y experimentan podrá ser entonces un punto de partida apremiante para comprender respecto de las relaciones concretas que se gestan en este ámbito.

Pregunta de investigación:

A partir de lo anterior, el problema de investigación será comprender la manera en la que se constituyen las experiencias subjetivas, corporales y sociales de mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos. Estableciendo así algunas preguntas que funcionarán para enfocar el interés sobre lo siguiente: ¿Cómo se constituyen las experiencias subjetivas y corporales de mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos? Estableciendo así algunas preguntas específicas que funcionarán para enfocar el interés sobre lo siguiente:

- ¿Cómo se constituyen las experiencias subjetivas de mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos?
- ¿Cuáles son las implicaciones corporales de la experiencia de las mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos?
- ¿Cómo se viven las interacciones de las mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos?

Objetivos:

Con la intención de comprender la manera en que se constituyen las experiencias de las mujeres en diferentes ámbitos de la industria de los videojuegos, se plantean el siguiente objetivo general:

Analizar las experiencias de mujeres en relación con los aspectos subjetivos y corporales en relación con la creación, práctica y transmisión de videojuegos.

En lo que refiere a los objetivos específicos, se busca una forma profunda de generar un análisis sociocultural:

- Examinar la manera en que se constituyen las experiencias subjetivas de mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos
- Analizar cuales son las implicaciones corporales de las mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos
- Comprender de qué manera se viven las interacciones de mujeres en la creación, práctica y transmisión de videojuegos

¿Por qué estudiar esto?

Partiendo de la premisa de que la cultura no es universal, de que existen diversas formas de experimentar y apropiarse de las dinámicas cotidianas, reconozco la pluralidad de contextos y condiciones socioculturales. Esta problemática, está enmarcada en las culturas digitales, pero es necesario situarla de manera más compleja para generar perspectivas y propuestas críticas del entramado de los videojuegos donde nosotras habitamos, estudiamos y experimentamos, más allá del “norte global” donde por lo general se encuentran estudios de este tipo.

Es entonces urgente la realización de aproximaciones a este creciente fenómeno, no solo desde los estudios culturales, sino reconociendo las perspectivas y contextos latinoamericanos, en comparación con otros espacios como Europa, o Estados. Asimismo, tomar en cuenta la transdisciplina y las aproximaciones desde la horizontalidad para la comprensión de los constructos históricos y actuales de estos procesos sociales.

Esta aproximación desde el caso mexicano, permite también mi posicionamiento crítico frente a los postulados tradicionales, por ejemplo, aquella idea de que los hombres, blancos, heterosexuales occidentales, clase alta, eruditos académicos, son los únicos que tienen razón en propuestas y postulados, desdibujando e incluso ignorando cualquier otro tipo de producción de conocimiento.

Esta mirada crítica, no solo académica, sino también política me sirve en esta investigación y es una invitación a quienes se interesen por estudiar estas temáticas desde estas latitudes. Asimismo encuentro en los estudios socioculturales un espacio adecuado para el cuestionamiento de las estructuras establecidas en relación con esta temática y la realización de esta investigación de forma responsable con los contextos y las personas participantes, en este caso el entramado de los videojuegos servirá como punto de partida para el estudio de las experiencias de las mujeres.

Mi interés frente a esta investigación, recae particularmente en las mujeres, quienes hemos sido percibidas como intrusas, subalternas, como “las otras”. Identifico en esto, la necesidad de indagar y profundizar en lo que vivimos y experimentamos actualmente y desde “nuevos espacios” como las culturas digitales. Por otra parte, la mayoría de las actividades laborales, lúdicas o académicas en los espacios digitales se encuentran mediadas por varones, haciendo que la presencia femenina se encuentre relegada, oscurecida y sea violentada.

En el entramado de los videojuegos, lo que se produce y se consume está dirigido pluralmente hacia el consumo y preferencia masculino, desde las narrativas, las estéticas, la corporalidad, entre otras dinámicas como el *streaming* de partidas o los mismos trabajos realizados por desarrolladoras y programadoras quienes enfrentan este tipo de problemáticas, sobre todo de violencia y dominación.

En este sentido, el trabajo que propongo contribuirá al análisis desde la creciente industria de los videojuegos que, desde su origen pareciera que ha promovido de forma progresiva, representaciones hegemónicas y estereotipos de género que se mantienen. Aun con las intensas movilizaciones políticas, sociales e ideológicas que avanzan en nuestros tiempos respecto a cuestionarnos la vigencia de estos planteamientos, prevalecen, se mantienen y se reproducen, sin cuestionamiento aparente.

Por lo anterior, considero necesario establecer un análisis crítico, no solo desde el entramado de los videojuegos, sino también desde los espacios académicos, donde se

producen y reproducen también estilos de investigación y propuestas de debates que no necesariamente favorecen o consideran este tipo de dinámicas lúdico-digitales.

Formar parte de una época tecnologizada, mediada casi en su totalidad por herramientas tecnológicas ha favorecido el surgimiento de nuevos códigos culturales, englobados en lo que se conoce como culturas digitales. En este espacio se originan procesos sociales de todo tipo; sexo-afectivo, económico, político, educativo, lúdico, que hacen evidente y apremiante la necesidad de colocar en la agenda de debate temáticas como estas (Pérez y Montoya, 2020).

Es apremiante posicionar en las agendas de debates teóricos y epistemológicos el estudio de los videojuegos desde perspectivas socioculturales y teniendo en cuenta a las personas implicadas en el uso y creación de los videojuegos más allá de los reduccionismos materiales. Debido a la gran cantidad de cambios sociales y culturales que esta práctica ha generado, estudiar este entramado permitirá la comprensión de las sociedades, sus dinámicas y apropiaciones actuales.

Por último, pero no menos importante, como mujer, joven, estudiante, y videojugadora, tengo conocimiento previo, que sumado a mi trayectoria de investigación me ayudará a entender más y mejor las dinámicas e interacciones que suceden en los espacios de práctica y trabajo en relación con los videojuegos, y aquellas temáticas de las cuales apunto trabajar a lo largo de esta investigación sociocultural.

La organización de esta tesis

En el primer capítulo *“Mujeres, industria y cultura de videojuegos: un estado del arte”* hago una revisión de los estudios que se han realizado sobre los videojuegos, sus usos, significados, así como la forma en que se desarrollan prácticas alrededor de ellos. Finalmente identifiqué los estudios que abordan en menor medida, las interacciones y el papel de los y las usuarias y revelando la baja presencia de trabajos que aborden el caso particular de las mujeres, su participación y la forma en que se produce sentido sobre ellas, y sus experiencias en las narrativas y prácticas del entramado de los videojuegos.

En el capítulo segundo *“¿Cómo estudiar a las mujeres en el entramado de los videojuegos?: experiencia, afectos, subjetividad y cuerpo”*, trazo los conceptos teóricos que acompañan la investigación. Desde una postura fenomenológica y feminista planteo

la articulación entre la experiencia y la subjetividad; así como la incidencia del género, el cuerpo y los afectos en la constitución de la experiencia de las mujeres.

En el tercer capítulo “*El camino a la experiencia: los procesos metodológicos*”, expongo el diseño metodológico que orientó mi pesquisa. En congruencia con mi posicionamiento epistemológico, explico que elegí el giro narrativo y la entrevista no estructurada, así como el grupo focal y otros instrumentos, para indagar sobre las historias, sobre las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos.

El capítulo cuarto “*Estas somos nosotras*”, narro mi primer contacto con el campo, la forma en que fui encontrando a las mujeres y estableciendo los primeros diálogos; también hago una caracterización general de las mujeres del estudio a partir de la realización de una encuesta exploratoria, que tomé como punto de partida para llegar a las entrevistadas; finalmente presento a las mujeres cuyas narrativas conforman esta investigación.

El capítulo quinto, “*Experiencias de mujeres en el entramado de los videojuegos*”, compilo las narrativas de las mujeres desarrolladoras de la industria, videojugadores y streamers. Todas ellas me comparten sus experiencias en las que hay convergencias muy fuertes, pero al mismo tiempo, cada una experimenta y narra de manera distinta. En este capítulo develo los contextos, las violencias, las resistencias, los devenires de los cuerpos y los afectos para comprender cómo se constituyen las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos.

Capítulo

I

Mujeres, industria y cultura de los videojuegos: un estado del arte

He considerado importante conocer la perspectiva desde la cual se han estudiado a los videojuegos y las aproximaciones, relaciones y vínculos que hay alrededor de esta práctica. Para ello, destino las siguientes líneas para recuperar algunas investigaciones realizadas que se enlazan o relacionan con las experiencias de las mujeres. Es común encontrar también estudios de corte cuantitativo, donde el objetivo de análisis no necesariamente considera a las y los usuarios o consumidores desde elementos subjetivos o cualquier otro aspecto no necesariamente económica o neurológica.

Los principales estudios sobre videojuegos han sido realizados desde latitudes geográficas como Estados Unidos o Europa, y los más recientes recuperados son desde otros países. He identificado las disciplinas desde las cuales se realizan estos estudios: comunicación, sociología, antropología, psicología social. Por otra parte, los estudios culturales han comenzado a interesarse por los estudios de los videojuegos y las implicaciones que esta práctica puede tener para quienes la realizan. Al respecto, los videojuegos han sido estudiados desde lo narrativo, lo estético, visual, incluso lo periodístico, dejando de lado aspectos psicosociales, emocionales, de quienes dotan de sentido a la práctica: las personas usuarias.

Para mi, es importante reconocer que hay estudios que han permitido mirar a los videojuegos no solamente desde su carácter lúdico, sino desde las dimensiones sociales, tal es el caso de lo planteado por Constance Steinkuehler (2006), psicóloga enfocada en las ciencias cognitivas y profesora estadounidense, distingue dos grandes formas posibles de estudiar a los videojuegos: la primera enfocada en los aspectos mentales como la resolución de problemas y otros aspectos cognitivos y la segunda vislumbra los elementos que permiten entender que los videojuegos pueden ser estudiados desde las interacciones en el mundo social y material.

En el recorrido de Steinkuehler reconoce a los videojuegos como artefactos culturales, es decir, que además de su utilidad o instrumentalidad, considera sus

implicaciones y significaciones a partir del uso social que tienen, proporcionando también información social y cultural. Asimismo, muestra que los estudios de los juegos son necesariamente diversos tanto teórica como metodológicamente.

Coincido con estas premisas, en tanto que, permiten diversificar no solo la forma en que se estudian estas temáticas emergentes, sino también la visión de ellas y fomentar la transformación de estereotipos en torno a prácticas como el juego, considerando las transformaciones sociales y las implicaciones culturales de esto. Por último, sin restar importancia, cierra su estudio con un matiz sobre implicaciones de los juegos como parte de la mayoría de las esferas sociales, considerando la *gamificación*¹⁷ y la utilidad de esto en la vida cotidiana.

Videojuegos desde la perspectiva sociocultural

En la búsqueda de aproximaciones de estudio a los videojuegos desde la mirada sociocultural, el trabajo realizado por David Cuenca (2018), hace un recorrido teórico, rescatando los estudios académicos y muestra que la mayoría de estos no alcanza para dar cuenta de todas las implicaciones sobre la cultura de los videojuegos. Los usuarios de videojuegos, y las nuevas tecnologías que están siendo aplicadas para el desarrollo de estos, no son apropiadamente investigados, en palabras del autor: “se requieren estudios que aborden la multiculturalidad e interculturalidad que se propician en estos dispositivos en los que convergen usuarios de diferentes procedencias” (p.77).

Tal como he explicitado, coincido con lo anterior. Si bien una investigación que abarque todos estos aspectos propuestos sería exhaustiva y larga, puede ser de utilidad tener posicionamientos menos hegemónicos y cuestionar otras aristas de fenómenos sobre el uso, la práctica y el entramado general de los videojuegos. En el mismo sentido, Ricardo Orozco y Fernando Patiño (2014) revisan las investigaciones específicamente en el campo de las ciencias sociales y humanas y de la educación. De ello rescato la afirmación de que la mayoría de los trabajos académicos toman a los videojuegos como objeto y se pierden de vista las interacciones de los sujetos, la implicación subjetiva y cultural de la práctica de videojugar como he tratado de vislumbrar.

En relación con los videojuegos, como parte del entramado digital o ciberespacio, como lo denomina Belén Mariner (2012) el texto titulado “Aspectos socioculturales del

¹⁷ Hace referencia al uso de técnicas, elementos o dinámicas que permiten llevar el juego a ámbitos donde no es común, como la formación, los recursos humanos o el desempeño del trabajo, la finalidad es mejorar el rendimiento y los resultados de las tareas asignadas.

ciberspacio. Comunidades y videojuegos como elementos socializantes de la sociedad de la información” hace una delimitación del marco de los videojuegos como un fenómeno sociocultural, priorizando las relaciones del sujeto con lo virtual, los aspectos de socialización, la cultura, como los mitos y las narrativas. Identifico en esta propuesta algunos elementos de coincidencia, sin embargo, valdría la pena repensar los conceptos de ciberspacio y de las nociones de los usuarios de videojuegos desde lo individual, así como algunas otras construcciones de la subjetividad.

Dada la naturaleza de los videojuegos y que están conformados por tan amplios elementos desde visuales, narrativos, interacciones, entre muchos otros y pluralidad en su práctica e implicaciones; la apuesta por los estudios desde teorías y perspectivas multidisciplinares se hace presente. Tal es el caso del texto de Marina Ramos y Óliver Pérez (2009) quienes coordinan un dossier en el cual, además de recuperar el análisis sobre lo discursivo y estético de los propios videojuegos, también consideran la evolución e implicación industrial y tecnológica a la par de las dinámicas socioculturales y psicosociales de la práctica de videojugar.

Las propuestas ahí vertidas, si bien pueden ser interpretadas como independientes por la variedad de puntos de partida, coinciden en la mirada de que los videojuegos, sus prácticas y apropiaciones están cambiando partes importantes no solo de cada persona usuaria, sino de las dinámicas y comunidades que hay en este entramado de los videojuegos desde las principales aristas de estos artefactos. Encuentro valiosa la recuperación de textos como este ya que el análisis que hacen de los videojuegos, reconoce al videojuego en sí mismo, pero también las implicaciones, por ejemplo, industriales y culturales de ello.

Coincido con Ramos y Pérez (2009), debido a que mencionan que las investigaciones que consideran perspectivas tan amplias son un acierto al reconocer la pluralidad de temáticas que se pueden profundizar al estudiar sobre los videojuegos: desde las implicaciones tecnológicas e industriales, hasta las implicaciones y apropiaciones de las personas, y al mismo tiempo la perspectiva sociocultural de estos.

En relación con lo anterior, el texto de Thomas Malaby y Timothy Burke (2009) es una aproximación a los estudios interdisciplinarios, no sólo desde la práctica de los videojuegos, sino también de las comunidades virtuales. Las personas autoras mencionan como apremiante el uso de metodologías diferentes a las tradicionales, (como las cuantitativas), buscando abonar desde nuevas perspectivas al análisis desde las ciencias

sociales. Para quienes escriben, y coincido, los juegos deben ser tratados desde la experiencia humana, pues los factores involucrados son tanto externos como particulares de la misma dinámica del juego.

Es decir, además de considerar el estudio del videojuego en sí mismo, es de gran utilidad estudiar a quienes hacen uso de ellos, las condiciones bajo las cuales se videojuega y cuales son las implicaciones sociales, culturales entre otras, que esta práctica pueda generar. Es valioso para mi y para esta investigación, coincidir con propuestas que reconocen la importancia de la experiencia de las personas en la práctica de videojugar.

Por otra parte, aun cuando el estudio está conducido por inquietudes desde el área de la comunicación, en el trabajo de grado de Pedro Sepúlveda (2007) se consideran las características y elementos de los videojuegos como parte de los procesos sociales y culturales de la actualidad, asimismo, establece con claridad que los videojuegos se desarrollan y forman parte del paradigma de la posmodernidad y evidencia la necesidad de realizar análisis más profundos sobre procesos sociales y culturales.

Asimismo, centra la crítica que realiza en la convergencia que el autor identifica entre la máquina, la persona y las dinámicas al videojugar. Una de las puntualizaciones que hace el autor, con la que además tengo acuerdo, es en relación a que los videojuegos reproducen ciertas características que son innatas de las esferas y procesos sociales bajo los cuales actualmente funcionan la mayoría de las sociedades. Y, al mismo tiempo, la práctica, uso y consumo de videojuegos, es también resultado de las dinámicas sociales, culturales y económicas que rigen nuestra vida cotidiana.

El texto compilado por Mark Wolf y Bernard Perron (2014) se aborda desde el desarrollo técnico “desde lo material hasta lo filosófico” (p. xxiv), dando especial atención a las personas usuarias y algunas aproximaciones culturales, políticas y sociales. Si bien, no son concluyentes, vislumbran la importancia de incorporar a las agendas de análisis social y sociocultural estas perspectivas y abren el camino a nuevas aproximaciones.

Si bien, los puntos de partida socioculturales en sí mismos permiten un gran abanico de posibilidades, es imposible abarcar todas. Aun con las concordancias en algunas de estas propuestas, es un tema que puede y debe ser estudiado a la luz de otras perspectivas que rescaten distintas aristas y contextos socioculturales, pues en estas revisiones, resalta también que las geográficas desde las cuales se producen investigaciones al respecto son limitadas o cargadas hacia los nortes globales.

Con la recuperación de materiales sobre estas temáticas, pude notar la carencia de estudios desde posibles enfoques socioculturales que permitan dar cuenta no solamente de las implicaciones económicas, narrativas, visuales, las apropiaciones y convergencias de los usuarios de videojuegos, sino también de procesos subjetivos que permitan enfocar el análisis a partir de la experiencia, desde cómo son “vividas” considerando la conciencia y las condiciones contextuales de cada persona. Las implicaciones subjetivas, por ejemplo, las apropiaciones, las trayectorias de vida, el uso de estos como herramientas para el aprendizaje, sociabilidad, interacciones, representaciones, etcétera.

Sobre videojuegos e identidad

En los estudios relacionados con los videojuegos, se ha generado especial énfasis sobre el tema de la identidad desde disciplinas como la sociología, antropología, psicología social, entre otras. Para mí, y para esta investigación, considero importante recuperar la noción de identidad puesto que es posible ubicarla como parte de los procesos subjetivos personales, así como también puede formar parte importante de los vínculos o relaciones interpersonales que se forjan a través de una práctica particular, en este caso: videojugar.

En relación con las culturas digitales y las implicaciones de la imagen y lo lúdico encuentro la propuesta de Edgar Gómez y Elisenda Ardévol (2010), donde se concibe al cuerpo como un elemento de expresión e interacción, manifestando así su propia identidad. Si bien, este trabajo no se trata en específico sobre los videojuegos, permite mostrar el vínculo entre las culturas digitales, las dinámicas lúdicas como parte de la vida cotidiana y la identidad, de lo cual, existen varios otros estudios. Las personas autoras identifican que las nociones de juego y los estudios sobre videojuegos pueden ser clave para estudiar algunas otras interacciones que se conjugan a través del internet.

Tengo particular acuerdo con lo anterior ya que Gómez y Ardévol (2010) destacan que en las interacciones en línea, por ejemplo, mostrar una foto, no solo tiene implicaciones en los procesos identitarios, ya que estos pueden ser moldeados a través de lo que se mira y lo que se comparte; sino que también tiene efectos en la corporalidad y sus diferentes vínculos con las tecnologías de Internet en la producción de subjetividades. Esto evidencia la necesidad de realizar aproximaciones a internet, sus expresiones y dinámicas y particularmente a los videojuegos desde una óptica no tradicional, moralista o patológica, sino considerando los procesos y apropiaciones subjetivas de las personas usuarias.

En investigaciones recientes desde las ciencias sociales, sobre el estudio de los videojuegos en la veta de las apropiaciones y construcciones identitarias, en años anteriores, (Rodríguez, 2019) realicé una aproximación a ello y a las distintas relaciones interpersonales que se gestan de la práctica de videojugar. En esta investigación explico que la identidad de las personas que videojuegan e incorporan esta actividad a su vida cotidiana, reconoce a la experiencia como proceso subjetivo y como un vínculo con lugares, personas y el cuerpo de quien videojuega, así como el lenguaje y otros componentes que pueden formar parte de la identidad. Sobre esta misma línea, las relaciones interpersonales juegan un papel prioritario también con las decisiones e implicaciones de esta práctica. Esta investigación evidencia la necesidad de conocer el contexto sociohistórico de quienes videojuegan y además entender el entramado de la industria y la cultura de los videojuegos como elemento que abona a la identidad.

Por otra parte, José Cerón (2018) se enfoca en las identidades; trabaja en su tesis de grado, desde la sociología del trabajo, los procesos de producción y construcción identitaria en videojugadores; específicamente aquellos que se dedican a la transmisión de contenidos *streams* como proceso laboral; menciona que “es un ejemplo de una recomposición de los puestos de trabajo [...] que continúa construyendo identidades colectivas en torno al trabajo” (Cerón, 2018, p. 142).

Considero que este enfoque muestra además de los procesos identitarios en torno al videojugar como una actividad laboral, también una de las muchas formas a partir de las cuales no solo se construyen actividades que pueden escalar a los ámbitos laborales, sino la multiplicidad de apropiaciones que una práctica lúdica puede tener incluso como una actividad cultural específica.

Otros estudios sobre los usuarios de videojuegos se han realizado tomando como eje central, la relación con elementos, como el tiempo que se le dedica a la práctica. David Cuenca (2014) menciona al respecto que este tipo de aproximaciones permiten dimensionar las implicaciones de videojugar por encima de posturas que les reducen a consumidores y explicita las cuestiones identitarias desde aspectos socioculturales por ejemplo la construcción de significados desde la práctica de videojugar.

El autor hace evidente la necesidad de considerar un panorama menos reduccionista de los usuarios de videojuegos, perspectiva que en otros estudios no se encuentra. Cuenca hace énfasis en el tiempo que los videojugadores realizan esta práctica, quienes más tiempo lo desarrollan suelen ser nombrados *Hard Core Gamers*, sin

embargo, considero que continuar nombrandolos de este modo perpetúa estereotipos y mantiene vigentes prejuicios o estigmas negativos, que asumen que en los videojuegos es inherente la violencia, misoginia, bullying, por mencionar algunos, y no solo en los videojuegos sino en quienes los utilizan.

Siguiendo la línea sobre algunos estudios en relación con la identidad y la concepción de los videojuegos como parte de un entramado cultural consolidado, Daniel Muriel y Garry Crawford (2018) establecen que para conocer a profundidad sobre ello, es necesario reconocer no solo los procesos de mercado de los videojuegos como artefacto, sino también la agencia, el poder, la empatía, la vida cotidiana, la experiencia, así como las implicaciones culturales de esta práctica. Puntualiza que ello debe ser entendido dentro del marco de las dinámicas de la vida actual .

Tanto Cuenca (2014) como Muriel y Crawford (2018) reconocen los procesos identitarios de las personas usuarias partiendo del tiempo que se dedica a esta práctica. Considero entonces necesario profundizar desde otras ópticas como procesos subjetivos que puedan estar vinculados a la práctica de videojugar, como las emociones, relaciones interpersonales, solo por mencionar algunos.

Si bien cada autor establece el interés al que desea aproximarse y muestra los caminos metodológicos que le llevan a sus respectivos resultados, valdría la pena explorar también otros caminos de este fenómeno, como las significaciones de las relaciones sociales, la experiencia, la corporalidad, entre otras, que de igual manera forma parte del entramado sociocultural de las personas que juegan videojuegos.

De los contenidos de los videojuegos: representaciones y estereotipos de género

Aspecto fundamental de esta investigación corresponde a la perspectiva de género o posturas feministas, por lo cual, busco aproximaciones al estudio de los videojuegos también desde estas áreas. En el trabajo que coordinan Jennifer Malkowski y Treaandrea Russwurm (2017) marcan como errada la noción de que los videojuegos son una actividad reservada para la práctica de los hombres; parten de la premisa de que los estudios sobre los videojuegos no prestan suficiente atención a las cuestiones identitarias y de representación “entendemos que un enfoque en la raza, el género y la sexualidad no tiene por qué excluir otros factores de producción, y creemos que dicho análisis debe ser responsable de la especificidad del medio de los videojuegos.” (p.3) Desde la multi y transdisciplina, este compilado de textos es un esfuerzo por un análisis detallado de los

videojuegos, poniendo énfasis en las personas usuarias. Busca incrementar la discusión en torno a las mujeres y la masculinidad, las implicaciones raciales, identidades nacionales, sexualidad y otras áreas que en estudios enfocados en las plataformas, no son considerados.

En el trabajo de grado de María del Carmen Micó (2017), retoma la imagen femenina dentro de los videojuegos, es decir, las representaciones visuales y personajes que por lo general se encuentran hipersexualizadas, o por el contrario atribuidos a roles de crianza y cuidados, y también la percepción de las mujeres que hacen uso de estos, así como las posibilidades de identificación con las temáticas y personajes; hace una exploración sobre la discriminación por condición de género, evidenciando los estereotipos femeninos en cualquier otro ámbito de la sociedad. Como parte de las conclusiones de este trabajo, se revela que tanto la imagen como la reproducción de estereotipos y otros elementos a los que refiere atañen a un problema que no es innato a los videojuegos, sino que responde a las características culturales producto del patriarcado, machismo, violencia de género, entre otros elementos socioculturales.

El texto de Adriana Gil y Montse Vall-llovera (2009) recupera algunos trabajos cuya principal preocupación atiende a situaciones y tensiones que devienen de la condición de género. Resaltan complicaciones, por ejemplo, violencias verbales, discriminación, segregación, solo por mencionar algunas, que las mujeres pueden enfrentar. Se considera la socialización entre quienes videojuegan y también las problemáticas dentro de la industria como salarios más bajos que los hombres aunque desempeñen las mismas labores y evitar que se presenten en eventos públicos, entre otros.

Por otra parte, visibiliza el rechazo familiar o subestimación frente a la práctica, los procesos identitarios rodeados de interacciones violentas, entre otras que se relacionan, con los videojuegos y con otros con los elementos digitales. La problematización presentada en dicho texto, no se limita al campo de los videojuegos, aunque les considera punto importante, sino que abre un espacio para la consideración también de los motivos por los cuales las mujeres se interesan -o no- en las tecnologías y en espacios similares, que pueden ser considerados masculinizados.

Es importante rescatar que en su mayoría, las y los autores consideran a los videojuegos como producto cultural, que tiene implicaciones o repercusiones en los usuarios, por ejemplo, en los estereotipos de género y las diferencias que puede existir entre hombres o mujeres. De las convergencias que se encuentran en estos textos y que

destaco, es la importancia que se le da al estudio de los videojuegos donde se prioricen los sentidos y significados de estas prácticas en la vida cotidiana de quienes la realizan, especialmente las mujeres.

En relación con las representaciones masculinas y femeninas, es decir, los personajes en los videojuegos, Jorge González (2015) hace una aproximación a las principales diferencias en apariencia, habilidades, roles e indumentaria de estos y el alcance de su influencia sobre los consumidores, considerando que en los videojuegos, no solamente existen tensiones debido a la violencia de género, sino que también en estos se encuentran y perpetúan estereotipos hipermasculinizados e hiperfeminizados de los personajes. Estas “imágenes desvirtuadas” en palabras del autor, provienen también de una estructura de mayor envergadura, como lo es el contexto social y cultural. De las afirmaciones presentadas por el autor, coincido cuando menciona que:

Jugar a un videojuego no genera, o al menos no de forma tan consiguiente, una reacción inmediata relacionada con una percepción pobre del propio cuerpo, con una modificación en el trato con personas de distinto género, etc. En cambio, el hecho de que una comunidad cada día más amplia sea consumidora asidua de obras videojugables y de discursos de este tipo, puede repercutir en la inteligencia colectiva o social de dicha comunidad, haciendo más aceptables o menos condenables ciertas expectativas, comportamientos y estereotipos (p.11).

Lo anterior, me lleva nuevamente a resaltar la necesidad de considerar el estudio de los videojuegos desde perspectivas que contrasten las experiencias y las apropiaciones de las personas implicadas en el entramado de los videojuegos. Considero que de esta manera es posible tener una perspectiva más amplia y que además reconoce los contextos socioculturales en los cuales nos encontramos insertos y las diferenciaciones que por razón de género puedan existir.

Autoras como Nina Cabra (2013), quien escribe desde la antropología, concibe a los videojuegos como un espacio en el que se transforman las dinámicas de juego y relación entre hombres y mujeres. Permiten una zona como una alternativa a la gestión de emociones femeninas, lo cual ayuda a entender ampliamente las concepciones de la feminidad, en palabras de la autora: “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.” (Cabra, 2013, p. 178)

De lo anterior, la autora menciona, y coincide, en que las mujeres no tienen porque mantener un rol pasivo o limitarse ante lo que se presenta en el juego. El rol cambiante y activo se refiere a que los juegos pueden tener dinámicas competitivas, creadoras o de cualquier otro tipo de emociones. Aduñarse tanto de los sentires como del espacio que permiten los videojuegos, “trastoca la constitución de ciertas formas de feminidad contemporánea” (p. 178).

Por lo anterior, pensar las experiencias de quienes juegan, resultaría en una aproximación que favorece la construcción de este argumento, en tanto que no se trata de mujeres en el entramado de los videojuegos como personas irreflexivas o que se encuentran en este entramado solo por casualidad, sino que se les reconoce en el juego; sugiere entre otras cosas espacios de re-significación de la práctica femenina de videojugar.

Por otra parte, desde una perspectiva sociológica, Carlos Moreno (2019) recupera el concepto de campo de Bourdieu para posicionar a los videojuegos como un espacio competitivo que además, permite la obtención de capital cultural simbólico. Establece que hombres y mujeres realizan y experimentan de formas diferentes los videojuegos, desde la elección de las temáticas de juego. De lo anterior, muestra que existe un sesgo que comienza desde la industria de los videojuegos, beneficia a los hombres; y las mujeres no tienen condiciones de igualdad para acceder, tanto a los videojuegos, como al estatus que la práctica de videojugar puede generar dentro del campo de esta actividad. Moreno apuesta por estudiar desde perspectivas feministas como una forma de resignificar esta práctica y reivindicar el papel de las mujeres en este campo.

Hay otras perspectivas que parten, por ejemplo, del tecnofeminismo, donde se concibe a la tecnología como parte del tejido social y considera las desigualdades y brechas de género, entre otras tensiones por condición de género, como el estudio de Romina Gala y Flavia Samaniego (2021). Aquí se observa la producción y consumo de videojuegos y se profundiza en la presencia femenina de la industria y recupera las percepciones que ellas tienen sobre su rol y participación en la industria. Siguiendo los postulados de Judy Wajcman (2006) y otras feministas, las autoras mencionan que aun cuando es posible y visible la presencia y acceso de las mujeres en la industria de los videojuegos, no es suficiente en tanto que ellas se encuentran inmersas en relaciones de poder generizadas y sus acciones estarán sesgadas siempre por esta condición.

A través de los fragmentos narrativos que este estudio presenta, se puede observar la necesidad del trabajo colaborativo desde una perspectiva de género en la industria de los videojuegos. Asimismo apuestan por “una construcción más igualitaria y equitativa del sector, libre de discriminaciones y violencias que refuerzan el alejamiento de las mujeres de los videojuegos” (Gala y Samaniego, 2021, p. 92).

Considero este artículo interesante, ya que evidencia no solamente las áreas problemáticas o de tensión, sino que también menciona la creciente participación, movilización y visibilización de las mujeres en el entramado de los videojuegos. También hace énfasis en las organizaciones y comunidades construidas en busca de espacios libres de discriminación por razón de género y otras desigualdades, situación que es reciente y se encuentra en aumento.

Estos trabajos nos invitan también a pensar que los videojuegos pueden ser herramientas de apoyo en contextos educativos. Esta visión ha abierto camino para el estudio desde los *serious games*¹⁸ y otras aproximaciones de educación y pedagógicas para aprender y jugar. En temas sensibles, como la discriminación, los valores o la violencia de género, la educación y acompañamiento con herramientas de las cuales la niñez y juventud tiene conocimiento y puede sentirse más identificada quizá favorezca en gran medida los resultados.

Propuestas feministas y videojuegos

Aunque son aún contadas las publicaciones que se posicionan desde el feminismo para realizar una aproximación o análisis a los videojuegos o su entramado, recupero aquí algunas de ellas en búsqueda de ampliar este recorrido de antecedentes de análisis. Con esto fortalezco mi posicionamiento y reconozco, desde investigaciones previas, lo valioso e importante que es la realización de investigaciones y críticas desde las posturas feministas para comprender la articulación del orden de género en el entramado de los videojuegos.

En este sentido, si bien no se trata de una publicación exclusiva sobre los videojuegos, en el libro de Catherine D’Ignazio & Lauren Klein (2020), titulado *Data Feminism*, se posicionan desde el feminismo para, entre otras cosas, evidenciar los motivos por los cuales es necesaria la lente feminista para el estudio de aspectos que se

¹⁸ *Serious Games* es el nombre que reciben aquellos juegos diseñados con un propósito principalmente formativo poniendo el énfasis en el uso de estas herramientas de ocio para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizado en su mayoría por áreas educativas o científicas.

vinculan con las tecnologías, espacios considerados exclusivos para los varones y explicitan la importancia de las mujeres en estas ciencias y cómo han promovido las innovaciones y modificaciones que el mundo ha experimentado.

Las autoras reconocen la necesidad de posicionarse epistemológicamente en el feminismo no sólo para recuperar estos datos, sino para la adquirir conocimientos y analizar las problemáticas de las tecnologías afirmando la indudable utilidad de la interseccionalidad para dar a conocer el trabajo de otras mujeres desde un espacio que ellas llaman multidimensional. Considero importante y útil la recuperación de este texto para la naturaleza de este trabajo, no solo por la solidez de su posicionamiento epistemológico, sino también por la estrecha relación de las temáticas con en el entramado de los videojuegos y la inaplazable necesidad de realizar investigaciones que se relacionen con las tecnologías y la presencia femenina en espacios masculinizados.

En esta misma línea, en el texto de Shira Chess (2017) denominado “*Ready Player Two*”, la autora parte de la metáfora de que el “jugador uno” es en automático un hombre blanco joven, heterosexual, que no solamente posee las habilidades para jugar sino también conocimiento técnico para hacerlo puesto que todo está diseñado y producido a su preeminencia consumo, entonces quien ocupe el papel de “jugador dos” es: “un fantasma, una construcción inexistente” (p.6) que además abre un espacio y reconocimiento no solo para las mujeres, sino para otras personas y como menciona la autora, para “otras voces”.

Este texto no se centra únicamente en quienes juegan, sino también en los tipos de juegos y en que los videojuegos están dispuestos para los públicos, ya sea femeninos o masculinos, los significados y apropiaciones que existen a este respecto y las prácticas diferenciadas por condición de género. En coincidencia con la autora, he planteado que el estudio de los videojuegos no debe sesgarse a posturas moralistas y ella menciona que busca vislumbrar

Los aspectos positivos a través de una forma emergente de juego de videojuegos que se ha convertido en un catalizador para el cambio en la cultura de los videojuegos, las audiencias de los videojuegos y la industria de los videojuegos en sí. Los juegos, como analizo a lo largo de este libro, no son ideales: arrojan luz sobre suposiciones tanto positivas como negativas sobre las mujeres y el ocio, así como sobre etnicidad, clase, sexualidad y otros puntos de diversidad. Sin embargo, los juegos también son el presagio de cambios positivos y los nuevos

estilos de juego reveladores que continuarán transformando lo que significa ser un jugador (Chess, 2017 p. xiii).

Textos como el mencionado permiten reconocer los posicionamientos feministas de enunciación en relación con los videojuegos y los análisis producidos al respecto, y su propuesta recupera aspectos que, en otro tipo de aproximaciones a estos espacios de juego y ocio, son omitidos o desvalorados.

Por otra parte, el compilado denominado “Feminism in play” editado por Kishonna Gray, Gerald Voorhees y Emma Vossen (2018) busca resaltar el lugar de relevancia de las mujeres en los espacios de los videojuegos, la creación de comunidades y las apropiaciones culturales dentro del marco de la masculinidad hegemónica y las constantes narrativas encaminadas a la preferencia de los hombres, sin embargo, afirman que los escritos recuperados en este libro:

No existen para responder a quienes nos critican y acosan, sino que demuestran que, a pesar de estos intentos de silenciarnos, profundizaremos, hablaremos más fuerte y seguiremos construyendo sobre el legado del trabajo que las feministas vienen desarrollando desde la génesis de los estudios de juegos. (Gray, Voorhees y Vossen 2018, p. 14)

En los distintos textos de este libro se recupera no solamente las representaciones de las mujeres en los juegos o los procesos identitarios, sino que presta especial atención a las experiencias desde espacios laborales en la industria, en la creación y a problemas culturales de las relaciones y vínculos que las mujeres crean a través de este entramado. Este texto, considero, evidencia desde marcos feministas la presencia de las mujeres así como también abre camino y fortalece la realización de más trabajos desde posicionamientos tanto teóricos como epistemológicos de los feminismos, en palabra de las autoras:

Al desarrollar y hacer avanzar la crítica feminista de los juegos, los jugadores pueden reconocer mejor cómo los juegos a los que juegan les implican en las relaciones de poder. Al centrarnos en las mujeres que crean, juegan y discuten sobre los juegos, descentramos el supuesto sujeto masculino de los juegos. Y al centrarnos en las actitudes y normas de práctica características de las mujeres en los juegos, esperamos proporcionar un sentido (si no una ruta) para que jugadores,

críticos y desarrolladores continúen la lucha por la inclusión radical en los juegos (Gray, Voorhees y Vossen, 2018, p. 13)

Continuando con la recuperación de textos en esta línea de aproximación epistemológica, Chess (2020) escribe en “*Play like a Feminist*”, una invitación a las personas lectoras a que aun cuando no se identifiquen como feministas o no sean tan cercanas al juego, puedan aproximarse a la práctica de los videojuegos entendiéndolos como una actividad política, pública y de relevancia social para todas las personas y en especial, para las mujeres. A fin de explicar lo anterior, la autora recupera los postulados de Sara Ahmed (2010), Teresa De Lauretis (1990), Kimberle Crenshaw (1989), Judith Butler (1990), y otras investigadoras feministas para construir sus propuestas y posicionamientos sobre la práctica de videojugar como una práctica disruptiva e inclusiva:

Pero también debe ser personal y político. Abogar por jugar como feminista significa encontrar tu alegría interior en forma de juego y ocio, independientemente de sus detalles, y enviarla al mundo. El juego feminista se trata tanto del juego propio como de la lucha por la igualdad del juego de otras personas. Independientemente de los detalles, ya sea a través de juegos, tecnología, artesanía, lectura o deportes, el juego feminista se trata tanto de la autodefensa como de la defensa de ese juego para los demás (Chess, 2020, p. 132).

Estas afirmaciones además de reconocer el lugar político que tiene posicionarse en un espacio masculinizado y apropiarse así como resignificar esta práctica, coincide con las intenciones de aproximarme a la experiencia de las mujeres, no sólo que juegan, sino que realizan alguna actividad en el entramado de los videojuegos, no solamente para evidenciar que, como mujeres, formamos parte de estos espacios, sino que nuestra presencia y prácticas son también trascendentales y políticas en las dinámicas sociales cotidianas.

Las mujeres y la industria de los videojuegos

El tema de la industria de los videojuegos es complejo, puesto que no se trata solo de las mujeres que trabajan en este ámbito sino que hay otras cuestiones implicadas: las tareas a las que se dedican, los salarios, las relaciones de trabajo, solo por mencionar algunas.

Clara Fernández (2014) hace una aproximación al estudio de la participación de las mujeres en la industria de los videojuegos, partiendo de la idea de que la poca presencia se debe a que no existen suficientes protagonistas femeninas en las historias de los videojuegos, lo cual se traduce en que no exista un proceso de identificación por parte de las usuarias.

Asimismo apela a que las imágenes hipersexualizadas generan tensiones que limitan la posibilidad de elegir esta industria como área de desarrollo profesional. En este texto, se hacen algunas recomendaciones desde espacios educativos y de gestión de la propia industria, los cuales corresponden también a elementos socioculturales y estructurales, nutriendo la idea del estudio de videojuegos desde una perspectiva seria y formal.

Aun cuando la industria de los videojuegos genera ganancias millonarias anualmente, el porcentaje de mujeres que trabaja en esta es considerablemente bajo. Lo anterior, no solo implica una pérdida de potencial monetario, sino que, como menciona Aurora Méndez (2017) significa desigualdad social en este contexto. En su estudio para el caso de España, factores como el entorno social, el contenido de los videojuegos, los entornos masculinizados en la industria, la cultura, o algunos otros aspectos sociales, influyen negativamente en las mujeres, provocando que elijan otros espacios para su desarrollo profesional.

A través de una revisión bibliográfica, la autora rastrea posibles causas de la poca presencia de las mujeres en esta industria, por ejemplo, el entorno social, el contenido violento de los juegos, las representaciones patriarcales, solo por mencionar algunos y propone posibles soluciones, como trabajar en la deconstrucción y crítica estructural, visibilizar y concientizar sobre la presencia femenina, promover entre las mujeres el estudio de disciplinas cercanas al desarrollo de los videojuego, entre otras, que beneficien a este sector de la sociedad no solo en trabajo, sino también en espacios igualitarios y más oportunidades para las mujeres.

Ya mencionaba que algunos otros de los textos recuperados evidencian las desigualdades de estos contextos, no solo de quienes juegan, sino también de quienes se encuentran en la industria y se enlaza con los cuestionamientos lanzados por algunas de las personas que escriben sobre este entramado ¿por qué si la presencia femenina ha ido en aumento, he incluso se ha demostrado su importancia, es tan poca la representatividad en estas áreas?

En relación con la industria y las experiencias, Marsha Newbery (2013) concluye en su trabajo de grado que la participación de las mujeres en trabajos relacionados con los videojuegos tiene su origen desde la elección de carrera profesional, las ingenierías y otras áreas que son de utilidad para crear videojuegos son también espacios masculinizados influidos por los contextos históricos, sociales y culturales.

Coincido con la autora al momento de resaltar la necesidad de poner a la experiencia como elemento central de análisis, y como menciona ella, “de análisis cualitativo mucho más que solo contar mujeres.” (Newbery, 2013, p. 137) Este tipo de aproximaciones se vuelven necesarias una vez que sabemos que, no solo en la industria sino en todo el entramado de los videojuegos, la presencia femenina se mantiene en constante aumento.

De las mujeres, los videojuegos y los streams

Uno de los aspectos que más se ha incrementado en relación con la práctica de los videojuegos, corresponde a la dinámica que se ha desarrollado al transmitir las partidas de juego a través de diferentes plataformas. En este sentido, en los últimos años, se ha comenzado a prestar especial atención a este aspecto. En relación con las mujeres, uno de los sectores con mayor popularidad en la actualidad, Guo Freeman y Donghee Wohn (2020) estudian lo que corresponde a la identidad de género e identidad sexual de quienes transmiten sus juegos. Aquí muestran que la representación de género y la representación sexual de los *streamers* puede ser entendida como una demostración del control de sus propios cuerpos, una conciencia de las audiencias y la resistencia a sus expectativas, y una exhibición de las posibilidades y la estructura de poder del espacio social en línea específico.

Es importante reconocer que, tomando como punto central las perspectivas de género o lo relacionado con las mujeres, pocos son los estudios realizados, no solo de quienes hacen *stream*, sino por ejemplo también, de quienes trabajan en esta industria, tal es el caso de Newbery (2013), quien analiza desde la industria de los juegos digitales, la presencia y los estereotipos sobre las actividades culturalmente atribuidas a las mujeres. En esta tesis de grado, se priorizan las experiencias de quienes crean y desarrollan juegos, para conocer a profundidad sobre las dinámicas de trabajar en relación con los juegos y determinar si el trabajo en la industria del juego dominada por hombres puede ser una actividad adecuada a desarrollar por las mujeres.

Al respecto, se establece que los estereotipos de género, entre otras cuestiones, interfieren en el desarrollo profesional que las mujeres puedan tener en esta industria, haciendo frente a violencias y discriminaciones, entre otras tensiones que devienen desde aspectos estructurales de la sociedad y como un reflejo de los contextos sociales y culturales que envuelve a las prácticas laborales en territorios sexistas y machistas, entre otras cuestiones de este tipo.

El *streaming* de videojuegos se encuentra estrechamente relacionado con la profesionalización de la práctica, si bien no deben entenderse como homólogos, considero importante incorporar una revisión breve de las condiciones de los esports y el género, ya que en esta actividad, la presencia femenina es escasa y quienes han comenzado a formar parte de estas actividades se enfrentan a distintas tensiones. Tal es el caso del escrito de Nicholas Taylor & Bryce Stout (2020), donde tras la recuperación de información en campo, afirman que la poca presencia de las mujeres en los esports se debe a que incluso aunque las personas organizadoras consideren incluirlas, son muy pocas las mujeres interesadas en estas actividades.

El recorrido que se realiza en este texto sobre los retos que ha implicado la institucionalización de los esports en latitudes europeas, deja también al descubierto que en otras coordenadas geográficas no estamos tan apartados de estas mismas situaciones. Sin embargo, es notorio que la formación profesional e incluso la elección de carrera siguen permeadas por la condición de género. Como he mencionado en las líneas anteriores, la mayoría de las ingenierías y algunas otras áreas que se relacionan con la creación y desarrollo de videojuegos, siguen siendo espacios masculinizados.

Este breve recorrido en formato de estado del arte, me permite conocer algunas de las aproximaciones cualitativas, en las cuales encuentro tanto aciertos como recordatorios de la importancia que tienen las y los usuarios. Son las personas quienes dotan de sentido a los videojuegos a través de su práctica, interacciones y dinámicas que entorno a ello suceden. Al mismo tiempo, se configura un espacio de convergencia social y cultural que atraviesa espacios como lo laboral, las relaciones interpersonales e incluso decisiones profesionales.

A través de la recuperación de estos textos, confirmo la notable diferencia de las mujeres en el entramado de los videojuegos, la poca representatividad y la falta de elementos que permitan la identificación por parte de las usuarias. La diversidad de

autores citados muestran que en varios espacios de los videojuegos, las mujeres son invisibilizadas o experimentan tensiones de distintas formas.

Por lo anterior, es mi interés recuperar de viva voz de las mujeres, las narrativas que permitan no solo profundizar en estas temáticas, también reconocer la importancia que elementos como el cuerpo, la subjetividad y otros, permiten una aproximación integral a las experiencias femeninas en espacios masculinizados, como son los videojuegos. En términos más amplios, cualquier espacio tecnológico históricamente han sido atribuidos a lo masculino, al uso y aplicación para las necesidades de los hombres, no son la excepción las actividades lúdicas y de ocio. Específicamente, las tecnologías, al ser un ámbito cuya base se encuentra en la lógica matemática y elementos atribuidos a los aspectos objetivos y de la razón, se encuentran bajo el estatuto de exclusividad masculina, por lo tanto, la presencia de las mujeres no solamente es menor, sino que se encuentra con tensiones de género que atañen a estos estereotipos.

Considerar las experiencias de las mujeres como categoría central para el análisis sociocultural de este fenómeno, permitirá desdibujar las ausencias y cambiar el enfoque de la mirada de los estudios sociales y socioculturales. Me refiero a que, un estudio de esta naturaleza, permitiría dar cuenta de la presencia de las mujeres, no solo como una parte del entramado de investigación, sino como sujetas con capacidad de agencia, vínculos, interacciones, afectos y sentires, nociones que no necesariamente son consideradas con profundidad en los estudios mencionados.

Aún cuando la mayoría de los textos revisados se realizan desde metodologías cualitativas, concluyo necesario generar un mayor número de investigaciones cuyas bases se encuentren en los estudios de género o las propuestas feministas. Lo anterior debido a que, desde la lectura que realizo, son pocos los textos que parten de miradas críticas y profundas sobre lo relacionado con las mujeres y el entramado de los videojuegos.

Por otra parte, a través de esta recuperación bibliográfica me interesa dar cuenta de que aun cuando se han investigado temáticas relacionadas a las mujeres, lo que se relaciona con la corporalidad, afectividad o las experiencias en conjunto, no son eje central de estas aproximaciones, sino que se presentan como elementos circundantes a los temas investigados. Mi trabajo es, en un espacio de conjugación de elementos que continuamente están presentes en estas investigaciones previas, pero no son considerados centrales o la problematización fundamental no versa sobre ellos.

En este sentido, me interesa mostrar y reconocer a las mujeres; desde su presencia en los primeros peldaños de estos espacios masculinizados, hasta las prácticas más públicas (como el *stream*), como parte importante para la generación de nuevos contenidos, espacios y dinámicas de los videojuegos. A la lectura de estos textos, destaca la necesidad de realizar estudios situados. Aquellos textos que consideran como centrales a las mujeres, lo hacen desde espacios geográfica y contextualmente distantes a las realidades socioculturales que vivimos en México.

Como he mencionado desde el comienzo de esta investigación, el posicionamiento no solo personal, sino contextual, resulta de gran importancia para mi investigación, en tanto que a partir de este espacio de trabajo y práctica -los videojuegos-, las interacciones y trascienden las dinámicas de ocio y buscan lugar en los procesos subjetivos, sociales y culturales no solo de las mujeres, sino de las personas en general.

Tal como el escrito de Adriana Gil y Montse Vall-llovera (2009), reconozco y considero de suma importancia las aseveraciones de que las problemáticas de tensión y violencia no son exclusivas del entramado de los videojuegos o sus espacios en las culturas digitales, sino que reconocen –y reconozco- que estos espacios son concebidos como masculinizados, partiendo desde las disciplinas hasta los artefactos tecnológicos.

En esta investigación, reconozco a las mujeres desde sus capacidades de agencia a través de su participación y experiencia, haciendo frente a las tensiones y violencias de las cuales estos textos dan cuenta. Distingo desde estas lecturas (y he también experimentado) que procurar formar parte de un espacio masculinizado siendo mujer es complejo desde diferentes aristas. Coincido con las que se visibilizan a través de esta recuperación teórica.

Textos como el de Gala y Samaniego (2021), me permiten tener presente que estas tensiones no se limitan a las interacciones con y desde los videojuegos, sino que existen sesgos de los cuales es necesario no solo profundizar, sino también continuar explorando, nombrar y reconocer la segregación y sesgo de la presencia femenina. Estoy interesada en abonar en lo que ellas y otras personas autoras mencionan como espacios libres discriminaciones de género o cualquier otra condición.

Podría pensarse que en el caso de los videojuegos, al tratarse de una actividad que se desarrolla en el marco de las culturas digitales, las prácticas y apropiaciones que se hace de ello se dan de forma distinta. Y es en este sentido que considero una ambivalencia que se reafirma con las investigaciones revisadas, las tensiones y problemáticas de

violencia no se desvanecen a partir de “nuevas” formas de interacción, ni de aquellas que responde a las lógicas de la modernidad y posmodernidad, por el contrario, considero, se diversifican y en algunos sentidos incrementan.

Busco en estas páginas profundizar desde las experiencias de las mujeres, más allá de catalogar lo vivido como bueno y malo, sino desde una aproximación crítica también a las relaciones socioculturales que en estos entramados suceden. Pocos son los trabajos que he podido identificar hasta ahora que consideren distintas áreas del entramado de los videojuegos, ni de forma individual y tampoco a la par. Explorar ámbitos específicos, como es mi objetivo, y profundizar en ellos desde perspectivas críticas del feminismo, permite, entre otras cosas, distancias de las generalidades que se asumen de este entramado y abrir camino a nuevas aristas de investigación.

Capítulo

II

¿Cómo estudiar a las mujeres en el entramado de los videojuegos? : experiencia, afectos, subjetividad y cuerpo

En este capítulo hago un recorrido teórico sobre las categorías que he considerado útiles para mi investigación. Parto de que estas categorías se entrelazan también con el posicionamiento epistemo-metodológico feminista desde donde se conduce mi estudio. Tras la recuperación previa, queda asentado que, hasta ahora son pocos los estudios sobre el entramado de los videojuegos que consideran como punto nodal de las investigaciones a las mujeres, su experiencia y subjetividad. También hay que recordar que en general en las investigaciones sobre este espacio, las mujeres somos omitidas y consideradas no como sujetas, ni como creadoras de saberes y se ignora nuestra capacidad de agencia, mientras se imponen estereotipos y representaciones contruidos desde una concepción androcéntrica y hegemónica. De la trayectoria propia de reflexividad y de los procesos de investigación antes realizados, así como las lecturas previas sobre la presencia femenina en el entramado de los videojuegos, identifico también otros conceptos importantes que presentaré en lo sucesivo.

¿Por qué hablar de la experiencia de las mujeres?

Personalmente ha sido difícil el proceso de identificación de los elementos que acompañan a este proyecto, sobre todo, respecto al concepto central: la experiencia. La experiencia, como categoría de análisis, ha atravesado un camino tortuoso no solo para su definición, sino también para ser considerada como parte de los estudios sociales y estudiada; la recuperación de este concepto como elemental de esta investigación corresponde en principio a las implicaciones personales y la similitud que he encontrado con otras mujeres dentro de este espacio de interacción y por otra parte a los procesos históricos de las presencias femeninas, como profundizo a continuación.

Históricamente, las mujeres han sido invisibilizadas, no solo como sujetos de pensamiento, sino también como generadoras de conocimiento. El reconocimiento de su capacidad de agencia, de creación y de experimentación ha sido omitida en casi cualquier

esfera que se piense. En este sentido, la experiencia y específicamente la experiencia femenina ha sido segregada en la recuperación y construcción histórica, científica y sociocultural.

En tanto que la experiencia se gesta no solo de forma individual, sino también colectiva, cualesquiera de las macroestructuras sociales tienden a reproducir esta situación. Las esferas políticas, sociales, culturales, sólo por mencionar algunas, se encuentran aún permeadas de este sesgo, las generalidades, totalidades, o cualquier referencia es enmarcada en la hegemonía tradicional masculina afectando de este modo las interacciones cotidianas, los espacios laborales, educativos, sociales, afectivos, e incluso de ocio, como es el caso de los videojuegos.

He considerado que la producción de conocimiento y la recuperación de las experiencias, así como la vida cotidiana se realizan bajo el marco de referencia masculino. Por lo cual, considerar las experiencias femeninas es apremiante, sobre todo en espacios públicos y actividades que han sido consideradas exclusivamente masculinas. En algunas ocasiones, la inserción de las mujeres en estos espacios masculinizados suele tornarse compleja, a partir de tensiones simbólicas que posteriormente escalan hasta llegar a violencias incluso físicas.

En el capítulo anterior, mostré que no solo que estas violencias están presentes, sino que también hace falta poner el énfasis en las experiencias femeninas y buscar que deje de vincularse su presencia y participación a lógicas objetivistas, utilitarias o relegadas, lo cual sigue estando presente, no solo en los espacios sociales mencionados, sino también en entramado de los videojuegos. Mi trabajo parte de la coincidencia con las propuestas feministas, en su mayoría fenomenológicas. Una de las críticas que desde el feminismo se hace a la producción histórica de conocimiento es la tendencia de por un lado, asumir la universalidad del hombre para la definición de la experiencia humana; y por otra parte, el error de universalizar la experiencia y el sentido de la categoría de mujer. Por lo anterior, considero que sería un error de mi parte hablar de las mujeres en el entramado de los videojuegos sin considerar la pluralidad de identidades y experiencias que las mujeres en este entramado puedan poseer.

En este sentido, recupero lo escrito por Silvia Stoller, quien desde la fenomenología feminista menciona dos cosas que destaco. La primera corresponde a que la fenomenología no considera a la experiencia como el componente fundamental para la

comprensión y el conocimiento, sino que la experiencia y sus estructuras son el objeto de investigación de la fenomenología (Stoller, 2014).

El segundo punto de coincidencia con las propuestas de la autora, refiere a que la experiencia no es un momento único, sino que forma parte de un todo. Lo anterior permite vislumbrar que la experiencia entonces está dotada de historicidad y se encuentra, en palabras de la autora, “incrustada en una estructura de referencia de horizontes espaciales y temporales” (Stoller, 2014. p. 711) y yo agregaría, socioculturales. Al respecto:

La fenomenología no se conforma con una descripción de nuestra relación ingenua con el mundo, sino que requiere, en cambio, una actitud reflexiva hacia la experiencia no mediada que se asume en la actitud natural. (Stoller, 2014. p. 714)

Recuperar estas ideas, es para mi una invitación a re-pensar la experiencia y las aproximaciones de investigación que previamente se han realizado desde otras áreas del conocimiento. En coincidencia con otras personas autoras como Alia Al-Saji (2017), encuentro que para una aproximación crítica a las experiencias se necesita “una descripción rica en texturas y de grano fino -que escucha, comprueba y cuestiona (Ortega 2006)-, una descripción tan atenta que puede llegar a ser transformadora.” (p. 152).

Partir de la consideración de las propuestas fenomenológicas y tener presentes estas propuestas específicas, reconoce que aún en espacios masculinizados o donde suele ser complicado acceder, las mujeres estamos presentes, lo vivimos, lo experimentamos. Al respecto, Sandra Harding (2004) menciona que: “el trabajo feminista más innovador ha partido más bien de experiencias, vidas o actividades de mujeres, particulares y culturalmente específicas” (p. 47).

Siguiendo esta línea, recupero las nociones de experiencia desde autoras feministas, quienes abonan a la concepción de las experiencias teniendo en cuenta los procesos de significación e interpretación de vivencias tanto individuales como colectivas, Sonia Kruks (2014), se basa en las propuestas de Joan Scott para evidenciar que, la experiencia se conforma, entre otras cosas, por el discurso. Asimismo, menciona que los sujetos son constituidos a través de la experiencia.

Sin embargo, no es mi intención en este trabajo delimitar el proceso de la experiencia exclusivamente a los aspectos lingüísticos; si bien narrar y narrarse es fundamental en la producción de las experiencias, existen otros procesos subjetivos,

contextuales e identitarios, que conforman la experiencia. Los contextos donde se inserta la experiencia son fundamentales; es necesario entonces, situar espacial y temporalmente, al mismo tiempo que se consideran las estructuras sociales y culturales de las que somos parte, que rodean y permean las experiencias:

Las experiencias vividas en el tiempo pueden variar, pero el tiempo está enmarcado en una época en la que los historiadores y los científicos sociales enmarcan estas aproximaciones a través de características como la tecnología o sus estructuras económicas y sociales. (Kruks, 2014, p. 38)

Muchos estudios hegemónicos androcéntricos atienden a la lógica de una experiencia única y universal, por lo cual, para reconocer la diversidad de las mujeres, y los contextos en que se desenvuelven, hablaré entonces de experiencias, en plural y su relación con otros elementos, como las subjetividades y el cuerpo, entre otras. Sobre ello Kruks retoma a Simone de Beauvoir: “la experiencia vivida es abierta, multicapa, fragmentada y cambiante no solo por las diferencias de los lenguajes, sino por la naturaleza de la existencia temporal encarnada”, ella escribe (Beauvoir, 2006, pp. 109-110 citada en Kruks, 2014, p. 87).

Además de estar conformada por varios elementos, entender las experiencias desde la propuesta de Kruks (2014), me permite observar que la fenomenología en consonancia con algunas propuestas teóricas feministas, evita el reduccionismo dual entre la mente y el cuerpo y “en su lugar invita a centrarse en formas de experiencia encarnadas, situadas, inmediatas y, a menudo, más afectivas.” (p. 76), y de esta manera enfocar la mirada fuera de los ideales masculinos que se encuentran tan normalizados en nuestros contextos sociales.

Ha sido labor de muchas investigadoras posicionar las experiencias femeninas como área de investigación, visibilizando la necesidad de profundizar en ellas, investigadoras como Beauvoir (1946), Alcoff (2006), Scott (1992), Young (1990), entre otras, ponen en evidencia que el género es uno de los primeros marcos de interacción desde los cuales se moldea la experiencia, con todas las implicaciones socioculturales y estructurales que ello pueda representar “la forma en que estas experiencias son vividas es inseparable del ‘género’ es decir, de la forma en la que socialmente se constituye lo ‘femenino’ restringido por las estructuras persistentes de gran escala.” (Kruks, 2014, p. 85).

Resulta evidente que el género marca diferencias en las experiencias, al igual que el cruce y la suma de los elementos que he mencionado. A lo anterior se suma que las macroestructuras, las políticas públicas y todo tipo de procesos socioculturales influyen de forma individual, en procesos subjetivos, corporales, afectivos, entre otros. Esto permite mirar la coincidencia con los postulados feministas en tanto que lo personal se vuelve parte también de lo estructural, Elizabeth Grosz (1994) menciona:

Si, como han afirmado las feministas “lo político empieza con nuestros sentimientos” y si la propia categoría de experiencia o sentimientos es problematizada a través del reconocimiento de su producción ideológica, es decir, que la experiencia no es un modo de acceder a la verdad, entonces el cuerpo permite un punto de mediación entre lo que se percibe como puramente interno y accesible solo para el sujeto y lo que es externo, público y observable, un punto del que hay que repensar la oposición entre el interior y el exterior, lo privado y lo público, el yo y el otro y todos los demás pares binarios asociados con la dicotomía mente-cuerpo. (p. 21)

Aun con lo mencionado, no resulta fácil ni del todo clara la noción de la experiencia, lo anterior recuperado más en términos colectivos, hace notar la necesidad de profundizar en la afirmación de que las experiencias son también individuales. Pese a que el lenguaje tiene un peso importante, y reconozco la importancia de ello dentro de la consolidación de las experiencias ya que nos permite conocer parte de los elementos que las configuran, sería un error reducirlo únicamente a lo discursivo.

Al mismo tiempo que lo narrativo nos permite conocer las experiencias a través del tiempo; los contextos; lo observado; no será suficiente para profundizar en lo que es la experiencia. A decir de Juliana Esquivel (2021), Scott realiza una crítica a su trabajo, ya que si bien se enfoca en las mujeres y sujetos negados por el discurso histórico hegemónico, aún faltaban elementos para problematizar, entre otras cosas, la experiencia. En este sentido, Esquivel rescata la visión de Scott sobre la experiencia no solo como algo que debe documentarse sino investigarse:

como un material polémico que tenemos que hacer estallar para, desde allí, conocer las estructuras sociales que la hacen posible [...] implica la necesidad de

empezar nuestro análisis por la experiencia y no por algún sujeto social al que (se supone) le ocurren determinadas experiencias. (Esquivel, 2021, p. 9)

Si bien, el lenguaje nos permite constituir y reconocer los significados de la experiencia ya sea de forma individual o colectiva, así como entender los marcos normativos estructurales y de poder bajo los cuales se experimenta, definitivamente no es lo único a partir de lo cual se componen éstas. Enunciar es también entender las formas de pensamiento, reconocer el lugar propio y de *los otros*, las formas de organización y también los espacios de conflicto y las relaciones de poder.

Por otra parte, Alcoff (2006), además del lenguaje, incorpora a la experiencia dimensiones no necesariamente verbales, como son las emociones, los valores y otros elementos subjetivos a partir de los efectos y consecuencias, por ejemplo corporales, que el conjunto anterior pueda provocar en quien experimenta. A decir de Esquivel (2021), para entender la noción de experiencia que propone Alcoff, “tenemos que pensar a la experiencia y al discurso como imperfectamente alineados en la medida que el discurso es central en la construcción de la experiencia, pero ella puede excederlo.” (p. 18)

Para ahondar en la forma que estaré entendiendo la experiencia a lo largo de este trabajo, De Lauretis (1989), considera que la experiencia es cambiante y reformada continuamente de acuerdo a los contextos en los que se desarrolle e invariablemente, estas experiencias serán afectadas a través de las relaciones de género, como otras autoras habían explicitado ya: “[Virginia Woolf y Catherine Mac Kinnon], la subjetividad y la experiencia femeninas descansan necesariamente en una relación específica con la sexualidad.” (p. 26)

Para De Lauretis (1992), la subjetividad es también uno de los elementos que debe ser considerado como parte fundamental de la experiencia es un espacio de interacción, tanto con el mundo como también resultado y efecto de la interacción con ese mismo mundo. De Lauretis, como el resto de las autoras, permiten identificar no solamente aquellos elementos que conforman a la experiencia, sino también brindan elementos que permiten identificar las prácticas de poder y las desigualdades involucradas en la construcción de dichas experiencias.

Los modos tradicionales androcéntricos de estudiar a los videojuegos y estos, como objeto de estudio desde sus contenidos, imágenes e incluso desde su creación y desarrollo, evidencian que es un espacio más de reproducción y perpetuación del

patriarcado al igual que muchos de los medios de comunicación masiva. De modo que, siguiendo a Harding (1992), estudiar las vidas de las mujeres y agregar, sus experiencias, pueden proporcionar un punto de partida para hacer preguntas nuevas y críticas, no solo sobre la vida de las mujeres sino también sus vínculos y relaciones, entre ellas y los otros. Reconocer la dimensión de la experiencia no solo desde su proceso discursivo, sino también de interacción del sujeto y además de su dimensión material: el cuerpo.

Quizá de manera implícita, el cuerpo ha estado presente en las afirmaciones y reflexiones teóricas de las autoras recuperadas y algunas de ellas lo recuperan de forma breve, sin embargo, para la configuración de este trabajo, es importante mencionar que prestaré especial atención al cuerpo, como expondré más adelante. Al respecto Kruks (2014), recupera la importancia del cuerpo desde la perspectiva de Beauvoir ya que el cuerpo:

Incluirán “datos” físicos tales como nuestras características sexuales biológicas o la pigmentación de nuestra piel, así como dónde, cuándo y en qué tipo de entornos sociales tenemos la posibilidad de haber nacido y vivir. Pero por contingentes que puedan ser, no es así como experimentamos tales facticidades. Más bien, los encontramos como parte integral de lo que somos, por lo que adquieren un cierto tipo de “necesidad” experiencial para nosotros. Son aspectos de nuestras vidas que no elegimos, que no podemos alterar y, sin embargo, no podemos negarnos a reconocer como “nuestros”. (p. 78)

Los procesos subjetivos, las emociones, el lenguaje e incluso el cuerpo como el resto de los elementos que nutren a la noción de experiencia son traspasados por diversos elementos contextuales que simplifican o complejizan este concepto y, entre otros, el género -la perspectiva femenina- es lo que enlaza las afirmaciones de las autoras recuperadas. En este sentido, es posible para mí afirmar que la experiencia se compone de las vivencias de las mujeres, en este caso, de las involucradas en el entramado de los videojuegos, de la mano de las materialidades, el lenguaje y los marcos sociales que les rodean.

Para cada espacio en el que se decida considerar a la experiencia como elemento central, habrá que situar y posicionar no solamente los elementos que la constituyen, sino también el marco contextual específico del cual parte, en este caso, la investigación. En este sentido, las investigaciones sobre la experiencia a la luz del entramado de los

videojuegos no han mostrado la amplia gama de posibilidades frente a esta práctica. Considero entonces, que problematizar de forma reflexiva y crítica la noción de experiencia, permitirá también dar respuesta a ¿qué pasa entonces con las mujeres, que son consideradas intrusas en este espacio masculinizado?

En el entramado de los videojuegos, encontramos a las mujeres desde los personajes, las representaciones visuales, hasta las creadoras, jugadoras y desarrolladoras y sus experiencias, además de inmediatas, historizadas y sensibles, es necesario que sean visibles. Desde la jugabilidad¹⁹, la práctica, la imagen o el diseño de los videojuegos, la presencia femenina se encuentra siempre bajo una óptica compleja: una minoría relegada, violentada y mal representada, “es difícil considerar la cultura y la industria de los videojuegos aparte de las fuerzas tóxicas que han expulsado deliberadamente las influencias femeninas.” (Chess, 2020). En este sentido, las experiencias que han sido recuperadas en otros estudios, destacan situaciones no agradables como en el caso del juego en línea, “las mujeres experimentan formas más severas de acoso, acoso sexual y acoso continuo. Como era de esperar, las mujeres también informaron niveles más altos de angustia emocional que los hombres” (Fox, J., Yen, W., 2017, p. 1291).

Si bien, este tipo de estudios identifican elementos sobre áreas importantes de lo que son las experiencias femeninas frente a cierto tipo de conflictos que suceden en los marcos de interacción de este entramado considerado masculinizado, no brindan una noción clara sobre la forma en que se están conceptualizando las experiencias. Reconocer y nombrar las experiencias de tensión, es importante no solo para evidenciarlo, sino también para promover la búsqueda de estrategias que permitan hacer frente a estas situaciones.

Asimismo, entender a las experiencias desde lo mencionado, me permite evidenciar la necesidad de aproximarme con otras perspectivas considerando los contextos socioculturales, las implicaciones de los espacios masculinizados y lo necesario de agregar una crítica feminista al entramado de los videojuegos, ante esto: “existe una mayor urgencia de reconocer que la normalización de este comportamiento es inherente a la cultura patriarcal de los juegos digitales.” (Gray, Voorhees & Vossen, 2018, p. 4), y en adición a esos análisis y reconocimiento de las implicaciones de estos contextos, considero necesario priorizar a las mujeres y sus experiencias ya que:

¹⁹ El término hace referencia a la experiencia de la persona jugadora durante la interacción con el juego, la consola y sus elementos.

Al centrar a las mujeres que hacen, juegan y disertan sobre los juegos, descentramos el presunto sujeto masculino de los juegos. Y al centrarnos en las actitudes y normas de práctica características de las mujeres en los juegos, esperamos brindar un sentido (si no una hoja de ruta) para que los jugadores, críticos y desarrolladores continúen la lucha por la inclusión radical en los juegos (Gray, Voorhees & Vossen, 2018, p. 13).

Por lo tanto, busco profundizar en las experiencias de estas mujeres, reconociendo que se encuentran en un espacio desde el cual viven también estas tensiones y reconociendo que existen también otras áreas desde las cuales experimentan ser parte del entramado de los videojuegos y las implicaciones de ello. Reconocer que son parte de un marco contextual masculinizado y reconociendo que esto se encuentra inserto también en una macroestructura socioculturalmente construida, como menciona Janish (2018): “las experiencias de las mujeres cuando juegan juegos están indisolublemente ligadas a sus entornos de vida más amplios, como el ámbito social, cultural, laboral, doméstico y político” (p. 222).

Debido a las diferencias histórica y socioculturalmente establecidas entre hombres y mujeres, las experiencias, vivencias y perspectivas en nuestro sistema social se encuentran fuertemente diferenciadas, en especial por cuestión de género. Las experiencias femeninas se encuentran enmarcadas en un sistema de opresión que les impone formas de ser, pensar e incluso hasta sentir. Las desigualdades y opresiones que devienen de las diferencias de género perpetúan la dominación masculina dentro de la totalidad de las instancias sociales, sus roles, prácticas, corporalidades y por lo tanto, sus experiencias.

Sumado a lo anterior, hay elementos a los que también debemos prestar atención, por ejemplo, las emociones, el cuerpo, los procesos subjetivos, solo por mencionar algunos que se encuentran profundamente vinculados y que también forman parte de mi interés en esta investigación. Entre otras cuestiones, se trata de abrir un espacio para visibilizar las experiencias, tensiones e incluso contradicciones más allá de las situaciones contextuales obvias, pensar y cuestionar de forma crítica respecto a las mujeres que se desempeñan en espacios considerados masculinizados como es el caso del entramado de los videojuegos.

Recuperar las experiencias femeninas en estos espacios, es también conceptualizar y buscar comprender los elementos que, considero, son principales en la constitución de estas. A la noción de experiencia, como he recuperado en las líneas anteriores, se le añaden elementos que la conforman y, sin lugar a dudas, desde la perspectiva feminista que acompaña esta investigación, el cuerpo es -quizá- el primer espacio de diferenciación que experimentan las mujeres.

La experiencia femenina entonces, estará compuesta de distintos niveles, será cambiante, entrelazada, encarnada y compuesta de distintos fragmentos, “Alcoff está de acuerdo con los teóricos postestructuralistas en que no puede haber un 'yo' que se mantenga alejado de sus identidades, o que pueda negarlas por completo (2006, p. 112 citada Kruks, 2014, p. 87), entonces afirmo que las diferencias de género y los elementos anteriores forman parte también de estas experiencias y se entrelazan entre sí con los distintos contextos y espacios de la vida cotidiana.

Teniendo presente lo anterior, vale la pena aclarar que entiendo la experiencia como producto del lenguaje, que se entrelaza con la materialidad en un sentido fenomenológico. La experiencia va más allá de lo que se enuncia, considera lo que se vive: las emociones, el cuerpo, lo que se consolida a través de los espacios subjetivos. Es un tejido personal que se entrelaza con las coincidencias de las demás personas y que, en ese camino de interacción, puede resultar dentro de un rango de acciones y actitudes que pueden ir desde lo más placentero o benéfico hasta el lado opuesto del abanico de las posibilidades de sentires y afectos. Asimismo, queda abierta la posibilidad de identificar qué otros elementos pueden formar parte de la experiencia en el caso específico de las mujeres a partir de la narración desde su propia voz.

Reconociendo la subjetividad: Aproximaciones teóricas.

En el camino de articular los intereses de investigación con los conceptos que he identificado como principales, encuentro también la noción de subjetividad. Además de que considero que la subjetividad está estrechamente vinculada con los conceptos anteriormente recuperados, considero importante que el proceso de la subjetividad femenina, atiende a lógicas diferentes a las que comúnmente han sido estudiadas. En palabras de Nick Mansfield (2000), las teorías de la subjetividad han sido dominadas por dos categorías: la primera donde se busca establecer la naturaleza del sujeto y quienes

consideran que la subjetividad es producto de los marcos culturales y las relaciones de poder.

En la tradición filosófica se ha apostado siempre por la objetividad y los procesos de la búsqueda de verdad a través de la razón y de entendidos universales, estas visiones, se encuentran dominadas no sólo desde los trabajos masculinos, sino considerando únicamente y de formas hegemónicas al *hombre*. Para el caso de los procesos que atañen a la subjetividad, resulta del mismo modo, se recurría a la razón para definirla o se consideraba un simple acto de percepción. Desde el momento en el que se consideró la necesidad de definir la subjetividad desde una perspectiva diferente, las tradiciones de pensamiento se cuestionaron del mismo modo.

Sin intenciones de hacer un recorrido sobre la subjetividad o las propuestas filosóficas aun cuando considero que ellas son de suma importancia para entender los procesos actuales, me centraré en aproximaciones distintas como son las propuestas feministas, así como aquellas que consideran la importancia de los contextos socioculturales para la configuración de los sujetos.

Reconocer la subjetividad, es reconocer al sujeto, puesto que sería alejarse de los pensamientos absolutistas y respetar las diferencias sociales. Al respecto, y como he recuperado a través de estas líneas, este reconocimiento sucede a través del lenguaje, del cuerpo y de las experiencias, así como influyen también macro estructuras sociales, históricas y culturales. Alejandra Aquino (2013), recupera la propuesta del “tiempo de Foucault”:

Quien concibe al sujeto como producto del discurso en dos diferentes sentidos: como sujetos que personifican las formas particulares de conocimiento que el discurso produce, y como lugares para el sujeto (posiciones subjetivas). Desde esta perspectiva el sujeto es producido “como un efecto” a través y dentro del discurso, en el interior de formaciones discursivas específicas e históricamente situadas. (p. 261)

Es importante, tanto para mí, como para las líneas de esta investigación, reconocer al sujeto, como generador de conocimiento, con capacidad de agencia y con las implicaciones sociales, culturales, políticas e históricas de las cuales he puntualizado. Sin embargo, más que tratarse de un sujeto en masculino, me interesa plasmar la importancia del reconocimiento del sujeto, en femenino. Dada la naturaleza de la temática que

investigo, sobre las mujeres que interactúan, trabajan, juegan y desarrollan actividades en espacios atribuidos a lo masculino, nombrarlas y reconocerlas es necesario, no solo para la comprensión de sus experiencias, sino también desde la producción de conocimiento para las ciencias sociales y en particular para los estudios culturales.

Es necesario tener presente que la concepción de un *sujeto femenino* está inscrito en una estructura homologada, opresora y que limita sus prácticas, puesto que deviene de las estructuras socioculturales tradicionales. Por lo tanto, la construcción de la noción de género es el resultado tanto de las diferencias sexuales y las prácticas discursivas, como de un discurso que ha permeado las relaciones sociales en la mayoría de sus ámbitos.

Lo anterior, visibiliza la relación entre los conceptos que hasta ahora presento durante estas líneas y al mismo tiempo es un recordatorio de que las subjetividades, se encuentran adscritas no solo a los marcos de referencias culturales sino también a las estructuras de poder de las que seguimos siendo parte. En relación con esta investigación, estos marcos contextuales serán tomados en consideración en tanto que se entrelazan con el interés central, sin convertirse en el foco total de atención.

Por otra parte, Aquino (2013), explicita que, para Foucault los procesos de subjetividad no solamente son sobre uno mismo, sino también la relación con las experiencias y a través de este proceso podría entenderse la subjetividad. Sobre esto y en relación con las industrias del entretenimiento, como el cine, el teatro, y en este caso, con el entramado de los videojuegos:

La subjetividad es teoría cultural en proceso. Ya sea que el tema sea político o personal, nuestras ideas y experiencias de ser alguien en un momento y lugar particular en la historia han sido moldeadas por la teoría y las industrias del entretenimiento que mantienen la intensidad de nuestro yo perpetuamente en ebullición, persistente e inquietante, pero también inspirándonos y emocionándonos con misterio, miedo y placer (Mansfield, 2002, p. vi).

Si reconocemos que además de todas las implicaciones socioculturales que componen a la subjetividad, existen ahora factores “externos” que también influyen en los procesos de subjetivación y por lo tanto de experiencia, no podría dejar de lado el reconocimiento de las mujeres que desempeñan sus actividades tanto en la industria como en la cultura de los videojuegos. Mansfield (2000), menciona que:

En este sentido, el sujeto está siempre ligado a algo externo: una idea o principio o a la sociedad o algunos otros sujetos. Ese es el vínculo en el que insiste la palabra “sujeto”. Etimológicamente, ser sujeto significa ser “colocado (o incluso) subordinado”. Uno siempre está sujeto a algo. La palabra sujeto, por lo tanto, supone que el yo no es una entidad separada y aislada, sino que opera en la intersección de verdades generales y principios compartidos (p. 3)

Los vínculos de la subjetividad y el sujeto con las macro estructuras sociales se hacen más evidentes, tanto las implicaciones personales, como las experiencias y las interacciones que suceden consecuencia de la práctica y el gusto por los videojuegos, entre otras cosas, pueden ser leídas como parte de la cultura de los videojuegos. En adición, los sujetos y en femenino, forman parte también de estas macro estructuras sociales que se hacen presentes, las cuales se vinculan con las subjetividades, es entonces cuando podemos hablar de la industria de los videojuegos, que refiere y se relaciona, además de con los procesos económicos (como puede ser la producción, creación y desarrollo de los videojuegos), también refiere a las posturas políticas y al sistema social, en general como Aquino (2013), explica a través de la premisa de que:

Los instrumentos que utiliza el sistema para producir masivamente la subjetividad son ampliamente conocidos: los medios de comunicación de masas, la publicidad, los sondeos, las estadísticas, las encuestas, que fabrican la opinión a gran escala creando actitudes estereotipadas y narrativas de deseo escleróticas (Tudela, 2001 en Aquino 2013, p. 263)

Al igual que en los conceptos que rescato previamente, coincido en que la subjetividad está atravesada del mismo modo, por las tensiones y dificultades por diferencias de género. Siguiendo esto, identifico también que existen entonces dinámicas de subordinación y de poder, las cuales están en la mesa de cuestionamientos y debates, sobre todo por las producciones de conocimiento feminista al separar lo biológico de lo cultural, reconociendo que las macro estructuras, el sistema y sus productos, están también jerarquizados, y socialmente contruidos, no solo como resultado natural de las diferencias entre hombres y mujeres.

La subjetividad está hecha a partir de las relaciones que forman el contexto humano. Para el psicoanálisis, predominan las relaciones familiares definidas en

términos de género y sexualidad. Para Foucault, son amplias las relaciones de poder y subordinación que están presentes en todas partes en todas las sociedades. (Mansfield, 2000, p. 52)

Siguiendo la línea de lo mencionado, la distinción de género y las relaciones de poder, son elementos propios de todas las esferas sociales, tal como apuntan las propuestas feministas y que son visibles también en el entramado de los videojuegos. Estas características están presentes en los diferentes niveles contextuales de los que formamos parte, ya que no se trata de un proceso individual sino también colectivo. Sin embargo, ello no hace a la subjetividad algo hegemónico y universal ya que hay otros factores que inciden:

La subjetividad es ante todo una experiencia, y permanece permanentemente abierta a la incoherencia, la contradicción y la inconsciencia. Nuestra experiencia de nosotros mismos permanece para siempre propensa a disyunciones sorprendentes que solo la feroz luz de la ideología o el dogma teórico nos convencen de que pueden homogeneizarse en una sola cosa consistente. (Mansfield, 2002, p. 6)

Tras estas premisas, es necesario entonces reconocer que las trayectorias personales dotan de significados distintos a cada experiencia y por lo tanto a cada proceso subjetivo. En el camino de estas trayectorias es posible reconocer que la subjetividad se acompaña de otros elementos, como distintos modos de percepción, afectos, pensamiento, deseos (Aquino, 2013), que favorecen no solo la consolidación de un sujeto social, sino que también abonan a la conformación de la agencia “la percepción moderna de la subjetividad está vinculada al yo romántico que implica tanto un “desborde de sentimientos” como la posibilidad de la autorreflexión y la autonomía” (Szurmuk y Mckee, 2009, p. 263)

Lawrence Grossberg (1996) mencionaba que, la subjetividad es una de las formas en que experimentamos el mundo y en coincidencia con ello, considero necesario no solo hacer este recorrido teórico recuperando algunas de las propuestas de la manera en que para este proyecto se considera a la subjetividad, sino que también es necesario dimensionarla, puesto que en algunas ocasiones, el proceso de subjetividad es entendido

de forma inherente a la producción de significados tanto individuales como colectivos insertos en los marcos contextuales y de referencia sociocultural.

Sin embargo, dada la importancia de la subjetividad, como un elemento que constituye al sujeto, su experiencia y su existencia, sería errado no entenderlo y conceptualizarlo desde el lugar de importancia que corresponde, ya que como menciona Sherry Ortner (2006), la subjetividad es una dimensión fundamental de la existencia humana, e ignorarla en la teoría significa empobrecer el sentido de lo humano en las ciencias sociales. Asimismo, la clara definición de la subjetividad y la inclusión de esta como parte esencial de una investigación abona a la solidez de las nociones políticas de los sujetos.

Coincido con la propuesta de Avtar Brah (1996), en la manera en la que se entiende a las subjetividades, recordando que, pueden ser tan variadas como haya personas. En este sentido, estaría prestándose especial atención a la forma heterogénea a partir de la cual se experimentan el mundo, el sí mismo y el entorno. Entonces la(s) subjetividad(es) es(son), como las experiencias, una práctica que se visibiliza a través de lo discursivo, donde se “inscriben, reiteran o repudian” las diferencias o personas diferentes.

Así como menciona Aquino (2013), “se busca resaltar la noción de experiencia como una práctica de dar sentido, tanto simbólica como narrativamente; como una lucha entre las condiciones materiales y el significado” (Aquino, 2013, p. 265). La experiencia, como los procesos subjetivos, se encuentran plagados de contradicciones, por lo cual, la “lucha” de condiciones a la que refiere la cita anterior, puede también ser entendida como una confrontación o una contradicción de la cual somos parte dentro de nuestra cotidianidad.

Si bien las propuestas feministas buscan, entre otras cosas, nuevas formas en las que se comprenda al sujeto, el estudio de la subjetividad y sus aproximaciones, no es un tema concluido. Para el caso que aquí corresponde, en relación a las mujeres con el entramado de los videojuegos, tendré en cuenta que a pesar de ser mayormente interacciones mediadas por dispositivos, los vínculos y apropiaciones que de ello pueden resultar, trascienden las pantallas y, en definitiva, tienden a producir cambios en las dinámicas cotidianas:

Es en este punto donde las especiales características del juego –la inmersión, el carácter lúdico y la experimentación sin consecuencias, etc.– aparecen como un

recurso potencialmente trasgresor, un recurso que ayuda a tomar conciencia de los procesos a través de los cuales hemos llegado a ser lo que somos. (Rubio, 2013, p. 66)

Redondeando ideas, entenderé para la finalidad de este trabajo, a las subjetividades a partir de las aproximaciones de los feminismos teniendo presente que, la subjetividad de las mujeres, no solamente las posiciona como sujetos con agencia, sino que también les permite reconocerse a través de las construcciones de sentido y significado de las experiencias, a través de elementos como el lenguaje, las interacciones, los marcos socioculturales y de poder en los que se encuentran inmersas.

Entre lo subjetivo y lo corporal: Los afectos.

De acuerdo con autores como Melissa Gregg y Gregory Seigworth (2010), el afecto sucede ante la permanencia del cuerpo en un contexto determinado, donde posee la capacidad de actuar, recibir y percibir acciones. El afecto entonces, las personas autoras lo entienden como una imposición de un estado de diferentes intensidades y diversa duración. En palabras de los autores “la capacidad de un cuerpo para afectar y ser afectado” (p. 2).

En este sentido, no se trata de una afectación “positiva” o “negativa” sino de un efecto de lo que el cuerpo puede hacer, sentir, experimentar. Ya lo mencionaba Spinoza (1959), no hay quien haya determinado todas las capacidades del cuerpo, por lo cual, los afectos, que son también relacionados con los sentires y las emociones, son parte de lo que el cuerpo es capaz. Si a la reflexión anterior se le adiciona el factor sociocultural, puede tratarse entonces de intersecciones más complejas de las maneras en que se experimenta el mundo.

En palabras de Ahmed (2004), los cuerpos se adaptan, pero también adoptan, a partir del contacto, las formas que tienen los objetos, o lxs otrxs. Esto permite que, tanto los cuerpos, como lxs otros, y los objetos, adquieran valor -política, cultural y económicamente- a partir de las emociones y por lo tanto enfatiza las diferencias de unos cuerpos con otros. Entonces, el afecto no solo se adhiere sino mantiene o preserva la conexión no solo con las ideas, valores y objetos (Ahmed, 2010), sino que también evidencia las diferencias personales y contextuales a partir de las cuales experimentamos lo vivido.

Lo anterior se complejiza a través del tiempo, es decir, los cuerpos cambian a través del tiempo, al mismo tiempo que los contextos socioculturales, por lo tanto, un mismo cuerpo “creará impresiones diferentes” (Ahmed, 2010, p. 31). Tomando en consideración lo anterior, Gregg y Seigworth (2010), consideran que:

El concepto de "afecto", que se desplaza a diferentes ritmos y duraciones dentro de campos de investigación específicos, al tiempo que traspasa incluso las fronteras disciplinarias más rígidas (por ejemplo, la interfaz afectiva de la neurología y la arquitectura), ha ido acumulando gradualmente una amplia variedad de fundamentos filosóficos, psicológicos y fisiológicos, vocabularios críticos y vías ontológicas, y, por tanto, puede orientarse (y se ha orientado) hacia todo tipo de fines políticos, pragmáticos y performativos. (p. 5)

Considero, que al igual que otros conceptos mayormente relacionados con aspectos subjetivos de la vida cotidiana, la complejidad de generar un consenso es mayor. Asimismo, considero que sería errado apostar por una noción generalizada de este aspecto personal y corporal, que si bien, es delimitado por ciertos márgenes sociales, también es experimentado de formas diversas de acuerdo con las particularidades de cada persona. Gregg y Seigworth (2010), mencionan que es necesario considerar que “los distintos afectos nos hacen sentir, escribir, pensar y actuar de distintas maneras” (p. 14).

Propongo entonces que para las finalidades de este proyecto, los afectos sean concebidos no solamente como parte del cuerpo que experimenta, sino también como la capacidad que tiene el cuerpo para “hacerse sensible a la manera del mundo” y al mismo tiempo como una experiencia de dos sentidos: entre afectar y ser afectado (Gregg y Seigworth, 2010). Del mismo modo, siguiendo los postulados de Ahmed (2010), concibo los afectos considerando los contextos: la ubicación, el momento de aparición y lo que está alrededor de ello (p. 33).

Debido a estas implicaciones contextuales, los afectos son, al mismo tiempo personales; a través de la forma en que se manifiestan desde la psique personal, y también se construyen en colectivo; desde los significados y determinaciones de las interacciones sociales, tal como puntualiza Ahmed (2004). Al respecto, Grossberg (2010), menciona -y coincido- que “la vida cotidiana no son simplemente las relaciones materiales; es una estructura de sentimientos, y ahí es donde se sitúa el afecto”. (p. 313)

Considero necesario recordar también, que las experiencias afectivas guardan estrecho vínculo con las estructuras subjetivas, que al encuentro con lxs otrxs, determina las condiciones no solo de la experiencia compartida, sino de la misma existencia de lxs otrxs. (Figlerowicz, 2016). Así pues, más que volver a momentos específicos evocados por las convergencias sensoriales personales y los efectos contextuales, estos elementos podrían “hacer momentáneamente que una porción de experiencia sea más vívida y esté mejor estructurada de lo que el análisis intencionado podría haberla hecho parecer.” (p.4)

El cuerpo, en los diversos espacios sociales, atraviesa un proceso de mediación. Esta primera instancia, la corporal, permite organizar los discursos que dan sentido a la organización de la vida cotidiana y, posteriormente, abren espacio a la producción de los afectos (Grossberg, 2010). En este sentido, los constructos socioculturales y las experiencias delimitan y/o configuran los afectos. “La emoción es la articulación del afecto y la ideología. La emoción es el intento ideológico de dar sentido a unas producciones afectivas.” (Grossberg, 2010, p. 316)

Recuperar la concepción de los afectos me resulta apremiante debido a dos motivos principales: 1) la relación con el cuerpo es evidente y por lo tanto me resultaría equívoco no prestarle atención y, 2) a decir de Grossberg (2010), los afectos “han sido sistemáticamente ignorados junto con otros conceptos como la emoción y el cuerpo” (p. 317) lo anterior es atribuido por la autora a la asociación que popularmente se hace en relación con dicotomías asociadas a diferencias sexuales y binarismos, por ejemplo, racionalidad frente a emoción, o mente – cuerpo, solo por mencionar algunas.

En relación con los videojuegos, no sólo consideraré los afectos que las mujeres que realizan esta práctica pueden desarrollar, sino también la implicación de los afectos en otras áreas de este entramado. Por ejemplo, los afectos que pueden estar implicados en la creación, desarrollo o *stream* de videojuegos. Al respecto, Harvey y Shepherd (2016), destacan las implicaciones de los afectos y la pasión en el desarrollo de videojuegos, y coinciden con algunas personas autoras que aquí he recuperado ya que algunas profesiones que forman parte de la industria del videojuego son atribuidas a nociones femeninas y/o la innegable masculinización de estos espacios.

Por ello, Harvey y Shepherd (2016), consideran que la pasión, así como los afectos, abonan a la legitimación de las formas en que se desarrollan y orientan los videojuegos, además de que se reconoce como un apoyo a las mujeres y grupos marginados que forman parte de estos espacios de la creación de los videojuegos. En

consonancia con lo recuperado de Ahmed (2004), mencionan Harvey y Shepherd (2016) que:

Si nos centramos en el afecto no como una característica descriptiva del trabajo apasionado, sino también como una fuerza determinante a la hora de establecer y afianzar los privilegios en la producción de juegos, podemos comprender mejor cómo persisten las desigualdades en el capitalismo contemporáneo. Este análisis de una industria creativa y digital en crecimiento muestra, como han señalado las feministas (por ejemplo, Hemmings, 2005), que el afecto puede ser una fuerza social restrictiva más que una fuente de libertad o autonomía. (p. 4).

El reconocimiento de los afectos como combustible para el trabajo femenino en este particular espacio masculinizado, así como las experiencias afectivas de quienes lo realizan, y qué tipos de contenido realizan, visibiliza una diferencia (que podría tornarse permanente de forma progresiva), sobre el valor que pueden tener las habilidades, contenidos y la participación de las mujeres en el entramado de los videojuegos. Lo cual, personalmente, añade un motivo más para prestar atención a los afectos en esta investigación.

En palabras de Harvey y Shepherd (2016), trabajar en los juegos desde la pasión y dedicación, tanto a los medios como a la cultura del videojuego, es “tanto objeto de un discurso afectivo relacionado con la pertenencia y la identidad como el juego. [...] la producción puede ofrecer oportunidades para desafiar las exclusiones estructurales de la industria dominante.” (p. 11) Se trata de una experiencia femenina que cruza con los aspectos corporales y afectivos dentro del entramado de los videojuegos.

Para los fines que esta investigación precisa, entiendo los afectos como parte de los elementos que guardan una estrecha relación con el resto de los elementos que recupero en este recorrido teórico. De modo que, los afectos contienen también a las emociones, son parte intrínseca de la experiencia y de los procesos subjetivos, que además, atraviesa otras áreas no solo personales, sino colectivas y que, para el caso de las mujeres, son distintos a lo hegemónicamente mostrado.

Espacios de la experiencia: aproximaciones al cuerpo

Antes de continuar, quiero apuntar que los conceptos aquí explicitados, no están supuestos en un orden jerárquico, sino más bien atienden a la forma en la que pude

disponer un enlace u orden, que a mi parecer facilita la comprensión sobre el tema y también sobre estas decisiones. Asimismo, agrego que si bien estos han sido estudiados y explicados por separado y sobre cada uno puede rastrearse una gnoseología específica, para finalidad de esta investigación los entiendo como entrelazados e interconectados, como elementos que constituyen gran parte de la presencia femenina en el entramado de los videojuegos.

Al respecto del cuerpo, desde perspectivas como la fenomenología feminista, Al-Saji (2017), menciona que otras dimensiones a considerar de la mano con la experiencia, es la corporeidad, afectividad, percepción y subjetividad. En el mismo sentido, señala que lo social es un mediador no sólo para la forma en que siento y percibo, sino también “lo que puedo hacer -agencia encarnada- y quién soy -identidad.” (Al-Saji, 2017. p. 143)

Autoras como Sara Heinämaa, (2017), puntualizan que el cuerpo es el objeto central de nuestra experiencia, es el “objeto central” puesto que se puede observar como objeto experimentado y como sujeto que experimenta, debido a que “es a través de nuestro cuerpo sensible, perceptivo y deseante como nos relacionamos con las cosas y los acontecimientos”(p. 185). El cuerpo no se limita a su perspectiva orgánica y biomecánica, sino que se puede entender y conceptualizar de diversas maneras, incluso desde perspectivas patriarcales y socioculturales.

En los estudios culturales, al igual que la experiencia, el cuerpo también es entendido como resultado de procesos históricos, y de lógicas políticas (Szurmuk, 2009), por su parte, Grosz (1994) menciona que el cuerpo no es un producto natural, pasivo, sino, más que en términos dicotómicos, se puede entender más bien como un cruce entre la naturaleza y el cruce con la cultura. En palabras de Grosz (1994):

El cuerpo es considerado como el objeto político, social y cultural por excelencia, no como un producto de naturaleza pasiva y cruda que es civilizado, superpuesto, pulido por la cultura. El cuerpo es un entramado cultural y una producción de la naturaleza. (pp. 14)

El cuerpo se torna, en este sentido, un lugar de intersección entre los discursos culturales y una multiplicidad de discursos que exponen un revés o una zona de opacidad respecto de las tradiciones culturales. Es esa intersección, sus continuidades y sus cortes, lo que los estudios culturales enfrentan como desafío y como problema epistemológico, disciplinario y político (Szurmuk, 2009, p. 69)

Distintas autoras, principalmente feministas, han mostrado que la diferencia no solo para el estudio, sino también para la concepción que se tiene de las mujeres en cualquier ámbito social, atiende al debate dicotómico tradicional sobre el sexo-género, como articulador no solo de las interacciones y acciones, sino también de las corporalidades, relaciones de poder y otras cuestiones como la presencia o ausencia de las mujeres en los espacios de la ciencia e incluso, como ya he mencionado como poseedoras de saberes y productoras de conocimientos.

En este sentido, el trabajo de las feministas acredita la concepción de que tanto el cuerpo, como lo subjetivo, las experiencias y sentires, entre otros elementos forman parte también de un compromiso y posicionamiento político y epistemológico y afirman la importancia de conceptualizar y entender estas categorías como relacionadas. Así mismo, desde la teoría crítica y la fenomenología Young (1990), menciona que los contextos de las experiencias nos conforman no solo como agentes, sino también como “sujetos corporales” por lo que:

Es importante subrayar que el hecho experiencial de que nuestros cuerpos nos son dados como medio para manipular cosas también implica la posibilidad de tratar los cuerpos de todos los seres vivos -tanto los cuerpos de los demás como nuestros propios cuerpos- como meras cosas materiales. (Heinämaa, 2017. p.188)

El cuerpo es, entonces, la principal herramienta material que tenemos, en este caso, las mujeres, desde el cual se presentan ante los espacios de interacción, tanto públicos como privados, es un modo de estar en el mundo, una forma de ser y mostrar quién eres en relación y distinción de las demás personas. Es un cuerpo desde el que se vive y se experimenta, aunado a las distinciones contextuales, socioculturales en y de género que diferencian las experiencias vividas: “el cuerpo de uno es también su modo de 'ser-en-el-mundo': es el sitio tanto de la experiencia vivida como de su estilo particular de actuar, y de expresar y comunicar quién es uno” (Kruks, 2014, p. 85).

Las diferencias de sexo-género en suma con lo corporal, permiten que las experiencias femeninas sean experimentadas de formas diferentes y diversas, por ejemplo, en relación con los hombres, Szurmuk (2009), menciona que, para el caso latinoamericano, al cuerpo le atraviesan distintas formas de autoritarismos y violencias, haciendo evidentes los mecanismos de dominación y violencia, no solo del Estado, sino también por parte de los otros, es decir, los hombres. El cuerpo entonces, no solo es la

superficie donde estas violencias son visibles, sino que también esto permanece y trasciende hacia las subjetividades.

Sin embargo, no se trata sólo de evidenciar las implicaciones biológicas o socioculturales que pueden y atraviesan al cuerpo femenino, sino también de tener presente que el cuerpo no puede ser entendido únicamente como un objeto y que por lo tanto las mujeres no somos, ni debemos ser reducidas al aspecto material del cuerpo. Esta forma de concebir al cuerpo femenino es visible sobre todo en los medios de comunicación masiva y en relación con las tecnologías ya que en estos y en casi todos los ámbitos sociales, el cuerpo es sexualizado con la finalidad de ser consumido. Al respecto, De Lauretis (1989), refiere:

La sexualización del cuerpo femenino ha sido ciertamente una figura u objeto de conocimiento favoritos en los discursos de la ciencia médica, la religión, el arte, la literatura, la cultura popular, etc. Desde Foucault han aparecido varios estudios que consignan el tema, más o menos explícitamente, en su esquema histórico metodológico; pero la conexión entre mujer y sexualidad y la identificación de lo sexual con el cuerpo femenino, tan penetrante en la cultura occidental, había sido, desde hacía mucho, una preocupación mayor de la crítica feminista y del movimiento de mujeres con independencia de Foucault, por supuesto. (p. 20)

Si bien, las críticas feministas han iniciado la labor de cuestionar estas miradas, no podemos omitir el trabajo que corresponde, por ejemplo, a quienes como yo, nos interesamos por espacios de interacción que se identifican no sólo como parte de un entramado cultural, sino industrial al mismo tiempo. De modo que, como menciona Fraser (2005), recuperando a Jameson (1985), las culturas de consumo se entrelazan con los espacios sociales y la vida material de las personas, exhibiendo el cuerpo y promoviendo su juicio y escrutinio, incluso desde nosotras mismas, las mujeres.

Asimismo, Fraser (2005), explicita que en relación con los cuerpos femeninos para el consumo, no se reconoce la pluralidad de estos, sino que a partir de la premisa de que estos bienes no están pensados para consumo femenino, sino que más bien solo algunas de ellas tienen el privilegio de tenerlo. Las mujeres, son entendidas como sujeto, pero también como objeto, como mercancía en estas dinámicas capitalistas donde los propios cuerpos, se construyen y reconstruyen a partir de las tendencias globales.

Enmarcada en la lógica del consumo y, principalmente en el consumo masculino, puede identificarse también el entramado de los videojuegos. El cuerpo de las mujeres atiende a significados establecidos por los hombres, acompañados de hipersexualizaciones y espectacularización. Esta lógica vuelve objeto al cuerpo femenino, le resta agencia, limitándolo a su materialidad y lo somete a las lógicas de dominación y poder masculino, no solo a través de las pantallas, sino también de quienes experimentan y trabajan en este entramado mencionado.

Haraway (1991) recupera que las mujeres, la experiencia y el cuerpo, también se configuran a través del lenguaje, por lo cual es necesario acentuar y reclamar la visibilidad en todos los espacios sociales, haciendo énfasis en la ciencia y las tecnologías modernas que han transformado los debates actuales. En este sentido, reconoce también la pluralidad y la urgencia de profundizar desde la crítica y los posicionamientos contra hegemónicos.

La situación actual de las mujeres es su integración/explotación en un sistema mundial de producción/reproducción y de comunicación llamado informática de la dominación. El hogar, el sitio de trabajo, el mercado, la plaza pública, el propio cuerpo, todo, puede ser dispersado y conectado de manera polimorfa, casi infinita, con enormes consecuencias para las mujeres y para otros, consecuencias que, en sí mismas, son muy diferentes. (Haraway, 1991, p. 279)

Si bien estas tecnologías podrían funcionar también como herramientas para resignificar y buscar transformar y reconstruir al cuerpo, desde una mirada diferente, es necesario evaluarlas y evaluar de formas críticas los discursos que les acompañan, “estas herramientas encarnan y ponen en vigor nuevas relaciones sociales para las mujeres a través del mundo. Las tecnologías y los discursos científicos pueden ser parcialmente comprendidos como formalizaciones” (Haraway, 1991, p. 279). Lo anterior, buscará evitar que estos “nuevos espacios” vinculados con las tecnologías y que permiten diversas formas de interacción, reproduzcan aquello que las feministas han venido trabajando ya: que se perpetúen estas ideas y nociones androcéntricas que violentan e invisibilizan a las mujeres.

En el curso de esta investigación, mantendré presente lo postulado por Ihde (2004), ya que coincido con su propuesta en relación a que el cuerpo, además de referirse al cuerpo biológico, móvil y perceptivo, también hace referencia a un cuerpo que

experimenta en relación con lo social y lo cultural. Asimismo, el autor concibe la relación del cuerpo con la tecnología a partir de lo que es y lo que siente y pone especial énfasis en lo que se experimenta, como una “vivencia total o multidimensional” (p. 26), que atraviesa al mismo tiempo la imaginación.

Bajo estas propuestas, se mencionan también las implicaciones de la tecnología con el cuerpo. Pueden identificarse como una experiencia multisensorial, y permite simulaciones, los ejemplos retomados por Idhe (2004), mencionan actividades de ocio como saltar en un paracaídas, ir en una montaña rusa, o en relación específica con la tecnología se refiere a situaciones como el cine, o los videojuegos. Ante estos ejemplos, es inevitable reconocer que el cuerpo se encuentra entonces, ampliamente relacionado, tanto con las sensaciones y sentires, como con las experiencias en su sentido discursivo y material.

En relación con el entramado de los videojuegos, el cuerpo juega un papel muy importante, ya que su presencia se encuentra desde distintas y muy diversas áreas. No solamente el cuerpo es visible en las imágenes de los personajes, en los avatares o en las dinámicas propias del juego, sino que también está presente el cuerpo de las mujeres que juegan, de aquellas que trabajan en la industria y de quienes hacen *streams*, insertas, además en las lógicas hegemónicas patriarcales que enmarcan a las mujeres, sus experiencias y sus cuerpos, al respecto:

El cuerpo, los deseos y la sexualidad de las mujeres rara vez se han representado adecuadamente en el discurso patriarcal; más bien, a menudo han sido concebidas y representadas como lo opuesto a los cuerpos, deseos y sexualidad paradigmáticos de los hombres. (Trépanier-Jobin, & Bonenfant, 2017, p. 27)

Si bien la intención de este proyecto no se limita a las representaciones de los cuerpos femeninos en los personajes de los videojuegos, es de suma importancia hacer mención de ello, ya que es parte importante también de la manera en que se experimenta la práctica de videojugar. Los personajes permiten también un espacio de identificación de quienes juegan con esta representación visual y la hipersexualización o la representación errada de esto, sesga el acceso y gusto de las mujeres por los videojuegos.

Al respecto de lo anterior, Sarkeesian (2013) profundiza sobre el mensaje que puede tener un personaje femenino rodeado de una mayoría masculina en los videojuegos,

o por otra parte, aquellos personajes femeninos constituidos en cuerpos masculinos pero, igualmente sexualizado:

La propia Sarkeesian (2013) utiliza este ejemplo para trazar paralelos con la Sra. Pac-man, que está construida a partir del cuerpo del Sr. Pac-man. Además de mostrar que las representaciones de mujeres en correspondencia con modelos masculinos son parte de una larga tradición, la teoría de Beauvoir destaca los aspectos problemáticos de los personajes de sra. hombre y Pitufina. (Trépanier-Jobin. & Bonenfant. 2017, pp. 26-27).

Este tipo de videojuegos entonces, y los que atienden a lógicas similares, están representando a las mujeres de manera simbólica dentro de un espacio masculinizado y además comparten la idea de que los personajes masculinos son lo común o lo “normal” mientras que las mujeres se mantienen al margen o representan una variación, o excepción. Lo anterior abona entonces a las asimetrías entre personajes y por lo tanto “los hombres son sujetos soberanos con valor y significado intrínsecos, mientras que las mujeres requieren que los hombres sean valiosos y significativos” (Trépanier-Jobin. & Bonenfant, 2017, p. 27)

En este sentido, los personajes resaltan a través del cuerpo y las formas en las que es representado, específicamente, el cuerpo femenino. Al respecto, se hace presente la incertidumbre de saber cuáles son los motivos por los que estas lógicas se siguen reproduciendo, además de las lógicas masculinas hegemónicas de consumo

Ahora que las tecnologías permiten el diseño de personajes más realistas y que las mujeres representan la mitad de la población de jugadores (ESA, 2015), debemos preguntarnos por qué estos tropos persisten en los entornos de los videojuegos. (Trépanier-Jobin. & Bonenfant. 2017, p. 28)

Ya presentaba algunas estadísticas actuales, sin embargo, desde 2015 figuraba una cifra considerable de mujeres en el entramado de los videojuegos y por ello se hace más latente el cuestionamiento más importante para esta investigación: de qué manera experimentan, las mujeres de este entramado, el cuerpo, el cuerpo representado y el cuerpo que les permite hacer frente a estas dinámicas y representaciones. “El cuerpo vivido no se experimenta como simple materia ni como lugar de inscripción discursiva. Más bien, dice Beauvoir, el cuerpo se vive como la situación de uno.” (Kruks, 2014, p. 78)

A lo anterior se suma el cuerpo de las mujeres que realizan *streams* y también de aquellas que trabajan. Si bien, se ha mencionado ya el notorio aumento de quienes se encuentran insertas en la industria de los videojuegos, queda también al descubierto la necesidad de reconocer a aquellas que haciendo uso de su cuerpo, juegan y se presentan a través de las pantallas. Prestar atención y visibilizar al cuerpo, problematizarlo y considerarlo como parte central del análisis que acompaña a la experiencia, es importante puesto que:

Hasta la fecha, el cuerpo y la encarnación han constituido un hilo relativamente menor en la investigación sobre organización, trabajo o empleo. Incluso donde están presentes, este tema tiende a subsumirse dentro del enfoque sobre las culturas e identidades laborales. (Wolkowitz, 2006, p. 3)

Si a lo anterior agrego las consideraciones por cuestiones de género y el análisis desde la mirada feminista, entender el cuerpo en espacios como el entramado de los videojuegos, vislumbra otra lógica una que, como menciona Kruks (2014), es una aproximación a ciertos tipos de conocimiento a los cuales no se podría tener información de otras maneras, no es solo lo discursivo en sentido de narrar el cuerpo, ni lo material, sino que se encuentra profundamente vinculado con las experiencias cotidianas, es decir, el cuerpo -femenino- vivido. En relación con ello:

En un mundo masculinista, la mujer es designada como inmanencia en oposición a la libertad (masculina); ella es cuerpo, materia, naturaleza, en oposición a la conciencia (masculina). [...] Porque una mujer está obligada a vivir en un mundo en el que los mitos masculinistas están entretejidos en el tejido mismo de las instituciones y prácticas que afirman sus carencias (Kruks, 2014, p. 80).

Para esta investigación, considero el cuerpo entonces como una parte material fundamental de la experiencia, donde también existe un registro sensorial y afectivo de lo sucedido, que se vincula con los procesos subjetivos de las mujeres. Recupero entonces, una cita de Heinämaa (2017) que considero redondea las ideas que la experiencia, tiene como parte fundamental al cuerpo:

Una explicación adecuada de las relaciones entre mujeres y hombres no debe confundir las formas alternativas en que nos acercamos a los cuerpos vivos, ni deslizarse de un sentido de la corporeidad a otro sin una explicación explícita de

sus relaciones. Mantener estos sentidos diferenciados nos permite debatir críticamente la coexistencia de los seres humanos, no sólo como animales hembras y machos, sino como mujeres y hombres con historias y prehistorias divergentes (p. 190).

En este trabajo, el cuerpo femenino, tal como se explicita desde los postulados de la fenomenología feminista, reconociendo no solo sus procesos contextuales y sociohistóricos sino también la co-existencia con otros y su vínculo con otros elementos, como recuperaré en lo sucesivo. Por ahora, prestaré especial énfasis a lo anteriormente mencionado en relación a que el cuerpo guarda un registro afectivo y de otros tipos sobre lo experimentado.

Capítulo

III

El camino a la experiencia: los procesos metodológicos.

¿Cuál es la mejor forma para recuperar las experiencias femeninas en el entramado de los videojuegos?

En las siguientes líneas escribo el proceso a través del cual recuperé las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos. Particularmente, enfatizo en los procedimientos, técnicas y herramientas que encaminan este proceso.

Mi investigación se apegó a las propuestas feministas, cualitativas de corte etnográfico y fenomenológico, pues consideré que es esta la forma más adecuada de enfatizar y recuperar la manera en la que las mujeres viven, sienten y experimentan el entramado de los videojuegos desde distintos campos de acción: quienes trabajan en el proceso productivo, quienes juegan y quienes transmiten su práctica cotidiana en *streams*.

Por principio, las aproximaciones etnográficas permitieron hacer una reconstrucción de los significados y contextos bajo los cuales, en este caso, las participantes experimentan sus situaciones cotidianas. Asimismo, acompañaron a esta premisa, la descripción densa (Geertz, 1973) y el proceso metodológico desde la dialogicidad, en tanto que percibo este trabajo como un compromiso no solo intelectual, sino también político a través del cual participantes, reconocidas desde su capacidad de acción y agencia son el centro de la recuperación empírica y su posterior análisis.

Consideré para este trabajo, que la fenomenología se encuentra altamente relacionada con la temática central: la experiencia. Autoras como Silvia Stoller (2014), apuntan que la experiencia y sus estructuras consolidan un objeto de estudio para las investigaciones fenomenológicas. Sin embargo, existen críticas a la manera en la que la experiencia y también la fenomenología pueden hacer parte una de la otra, puesto que poner el énfasis en sólo uno de estos elementos, puede provocar que se pierdan de vista algunos elementos importantes.

Profundicé anteriormente sobre la experiencia, queda aquí recordar esta premisa y agregar que la manera en que los contextos forman parte importante de la experiencia y de la fenomenología, lo son también para las premisas feministas. En la discusión que

Harding (1988) propone al preguntarse si existe un método feminista, entre otras cuestiones, considera a la experiencia de las mujeres como eje central de los cuestionamientos sociales que podemos investigar ya que, históricamente el foco se ha posado sobre la vida social de los hombres:

"Experiencias de las mujeres" en plural que proporcionan los nuevos recursos para la investigación. Esta formulación subraya varios aspectos en los que los mejores análisis feministas difieren de los tradicionales. Por un lado, una vez que nos dimos cuenta de que no existe un hombre universal, sino sólo hombres y mujeres culturalmente diferentes, también desapareció la eterna compañera del "hombre": la "mujer". (Harding, 1988, p. 7)

Desde una metodología feminista asumí la importancia de recuperar las experiencias de las mujeres; entiendo, siguiendo a Harding (1988), que trabajar con mujeres y realizar cuestionamientos que atraviesan los aspectos subjetivos de las mujeres, también se trata sobre tensiones que interesan a las mujeres como parte de lo que ellas quieren y necesitan, (Harding, 1988, p. 8) en lugar de otras cuestiones o fenómenos sociales que algunas personas investigadoras consideran prioritarios sin preguntar directamente a las mujeres.

Como parte de las metodologías feministas y de este proyecto, tejí con mi postura política, personal y epistemológica un posicionamiento no sólo como parte del plano crítico que existe en relación con las mujeres y el entramado de los videojuegos, sino que acompañé este camino de la recuperación simultánea del proceso de investigación y formará parte del recuento hacia las conclusiones de este proyecto. Asimismo, y coincidiendo con Harding (1988), busqué poder fomentar la comprensión lo más apegado posible a las experiencias que las mujeres me compartan tratando de generar explicaciones con los menos juicios y distorsiones éticas posibles, para fortalecer la concepción de nosotras mismas en el mundo del que somos parte.

Este tejido político, personal y académico que se formalizó a lo largo de este proyecto, está inserto también en los estudios culturales, ya que encuentro aquí un espacio de incorporación en el que se abren oportunidades que como menciona Saukko (2003), permiten investigaciones colaborativas y dialógicas que a su vez están más apegadas a los mundos vividos por las otras personas. La interconexión que propongo con este tejido responde al hecho de que “ningún método es capaz de captar todas las sutiles variaciones

de la experiencia humana” (Lincoln y Guba, 2012, p. 83) por lo que esta interconexión de metodologías y propuestas me acercan a la interpretación desde nuevos modos y modelos para comprender la experiencia de estas mujeres en el entramado de los videojuegos.

Siguiendo lo mencionado por Lincoln y Guba (2012), las aproximaciones feministas y desde los estudios culturales, consideran como punto central las diferencias contextuales y personales, como son raza, clase y género, que también son de mi interés y problematizaré en los siguientes espacios de este escrito. Asimismo, reconocí los afectos, sentires y el diálogo como parte de las experiencias recuperadas, y para esta investigación son parte importante del análisis.

Aproximarme desde la metodología feminista permitió acercarme de manera más sensible y entrelazada con la experiencia de las mujeres, ya que estas problemáticas atienden también a las lógicas macroestructurales y culturales de la sociedad. Sin embargo, “las opciones metodológicas de las investigadoras sociales feministas permiten espacios para conectar las ideas, la experiencia y la realidad” (Ramazanoğlu & Holland, 2002:9).

Code (1991) y Nelson (1993) coinciden en que “lo que distingue a las personas investigadoras feministas (de cualquier género) es un compromiso político y ético compartido que las hace responsables ante una comunidad de mujeres con intereses morales y políticos comunes” (citado en Ramazanoğlu & Holland, 2002:16).

A través de esta investigación reafirmé mis compromisos, conmigo misma y con las participantes; partir de postulados feministas, epistemológica, teórica y metodológicamente es un reto y una labor de constante autocrítica y reflexión personal. Ser mujer videojugadora e interesarme por estas temáticas me ha llevado también a repensar y repensarme en los marcos normativos de estas prácticas -investigar y jugar-.

En este camino, reflexioné también sobre las implicaciones de los procesos personales, sociales y colectivos al ser mujer en el entramado de los videojuegos y la manera en cómo a partir de ello, realizo la construcción de categorías de análisis para esta investigación. Por ello, la recuperación del estado del arte y la propuesta teórica, son de suma importancia para las formas de aproximación empírica. Este camino me llevó a reconocer la importancia de las narrativas de las mujeres que aquí colaboran, y al mismo tiempo me invitan tener presente que formo parte de este entramado y reconozco que en ello existen relaciones de poder que delimitan las distintas formas de interacción.

Las relaciones de poder de las estructuras socioculturales y económicas que cobijan al entramado de los videojuegos se complejizan al ser analizado desde una perspectiva feminista, ya que difieren de las formas tradicionales en las que se realiza investigación. Lo anterior, debido a que, desde mi perspectiva, problematizan y buscan comprender con mayor profundidad en áreas subjetivas, de experiencia y, sobre todo, enfatizando con y desde las mujeres. Permiten también entender este, como otro de los espacios masculinizado y con dinámicas marcadas por la heteronorma a los cuales prestar atención tanto desde las aproximaciones académicas como desde las apropiaciones y dinámicas sociales

Sin embargo, es apremiante reconocer que el feminismo como escenario crítico de este trabajo tiene también tensiones de poder. Considerando que la producción de conocimiento es una tarea -no autorizada- para todos por igual, las feministas se cuestionan quién tiene el poder no solo de la producción de conocimiento sino también el poder sobre el qué y cómo se conoce (Ramazanoğlu & Holland, 2002).

Las propuestas y aproximaciones metodológicas feministas no buscan una “investigación social [...] políticamente correcta o alcanzar la pureza metodológica” (Ramazanoğlu & Holland, 2002, p. 23) sino mostrar un panorama social que, sin considerar las diferencias y distinciones de género, no sería posible reconocer.

En busca de una mayor solidez metodológica, consideré las aproximaciones narrativas rastreando sus inicios a las propuestas del giro narrativo. Bamberg (2020), menciona que en tesis de otros autores se distinguen claramente sobre las historias que contamos, las historias que se dice que tenemos y las historias que algunos afirman que vivimos, poco a poco se transforman, por lo que se difuminan sistemáticamente (p. 245).

Lo anterior invita a la crítica de estas propuestas pues se piensa que algunas de estas aproximaciones pueden estar moldeando las narrativas a preferencia de quien investiga. Por lo cual, la propuesta fue analizar la narrativa como prácticas relacionales cotidianas, mundanas y también afectivas reconsiderando el conjunto de herramientas analíticas que hasta ahora se habían utilizado bajo el título de métodos narrativos (o metodologías narrativas). (p. 245)

Aun cuando en líneas anteriores he mencionado que las narrativas no son el único elemento para analizar las experiencias, decidí el trabajo colaborativo con este grupo de mujeres a través de la oralidad. Asimismo, reconocí que, por lo general, las narrativas son una herramienta para vincular los acontecimientos y los personajes permitiendo (en este

caso) a las mujeres que narran, “determinar qué acontecimientos es pertinente incluir, así como la naturaleza de las demás personas implicadas (simpáticos, divertidos, groseros, etc.)” (Bengtsson y Andersern, 2020, p. 266).

En sí mismas, las narrativas permiten determinar cómo las mujeres se entienden a sí mismas, a las otras personas y la perspectiva que tienen de sus oportunidades y su lugar social (Bengtsson y Andersern, 2020). Lo anterior, me recordó y posiciona, a que las narrativas, así como las colaboraciones, no son construcciones personales, son colectivas e incluso culturales, ya que están insertas en todos los marcos que, anteriormente he venido recuperando. Una vez mencionado lo anterior, me interesa recuperar en las siguientes líneas sobre los instrumentos utilizados, los motivos de su uso, y con mayor detalle quienes forman parte de esta investigación: las mujeres de este entramado de videojuegos.

Herramientas metodológicas feministas

Como he mencionado en las líneas anteriores, esta investigación priorizó las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos a través de una aproximación empírica narrativa. Este tipo de enfoque analiza y considera las situaciones a partir de las cuales se narra, teniendo en cuenta que “las prácticas (narrativas/afectivas) en las que se involucran las personas encuentran efecto en prácticas comunitarias y culturales repetitivas y rutinarias que tienen repercusión” (Bamberg, 2020, p. 253).

Para autores como Cavarero (2000), quien narra es consciente, reflexivo y relacional, aunque cuando narra, también es narrado, esta forma de pensar puede ser considerada como central en las investigaciones narrativas (Woodiwiss, Smith & Lockwood, 2017), es por ello, entre otras cosas, considero a las mujeres que participan de esta investigación como colaboradoras, ya que tejen no solamente sus historias al momento de narrarlas, sino también sus contextos y posicionamientos, al mismo tiempo que me permite ahondar en aspectos específicos de sus experiencias.

Coincido también con las ideas que propone Stanley (2010), cuando menciona que la narración es situacional y que ambas partes de la relación entre quien narra y quien escucha tiene consecuencias concretas, mediadas por la situación, enfatizando la importancia de los contextos de investigación ya que se pueden encontrar historias

grandes entrelazadas con algunas más pequeñas y viceversa (Woodiwiss, Smith & Lockwood, 2017), por lo anterior, enfatizo no solo en el interés de recuperar las narrativas, sino también de encontrar formas de contrastar y analizar las historias recuperadas a partir de una triangulación.

En este tránsito me pregunté ¿Cuál es la mejor manera para recuperar las experiencias femeninas a través de sus narrativas? Procuré realizar un trabajo en el cual la interacción, convivencia y relación con estas mujeres era un elemento fundamental, ya que, de otro modo, podría resultar en una sustracción de información jerárquica. Por lo tanto, en un primer acercamiento, hago uso de la encuesta, a manera de observar el panorama general de las experiencias de las mujeres y su interés en los videojuegos, posteriormente, una de las aproximaciones que consideré más adecuada fue a partir de las entrevistas narrativas (Flick, 2004), y la incorporación de elementos temáticos presentes en los relatos de vida (Fornblit, 2007).

Aunque la encuesta es una herramienta que se aplica en muchos otros campos, y en las investigaciones aplicadas, consideré que me permitía una primera aproximación al panorama de la presencia de las mujeres y su interés en el entramado de los videojuegos. Lo anterior, debido a que, como he mencionado, son pocos los datos relacionados con ello que existen para México, y aún menor considerando la distinción de género.

La encuesta es un instrumento de medición que se caracteriza por el anonimato, la información se obtiene a través de preguntas y puede ser complementaria de las estrategias de observación. Algunos autores (López-Roldán y Fachelli, 2015) considera que esta puede ser entendida como una técnica dialógica, en tanto que la información se recoge a través de manifestaciones verbales de quien responde, lo cual puede ser equiparable a una especie de conversación frente a preguntas previamente establecidas sobre la temática principal.

El uso de esta herramienta también permite hacer una caracterización de las personas que forman parte de la investigación, en este caso únicamente las mujeres. La encuesta que apliqué, es de tipo seccional, ya que los datos se obtienen por única ocasión en tiempo y forma con un grupo de personas determinado (Quispe, 2013). Al respecto:

Podemos afirmar que la encuesta implica un conjunto de estímulos en forma de preguntas dirigidas a las personas que se realiza de forma extensiva a muchos sujetos, de forma sistemática mediante una uniformidad que se traduce en la estandarización de las preguntas y de las respuestas, con independencia de

situaciones concretas que pueden ser contempladas en otras formas de entrevista, con el objetivo de facilitar la comparación entre sujetos con vistas a la generalización de los resultados. (López-Roldán y Fachelli, 2015 p. 12)

La decisión de usar estas herramientas, por un lado, la encuesta permitió que pudiera tener un panorama con alto validez externa y que favoreció el acercamiento y la aplicación del resto de las técnicas y por otro, las entrevistas permitieron a las colaboradoras a narrar tan amplio como ellas decidan el tema específico del que se les pregunta y una vez que se ha generado un vínculo de confianza la profundidad de la narración irá creciendo. Para que la entrevista no sea sólo temática, tomé un papel activo en ella, motivando en el diálogo a que las mujeres se adentren en elementos clave que permitan que los relatos sean contextuales, detallados y temporales (Murray ,2018).

Consideré que pedirle a una mujer que me hable de sus experiencias en relación, por ejemplo, con el inicio de su práctica de videojugar, puede fomentar una narrativa muy específica en relación con lo planteado, pero una vez que se genera un espacio de confianza puede ser también una oportunidad de libertad individual y de “adición, énfasis e interpretación de los ‘hechos recordados’” (Lieblich, Tuval-Mashiach & Zilber, 1998, p. 8). En este sentido, seleccioné un tipo de entrevista no estructurada, ya que permite que el panorama sea tan amplio como la colaboradora lo desee.

Mishler (1986) describe este tipo de entrevistas como ‘empoderada’ bajo el argumento de que “las prácticas de entrevista que empoderan a los entrevistados también producen relatos narrativos” (p. 119. Citado en Murray, 2018, p. 268). En este sentido la narrativa también abre paso a nuevas formas de reflexión de las propias colaboradoras. A diferencia de otras herramientas de investigación, la narrativa puede resultar en mayor impacto y relevancia en tanto que quien narra tiene libertad en el relato, lo que conduciría al acceso a la memoria social, a la facilidad de hablar de puntos clave o fundamentales en la historia que atañen a cada una.

Utilicé entonces la entrevista narrativa que coincide con una forma de aproximación fenomenológica (Seidman, 2012 citado en Roulstonand, K. & Choi, M., 2018) pues enfoca su atención en las experiencias y los significados de quien narra y al mismo tiempo permite que el tratamiento de la información sea detallado poniendo en el centro una temática específica del fenómeno a investigar.

Lo anterior me permitió también un acercamiento más subjetivo, emotivo y personal a las usuarias, productoras o trabajadoras y al mismo tiempo a otros escenarios apostando a los correspondientes a la práctica privada e individual. La suma de estos elementos: narrativos, feministas, fenomenológicos, me ayudó a encontrar consonancia y coherencia con las posturas que presento desde el inicio de esta investigación, por lo cual reconozco que:

Trabajar con material narrativo requiere una escucha dialógica (Bajtín, 1981) de tres voces (como mínimo): la voz del narrador, representada por la cinta o el texto; el marco teórico, que proporciona los conceptos y las herramientas para la interpretación; y un seguimiento reflexivo del acto de lectura e interpretación, es decir, la autoconciencia del proceso de decisión de sacar conclusiones del material. (Lieblich, Tuval-Mashiach & Zilber, 1998, p. 10)

Como menciona Smith (2013) “las narrativas no son sólo construcciones personales, sino que también podemos considerar las narrativas colectivas, que son las historias compartidas por una comunidad o cultura determinada”, (citado en Murray 2018:264) considero posible recuperar las narrativas de las mujeres de los tres ámbitos de los videojuegos (*streamers*, trabajadoras, jugadoras). Por último sobre las entrevistas, preciso que el acercamiento feminista se fundamenta en promover la igualdad entre las mujeres que participan de esta investigación. “No es tanto un enfoque particular para hacer entrevistas, sino que la aplicación del método refleja auténticamente el interés feminista” (Roulstonand, K. & Choi, M., 2018, p. 235)

Además de la entrevista, apliqué un grupo focal (Sánchez y Cortés, 2017., Canales, 2006., Katayama, 2006). La aplicación de esta técnica responde a una aproximación específica con mujeres que juegan videojuegos, ya que a través de ellos se podrá comprender las motivaciones, observar el lenguaje, las expresiones y las acciones, así como la reflexión entre pares desde las experiencias compartidas y las subjetividades personales, para después interpretar y explicar los resultados, también permitió conocer las coincidencias de las experiencias a través de las narrativas de las usuarias durante las sesiones, en relación su trayectoria como usuaria y consumidora de la industria de los videojuegos.

Aun cuando los grupos focales o grupos de discusión pueden darse de forma natural o específicamente para la recolección de información la característica de centrar

la discusión en temas muy específicos y de la coincidencia de las personas participantes en relación con ese tema, facilita la investigación simultánea y favorece posteriormente la triangulación de información y la profundización de algunas cuestiones a partir de entrevista u otras herramientas cualitativas.

En relación con las narrativas, los grupos focales son “una técnica que privilegia el habla y cuyo interés consiste en captar la forma de pensar, sentir y vivir de los individuos que conforman el grupo” (Haumi-Sutton & Varela-Ruiz, 2012). Hago énfasis en lo anterior como ejercicio de coherencia de los posicionamientos que hasta ahora he planteado para conducir este estudio. Asimismo, la variedad de perspectivas y experiencias compartidas permite al momento del análisis de la información, una suerte de comparación y de coincidencia. De esta manera, será posible identificar las similitudes de lo compartido por las colaboradoras.

El uso de los grupos focales como herramienta de aproximación a las colaboradoras funcionó también para el cuestionamiento propio, ya que formar parte de un grupo focal “pueden tener consecuencias a largo plazo para el investigador, ya sea como aportaciones para modificar el proceso de análisis o como ideas sobre cómo rediseñar el proyecto de investigación en curso” (Morgan y Hoffman, 2018, p. 253). Lo cual considero que coincide con las apuestas feministas, una constante vigilancia de la construcción y recopilación de información.

A la par de las herramientas mencionadas, hice uso de la observación no participante, particularmente para el caso de las mujeres que se dedican a realizar *streams*, esto permite profundizar a partir de registros detallados sobre los hechos relacionados con el problema de investigación en condiciones determinadas, podremos llamar “naturales” o sin incidencia, aunque no tan profundas como las entrevistas. (Cisterna, 2007., Flick, 2007),

La observación me facilitó “apreciar los hechos en su escenario natural de ocurrencia y son también una fuente fundamental para el proceso de triangulación” (Cisterna, 2007: 48). En este sentido, las aproximaciones a la experiencia a través de las observaciones me permitieron contrastar lo narrado con lo observado y disminuir las alteraciones o filtros presentes en la narrativa de las colaboradoras. La selección de la observación no participante se acompaña de la recuperación de las narrativas a través de entrevistas. En este tipo de aproximaciones se conocen rasgos identitarios desde “el ámbito del yo y por tanto de los procesos de individualización. Por ello, es debe

complementar con otras fuentes de información, como la entrevista en profundidad” (Cisterna, 2007, p. 50)

Este trabajo de investigación además de ser un proyecto intelectual, es también político. La búsqueda que realicé a través de las narrativas de las experiencias femeninas de mujeres en tres espacios del entramado de videojuegos está recuperada cuidando que los datos sean compartidos a través de la coherencia y validez, pero también desde el respeto y el reconocimiento de las actividades particulares que cada colaboradora realiza. Para ello, las propuestas metodológicas feministas implican seleccionar estrategias que permitan conectar “las ideas, las experiencias y la realidad” (Ramazanoğlu & Holland, 2002, p. 2)

Además de los motivos presentados en las líneas anteriores, la selección de diversos instrumentos generó aproximaciones no sólo válidas y veraces sino también encaminadas a procurar la saturación de información y/o la triangulación de esta. La propuesta de Saukko (2003), propone tres elementos a considerar: 1) veracidad, 2) autorreflexividad y 3) polivocalidad (p. 20).

El primero de ellos, refiere a que la investigación sea colaborativa, que quienes son estudiadas puedan conocer la forma en la cual son estudiadas y representadas. Por lo anterior, a cada colaboradora le proporcioné información del proyecto de investigación, atendí sus dudas y posterior al tratamiento de la información les compartí lo escrito y recuperado en espera de sus comentarios o sugerencias para una mayor claridad entre lo mencionado por ellas y lo recuperado mi, como investigadora.

El segundo de estos criterios se refiere a tener claridad sobre los elementos personales que pueden llegar a atravesar las percepciones y realidades que quien investiga tiene. Por lo cual, este trabajo se acompaña de un posicionamiento epistemológico personal aquí mismo explicitado, que permitirá la reflexión constante y la comprensión sobre las posturas de quien escribe e investiga, en busca de una mayor conciencia sobre lo propio y lo investigado.

Por último pero no menos importante, Saukko (2003) enfatiza la polivocalidad, lo cual evidencia que no se trata de una única y absoluta realidad vivida e investigada, sino que es necesario considerar varios puntos y “voces”, en este caso de las mujeres, para poder mantener presente la heterogeneidad no sólo del fenómeno sino de los aspectos que cada una de las colaboradoras pueda experimentar. A ello le sumo la decisión de investigar desde tres ámbitos diferentes del entramado de los videojuegos y el uso de más

de una herramienta metodológica para poder realizar también una triangulación de información a fin de lograr lo más posible la saturación de información sobre el tema.

Decido el uso de estas tres herramientas puesto que además de lo mencionado, me permite contrarrestar desde distintas formas y narraciones de la experiencia. Y al mismo tiempo, permite la triangulación de la información, lo cual significa tener diversas fuentes de datos. De acuerdo con la sugerencia de Roulstonand, K. & Choi, M. (2018), esta triangulación puede incluir “entrevistar a varios miembros de un entorno social para obtener diferentes perspectivas.” (p. 243). Asimismo, coincide con el uso de la observación participante y no participante de forma simultánea con entrevistas y otras técnicas.

El planteamiento de la manera en la que el trabajo empírico se realiza, quedó siempre a disposición de cambios en el camino, ya que mi investigación procura no sólo la “obtención de datos” sino una suerte de trabajo colaborativo desde la perspectiva también de las mujeres en el entramado de los videojuegos con quienes poco a poco se tejen y re-construyen sus experiencias en el entramado de los videojuegos.

Si bien esta es una antesala teórico-epistemológica de las aproximaciones metodológicas que utilicé, el camino empírico no fue el esperado. De forma que mi prioridad será siempre mantenerme dentro de los preceptos feministas que me ayuden a establecer un vínculo lo más horizontal posible con las colaboradoras y la amable recuperación de sus experiencias desde un espacio narrativo dialógico.

Capítulo

IV

Estas somos nosotras.

Después de todo este recorrido... ¿Cómo hablar de las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos? Seguramente otras investigadoras se preguntan algo similar al llegar el momento de mostrar las narrativas de otras y articularlas con los elementos teóricos recuperados. La pregunta se complejiza cuando, como mujeres, nos implicamos en nuestras propias investigaciones. La responsabilidad de mostrar con certeza y de forma ética lo que en un acto de confianza me han contado estas mujeres de sus trayectorias; lo bueno y lo malo, los encuentros y desencuentros que han experimentado en este universo de los videojuegos. Esta pregunta me ha tenido mucho tiempo en diálogo conmigo misma y con sus narrativas.

En este capítulo narro el primer acercamiento que tuve al campo. Presento las estrategias que me permitieron aproximarme a las mujeres en el entramado de los videojuegos y comparto algunos datos para esbozar una primera caracterización de las mujeres que forman parte de esta investigación.

Primera aproximación a la experiencia: Inicio del trabajo empírico

Preciso en lo sucesivo las distintas maneras en las que me acerqué a mis colaboradoras, mujeres en el entramado de los videojuegos, quienes juegan, quienes forman parte del proceso productivo y quienes transmiten mientras juegan. A lo largo de este trabajo he recordado que acercarme a otras mujeres – o en su defecto, encontrarlas – cercanas al entramado de los videojuegos, siempre ha sido complicado. Dos preguntas que han conducido mis inquietudes durante todo este tiempo son: ¿dónde estamos las mujeres que gustamos de los videojuegos?; y ¿de qué manera experimentamos este entramado? No fue tarea sencilla contactarlas y generar un vínculo de confianza y diálogo.

Como primer ejercicio de aproximación al campo, en el periodo entre mayo y junio del 2021, realicé una encuesta en la plataforma de *Google* con la herramienta de *Google Forms* (Anexo 3). Este instrumento se distribuyó por distintas redes

sociodigitales, principalmente *Facebook* y *Twitter*. El propósito era, a través de la encuesta, hacer contacto con mujeres que forman parte de la industria o la cultura de los videojuegos.

El cuestionario constaba de 26 preguntas, de las cuales, ocho eran preguntas abiertas y el resto de opción múltiple. Con este instrumento buscaba conocer algunas generalidades sobre las mujeres que juegan videojuegos, como su edad y cuánto tiempo tenían realizando esta práctica; pero también quería conocer los motivos por los que decidieron jugar videojuegos y, entre otras cosas, la percepción que tenían sobre las dinámicas de juego hacia las mujeres.

Localizando a las videojugadoras en el espacio sociodigital

A continuación presento algunas imágenes construidas a partir de capturas de pantalla de las redes sociodigitales desde las que se distribuyó la encuesta. Me interesa con esto reflexionar sobre el proceso de acercamiento al campo. Para esta reflexión me son útiles algunas propuestas de la etnografía visual. En general, la etnografía implica la observación de prácticas culturales a través de oír, ver, hablar, sentir, entre otros (Ball, 1998), percepciones y procesos que considero parte constitutiva de las experiencias. De este modo, además de ser imágenes ilustrativas, aprovecho este recuento visual para reflexionar sobre las decisiones que tomé en la búsqueda de participantes para mi investigación y cómo esto incidió en la definición y caracterización inicial de las mujeres que forman parte del entramado de los videojuegos.

La Figura 1, corresponde a una captura de pantalla de la publicación original, que realicé a través de la plataforma de *Twitter*, para difundir la encuesta e invitar a las mujeres interesadas a responderlo. En esta invitación resalté el texto y algunos elementos coloridos que son *emojis*.²⁰ Dirigí el texto a mujeres “*gamer*” haciendo énfasis en que no habría criterios de exclusión por cualquier frecuencia o preferencia de juego. Aunque mi mensaje tenía una intencionalidad, como señala Ball (1998), tanto el lenguaje como las imágenes son ambiguos debido a que les caracteriza la polisemia y para este caso, elegí ambos elementos conjugados.

²⁰ Un emoji es un pictograma, logograma o ideograma incrustado en el texto y utilizado en mensajes electrónicos y páginas web. La función principal de los emojis es rellenar las señales emocionales que de otro modo faltarían en la conversación escrita. Los emojis comenzaron a incorporarse en aplicaciones digitales desde 1995 (corazón) y a diversificarse en 1999 con otras imágenes.

Figura 1
Captura de pantalla



Nota: Corresponde a una publicación distribuida en *Twitter*. Realización propia, 2022

Cuando hacía referencia a mujeres “*gamer*” esperaba que quienes vieran la publicación y se identificaran a sí mismas con esta etiqueta respondieran la encuesta, sin embargo, esto dejó fuera a quienes, aunque jugaran videojuegos, no se reconocieran como “*gamers*”. Además del contenido textual de esta imagen, donde se aprecia la fecha y hora en la que se difundió el *tuit* por primera vez, incorporé tres *emojis* distintos (corazón, control de videojuegos y una carita con lentes), con la intención de llamar la atención y enviar una señal a posibles entrevistadas, haciendo alusión al gusto por la práctica, considerando que “en los dominios público y semipúblico, habitamos un mundo notable por su disponibilidad visual, en el que los elementos de la cultura material, como los signos, están diseñados conscientemente para atraer nuestra atención y ser observados” (Ball, 1998, p. 127).

Con el uso de estos *emojis* buscaba también evocar relaciones entre lo que está escrito y lo que se busca conocer. En relación con el lenguaje que utilicé, destaca el uso de términos como *RT* que son contextuales en relación con la plataforma de *Twitter*.²¹ El significado de ello corresponde a *Re-Tweet* o “compartir” por su significado en inglés. Lo anterior fue perfilando un tipo de público específico al que pretendía llegar la publicación. La imagen (Figura 1) contiene estadísticas en la parte inferior; ahí se observa que la publicación se compartió (*retweets*) exactamente igual, un total de 433 veces, asimismo 33 personas no solamente compartieron dicha publicación, sino que agregaron algún otro texto para acompañarlo (*tweets citados*) y obtuvo 339 reacciones de *me gusta*.

Estos datos permiten tener una idea más clara del alcance que tuvo esta publicación, ya que fue a través de esta plataforma que obtuvo más interacciones y respuestas de la encuesta. Asimismo, se muestra en la figura una miniatura del formulario (*mujeres y videojuegos*) que aunque fue generada de forma automática al incluir el enlace en la publicación, esto también puede evocar en las personas participantes la idea de que, se trataba de una actividad académica/escolar y que la solicitud de respuesta no involucraba o requería otra acción o plataforma.

En este acercamiento, mi perfil de *Twitter* se encontraba a la vista, permitiendo que las personas interesadas pudieran también visitar mi página. El perfil de *Twitter* que tengo desde hace casi diez años ha sido público todo el tiempo y es la red sociodigital en

²¹ *Twitter* se caracterizaba, para ese entonces, por ser una red sociodigital donde se comparte información principalmente a partir de textos cortos (280 caracteres) y ello ha favorecido la creación de términos y de palabras de uso casi exclusivo para esta plataforma.

la que menos interacciones tengo. Sin embargo, consideré que es donde hay más actividad académica y donde mayormente se encuentran temáticas en tendencia.

En esta red sociodigital, es posible encontrar algo que sea de preferencia del público, es decir, temas específicos a través de los *Hashtags*.²² Por ello, decidí publicar en esta red sociodigital para conectar con más personas interesadas en estos tópicos. Las personas que pueden tener acceso al contenido que ahí comparto, en su mayoría son desconocidas para mí y pueden tener una noción de lo que hago debido a las publicaciones que en algún momento he hecho, por ejemplo, sobre mi trayecto en el doctorado o intuir que soy una persona vinculada con la academia en tanto que comparto contenidos, o doy *retweet* a páginas y publicaciones académicas.

También compartí la encuesta a través de *Facebook*, sin embargo, la invitación que elaboré fue diferente. Ya que los contenidos de esta plataforma se generan comúnmente a partir de distintos tipos de imágenes como memes o videos, consideré la realización de una imagen mucho más llamativa y con otro tipo de elementos visuales como se muestra a continuación (Figura 2).

²² Es una palabra clave o “etiqueta” que se agrega a las publicaciones en la mayoría de las redes sociodigitales. Puede estar compuesto de una o más palabras concatenadas y se caracteriza por el uso del símbolo # al principio de estas.

Figura 2
Captura de pantalla



Nota: Corresponde a una publicación distribuida en *Facebook*. Realización propia, 2022.

En esta invitación incorporé dibujos y textos. Para el caso de algunos letreros, Ball (1998), menciona que “el objetivo de todas las señales es ser visto, y puede haber una considerable competencia por nuestra atención visual” (p. 127), ese era el propósito de esta imagen. El texto se acompaña de emojis dentro de los cuales destacan corazones, al

igual que la imagen pasada (Figura 1), y control de videojuegos y algunas caritas. Aun cuando se trata de la misma invitación y formulario distribuido por *Twitter*, la narrativa es diferente, puesto que aquí está escrito “si eres mujer y te gustan los videojuegos”, abriendo la oportunidad a la atracción de mujeres que no se identifiquen como “gamers” como en la plataforma anterior. A ello se suma que el texto incluye variedad de datos que pueden vincularse con la práctica de jugar utilizando lenguajes específicos “consola o pc o celular” y apostando a la diversidad de quienes juegan. Sin embargo, se especifica que la práctica de videojugar debe ser de más de cinco años.

El cartel está compuesto de elementos relacionados con algunos juegos, personajes y colores populares; utilicé una imagen del videojuego *Animal Crossing. New Horizons*, que es bastante popular desde su lanzamiento en 2020. Este videojuego es un simulador de vida, es decir, que la dinámica del juego reproduce lo que puede pasar en la vida cotidiana. Los creadores agregan objetivos y misiones. Además, mientras más se juega, el personaje tiene más habilidades. La decisión de usar esta referencia fue porque, al ser “reciente” cuando se hizo la publicación, esperaba mayor impacto para quien pudiera ver la invitación a responder la encuesta. Pero al mismo tiempo, requería para su comprensión, que las receptoras del mensaje, estuvieran actualizadas respecto a los juegos en tendencia.

Este cartel incluye otros elementos relacionados con el entramado de los videojuegos y hace uso también de recursos textuales con colores suaves; el tipo de letra puede entenderse como informal aun cuando se explicita que se trata de un trabajo de tesis. En esta imagen es posible también observar una parte de la interfaz de la plataforma sociodigital donde se aprecia el número de reacciones frente a la publicación, el número de comentarios recibidos y también las veces que se compartió. La incorporación de todos estos elementos populares, llamativos y en relación con el entramado de los videojuegos, fue intencional, para generar identificación con las mujeres.

Las mujeres videojugadoras que reveló la encuesta

A través de la encuesta, obtuve la respuesta de 555 mujeres de distintos puntos de la República mexicana. En la siguiente tabla recupero algunas preguntas que, como explicaré más adelante, me permitieron conocer un poco sobre la población encuestada:

Tabla 1. Preguntas tomadas de la encuesta inicial para mujeres en el entramado de los videojuegos

Pregunta		Posible respuesta					
Edad	15-20	21-25	26-30	31-35	35-40	41-45	45 o más
¿Cuánto tiempo tienes jugando?	Menos de 1 año	1-5 años	6-10 años	11-15 años	Más de 15 años		
¿Cuánto tiempo a la semana juegas videojuegos?	Menos de 1 hora	1-3 horas	4-6 horas	7-9 horas	10-12 horas	12 horas o más.	
La primera vez que jugaste videojuegos estabas...	Sola	Acompañada por un familiar hombre	Acompañada por un familiar mujer	Acompañada por amigos hombres	Acompañada por amigas mujeres.		
¿Por qué juegas videojuegos?	Para divertirme	Para distraerme-desestresarme	Para convivir con alguien	Quiero mejorar para ser profesional	Quisiera ser streamer	Para conocer otras personas	
¿Consideras que el ambiente de los videojuegos es negativo hacia las mujeres?	Opción de respuesta abierta						

Tras revisar que los datos estuvieran dentro de los rangos establecidos, hice un análisis de frecuencia de cada pregunta de manera individual, que arrojó los siguientes resultados.

De los datos obtenidos (Tabla 2) destaca que el 68% de las encuestadas tienen entre 15 y 30 años. Diversos textos mencionan, que las juventudes pueden ser entendidas considerando aquellas personas que pertenecen a las generaciones más recientes en un espacio entre “la madurez física y social” (Margulis y Urresti, 1995) donde se establece que además de compartir códigos culturales similares, pueden reconocerse la multiplicidad de contextos y ocupaciones. Asimismo, instituciones como el Instituto Nacional de las Mujeres (INMUJERES) y el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) entre otros, establecen que las juventudes pueden identificarse como las personas que tienen entre 10 y 29 años. Por lo anterior, considero que, esta encuesta fue respondida en su mayoría por mujeres jóvenes.

Tabla 2. *Edad de las participantes*

Edad	Frecuencia	Porcentaje
15-20	40	7.2%
21-25	123	22.2%
26-30	214	38.6%
31-35	116	20.9%
36-40	44	7.9%
41-45	10	1.8%
45 o más	8	1.4%
Total	555	100%

Por otra parte, en las respuestas de estas mujeres encuentro un dato interesante sobre las trayectorias de juego, pues del total de respuestas, 51% tiene más de 15 años jugando videojuegos (Tabla 3). Lo anterior cobra relevancia no solo por el tiempo en sí mismo, sino por las experiencias que durante todos estos años ellas han reunido. Asimismo, este dato muestra que el interés que tienen las mujeres por los videojuegos deviene de una larga trayectoria, lo cual puede traducirse en mayor conocimiento e interés en relación con el entramado de los videojuegos.

Tabla 3

Frecuencias de la pregunta. ¿Cuánto tiempo tienes jugando?

Tiempo	Frecuencia	Porcentaje
menos de 1 año	19	3.4%
1-5 años	85	15.3%
6-10 años	89	16%
11-15 años	81	14.6%
más de 15 años	281	50.6%
Total	555	100%

Otra de las preguntas realizadas, corresponde a la frecuencia con la cual se juegan videojuegos, de ello se obtiene que el 56% de las mujeres juegan semanalmente entre una y seis horas. El resto de ellas, juegan entre siete y 12 horas por semana. (Tabla 4)

Tabla 4

Frecuencias de la pregunta ¿Cuánto tiempo a la semana juegas videojuegos?

Tiempo	Frecuencia	Porcentaje
menos de 1 hora	27	4.9%
1-3 hrs	133	24%
4-6 hrs	154	27.7%
7-9 hrs	82	14.8%
9-12 hrs	68	12.3%
más de 12 hrs	91	16.4%
Total	555	100%

También, a raíz de la pregunta “¿Por qué juegas videojuegos?” comparten lo que las motiva a realizar esta práctica. La mayoría de ellas contestan sobre la línea del disfrute, puesto que predominan tres respuestas: divertirse, distraerse o desestresarse y para convivir con otras personas (Tabla 5). Aun cuando puede haber otros motivos, llama mi atención que muy pocas mujeres eligen opciones relacionadas con la competitividad; por ejemplo, “para ser profesional” solo tiene 3.1% mientras que jugar para ser streamer cuenta con 5.3% de respuestas.

Tabla 5

¿Por qué juegas videojuegos? (Puedes seleccionar más de una)

Motivos	Frecuencias	Porcentajes
Para conocer personas	65	4.6 %
Para convivir con alguien	231	16.4%
Para distraerme / desestresarme	494	35.1%
Para divertirme	499	35.5%
Quiero mejorar para ser profesional	43	3.1%
Quisiera ser streamer	74	5.3%
Total	1406	100%

Una de las premisas de mi trabajo, es que los videojuegos son un entramado predominantemente masculino en su constitución, consumo, prácticas, interacciones y contenidos; en relación con esto, llama la atención que el 63% de las mujeres encuestadas afirmaron que la primera vez que jugaron videojuegos, estaban acompañadas de un hombre, y que en su mayoría, se trataba de un familiar (Tabla 6)

Tabla 6

La primera vez que jugaste videojuegos estaba:

Compañía	Frecuencia	Porcentaje
Compañía	110	19.8%
Amigos hombres	54	9.7%
Familiar hombre	298	53.7%
Familiar mujer	88	15.9%
Amigas mujeres	5	0.9%
Total	555	100%

También es posible identificar a partir de los datos obtenidos que 8 de cada 10 mujeres (Tabla 7) afirman contundentemente que han pasado por situaciones desagradables por ser mujeres, en palabras de ellas, recupero que consideran haber sido víctimas de acoso, violencia, comentarios obscenos y en doble sentido, denigración, cosificación, machismo, hostilidad y dificultades, solo por mencionar algunos ejemplos, lo que da cuenta de que perciben el ambiente de los videojuegos como hostil para las mujeres

Tabla 7

¿Consideras que el ambiente de los videojuegos es negativo hacia las mujeres?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No	134	24.1%
Sí	421	75.9%
Total	555	100

Debo aclarar que la muestra de esta encuesta no pretende ser representativa en términos estrictos; mi objetivo en cambio era tener un primer acercamiento a las mujeres del estudio; visualizar el panorama de la presencia de mujeres relacionadas con los videojuegos, en redes sociodigitales; así como facilitar el contacto con algunas de ellas para aplicar los instrumentos cualitativos que son el centro de mi propuesta metodológica: la entrevista y el grupo focal.

La aplicación de la encuesta resultó favorable en varios sentidos. Por principio, la gran cantidad de respuestas recibidas permite ampliar el panorama y el conocimiento situado en el territorio mexicano de las mujeres que videojuegan. En este sentido, es probable que encuestas como estas no hayan sido aplicadas con anterioridad ya que en diversas ocasiones y a través de varios medios he buscado datos similares sin conclusión positiva.

Intercalar preguntas abiertas y cerradas fue un ejercicio de aproximación a la experiencia, sobre todo en los aspectos subjetivos que las mujeres comparten, particularmente sobre la hostilidad del entramado de los videojuegos y la percepción que ellas mismas tienen sobre ser mujeres y posicionarse en dicho espacio. Considero que la fuerte coincidencia en las respuestas, me orientó para seguir explorando estos aspectos durante el resto de la investigación, sobre todo en lo referente a los malestares e interacciones de las mujeres con otras personas.

Asimismo, esta aproximación abrió el camino para acercarme a las mujeres que forman parte del entramado de los videojuegos, por ejemplo, pude reconocer a más de ellas cuya actividad laboral principal se vincula con la industria de los videojuegos y con aquellas que dedican, ya sea la totalidad de su tiempo o de forma parcial, a la realización de transmisiones.

Por otra parte, tanto los datos presentados como el ejercicio del procesamiento de esa información y la recolección de datos, me permitió observar la perspectiva que otras personas pueden tener con relación al entramado de los videojuegos. Lo anterior, aumenta los datos posibles de contraste e incorporación al momento de considerar las narrativas de las mujeres que accedieron posteriormente a la realización de entrevistas.

De la encuesta a la entrevista, contactando a mis colaboradoras

La encuesta me permitió tener los datos de muchas mujeres implicadas de formas diversas en el entramado de los videojuegos. Fue muy útil para seleccionar a quienes entrevistar en profundidad. El tipo de muestreo que utilicé para elegir mi muestra para entrevistas fue de tipo intencional, a través de los criterios que, en este caso yo, he considerado relevantes para cumplir los propósitos de mi investigación (Otzen y Manterola, 2017). Los criterios establecidos fueron: ser mujeres que formaran parte de alguna de las tres áreas del entramado de los videojuegos y que estuvieran dispuestas a formar parte de esta investigación.

El muestreo intencional o propositivo permite elegir a quien colabora “en función del tipo”, por ejemplo, personas que tengan amplio conocimiento del campo (Mendieta, 2015, p. 1149). En mi caso consideré características muy específicas como tener una larga trayectoria videojugando, o conocimientos particulares sobre el tema como es el caso de quienes se dedican específicamente a transmitir o que trabajan formalmente en la industria de los videojuegos. Además, este tipo de muestreo es común en investigaciones cualitativas de corte etnográfico, por ejemplo, para la observación profunda, la escucha activa, el seguimiento de las acciones y, entre otras cosas, la recuperación de las experiencias, que dan también rumbo a esta investigación.

La encuesta entonces, me permitió contactar con aquellas mujeres colaboradoras que coincidieron con esta publicación y eligieron responder. Así mismo, el alcance que tuvieron las publicaciones depende de quien intencionalmente elija compartir esta información en sus perfiles personales, por lo que accidentalmente se generó un efecto de bola de nieve, ya que “el proceso inicia con un participante que puede llevar a otros” (Mendieta, 2015, p. 1149).

El contacto también se dio a partir de la bola de nieve fuera del espacio digital a través del apoyo proporcionado por David Zuratzi quien fuera director del DevHr “Foro

internacional del juego” (organismo extinto en 2022) en México, a quien conocí en el 2015 y con quien mantengo contacto desde ese año para el intercambio de información sobre la industria y otras colaboraciones académicas dentro del foro, que año con año se realizaba en la ciudad de México. David me apoyó enviando vía correo electrónico la encuesta y solicitando específicamente la posibilidad de colaboración con algunas de las mujeres que él conoce dentro de la industria del videojuego en distintas zonas geográficas incluso internacionales.

A través del procesamiento de la encuesta y posterior al apoyo recibido por parte de David, comencé a enviar intencionalmente, distintos correos electrónicos para realizar contacto con quienes consideré cumplían con los criterios expuestos. De modo que envié distintos correos, primero de presentación y posteriormente de seguimiento para poder establecer una fecha y horario para realizar las entrevistas. Al principio logré entablar contacto con más de quince mujeres, pero por distintos motivos concreté la entrevista solamente con tres *streamers* mexicanas, tres trabajadoras de la industria en México y una en Colombia.

Además de las entrevistas realicé un grupo focal. De nueva cuenta utilicé las plataformas sociodigitales, en este caso únicamente *Facebook* para compartir una imagen construida por mí, la cual invita a mujeres que juegan videojuegos a una charla para compartir sus experiencias conmigo y con otras mujeres. A esta convocatoria tuve más de 40 respuestas de las cuales logré establecer comunicación directa con diez mujeres, a quienes invité a reunirnos a través de la plataforma de *google* en la herramienta *meet* para videollamadas, a esta reunión se presentaron ocho de ellas.

Figura 3
Captura de pantalla



Nota: Corresponde a una publicación distribuida en *Facebook*. Realización propia, 2022.

Esta captura de pantalla (Figura 3) muestra la invitación que difundí a través de la plataforma de *Facebook*. La imagen está compuesta por algunos elementos visuales y también por texto que es lo que predomina en la imagen. En la parte superior se observa el nombre de mi perfil, la fotografía en miniatura que acompaña la publicación y la fecha en que fue realizada. Posteriormente se observa la narrativa sobre las personas a las que se dirige esta actividad, se trata de un lenguaje informal y sencillo. A diferencia de las imágenes anteriores (Figuras 1 y 2) no se explicita que se trata de una tarea o actividad académica, y no hay *emojis* en el texto del cartel que es diferente al de la publicación.

Aunque en este cartel y en la narrativa que le acompaña no hay *emojis* que hagan referencia a los videojuegos o su práctica, la imagen seleccionada corresponde a una

escena del videojuego *Kirby*²³, popular personaje que aparece en distintos videojuegos. Del cartel destaca el color rosado, las letras en colores que contrastan y los personajes, que, aunque son pocos, son visualmente notorios por el tamaño que tienen. El contenido textual está escrito de una forma directa, en primera persona, esperando la identificación con el cartel, los personajes y el tema. En la parte inferior de la imagen se observa el alcance de la publicación con 33 reacciones, entre *likes* y corazones, recibió 46 comentarios y fue compartida un total de 29 veces.

Las cifras anteriores muestran el alcance que tuvo la publicación. Esta respuesta en las redes sociodigitales opera como una *bola de nieve*, ya que las personas a las que llega la información son conocidas de personas conocidas. Sin embargo, permite un acercamiento a personas que no eran mis contactos directos. *Facebook* es una de las redes sociodigitales que personalmente más uso, en ella comparto contenido diverso, desde lo académico hasta lo personal, por lo cual, las audiencias de mi *Facebook* están cargadas hacia estas dos áreas. Por lo tanto, la respuesta recibida fue cercana a lo estimado. Destaco esto ya que me parece importante como parte del contexto a partir del cual se comparte y se obtienen respuestas.

Ante la publicación de esta imagen, recibí respuestas por parte de mujeres interesadas en participar; así como comentarios de algunas compañeras estudiantes sobre los contenidos y formas de proceder para acercarme a las interesadas. Algunas mujeres me cuestionaron la asociación del color rosa con el género femenino criticando que esta representación perpetúa y reproduce estereotipos de género; así como la asociación de colores y juegos como algo diseñado o creado a través de la lógica dicotómica hombre/mujer haciendo referencia a que quizá ninguna mujer se sentiría identificada para formar parte de este grupo focal debido al contenido del cartel.

Lo anterior, me permitió reflexionar que, para quienes no están familiarizadas/os con los videojuegos, la recepción del mensaje de mi invitación respondía más a la lógica dicotómica que domina en la cultura de pensar que el color rosa se asocia de manera natural con “lo femenino”, mientras se opone a “lo masculino”; sin embargo, mientras en esta lógica de la representación, también opera la contradicción, es de mencionar también que quebrar estas dicotomías implicaría justamente asumir la posibilidad del rosa como un color asociado a todos los géneros, o a ninguno. En el caso del videojuego del que

²³ Kirby es el protagonista de su propio videojuego, desarrollado por Nintendo y la compañía HAL Laboratory, se publicó por primera vez en 1992 y en 2023 salió la última versión de este juego. A lo largo de los 31 años ha vendido cerca de 34 millones de copias de las distintas entregas en todo el mundo.

tomé la imagen se trata de uno de los más populares de la franquicia de Nintendo y no está específicamente dirigido al mercado femenino.

Kirby es el personaje principal de la saga de juegos que comenzó en 1992. La propia franquicia creadora ha indicado que se trata de un muchacho que vive en un planeta en forma de estrella, llamado *Pop Star* y quien procura mantener el orden frente a las adversidades de esta historia ficticia. Se caracteriza por tener la habilidad de absorber a sus adversarios y copiar sus habilidades, esto es notorio en cualquier juego en el que este personaje se encuentre.

La mayoría de los juegos en los cuales aparece este personaje son de tipo plataforma, es decir, que la persona que juega debe llevar al personaje a través de distintos niveles o escenarios para superar los obstáculos y vencer a los enemigos. Durante este recorrido, el personaje va adquiriendo distintas habilidades y herramientas que le facilitan los enfrentamientos. Se trata entonces de cubrir todos los objetivos y vencer a todos los adversarios. Asimismo, cabe resaltar que estos juegos se caracterizan por tener colores suaves o tonalidades pastel.

Por otra parte, este personaje también aparece en otro tipo de juegos de batalla o peleas, tal es el juego de *Super Smash Bros. Ultimate*. Esto significa que quien juega, manejará a *Kirby* como un combatiente para derrotar al resto de los personajes. Esto es posible a través de golpes, poderes mágicos, habilidades adquiridas o robadas de otros personajes. El objetivo de este tipo de juegos es mantenerse en pie y ser el vencedor.

Menciono lo anterior para establecer el contexto bajo el cual tomé la decisión de elegir este personaje, puesto que además de ser uno de los más antiguos, también es de los favoritos y populares de la franquicia de Nintendo. Ante ello, pensé que este personaje, por su popularidad y versatilidad, podría atraer la atención de quienes estuvieran interesadas en los videojuegos, así fuera qué jugaban mucho o poco y no porque se tratara de un sesgo de género.

Al respecto, recibí mensajes de mujeres interesadas en participar agregando comentarios respecto a lo divertida que les había parecido la convocatoria o lo llamativa que era por presentar en los primeros planos a *Kirby* (Figura 3). Explícitamente algunas de ellas mencionaron que habían pedido más información debido a la presencia de este personaje, por lo cual, considero que incorporarlo al cartel resultó favorecedor.

El interés que mostraron las mujeres a la invitación fue mayor al que esperaba. Lo anterior confirma que el mensaje fue mejor recibido por aquellas mujeres familiarizadas

con los videojuegos, que por aquellas que no lo están. En cierto modo, los elementos incluidos en estas imágenes (Figuras 1, 2 y 3), responden también a mi conocimiento y preferencias sobre esta temática, por ejemplo, buscando lo más popular y teniendo presentes también características de las mujeres a quienes buscaba convocar, que pueden ser similares a las de otras mujeres jóvenes videojugadoras que conozco. Aquí vale también reflexionar sobre propia implicación en el campo y manifestar que a lo largo de la investigación, sentí identificación con mis entrevistadas por compartir con ellas gustos, prácticas y experiencias.

El muestreo por conveniencia, de quienes respondieron a la convocatoria, permitió el desarrollo del grupo focal con nueve mujeres que tienen más de diez años jugando e interesándose por la industria de los videojuegos. Aunque se encuentran implicadas de distintas maneras, los videojuegos forman parte de su vida cotidiana, como se presentará y profundizará más adelante.

Recurrir a estos tipos de muestreo y aprovechar el espacio digital, me facilitó contactar y vincularme con más mujeres y fue importante para resolver las complicaciones de trazar el camino de la recolección de información considerando distintas geografías. Es decir, aun cuando la mayoría de las mujeres contactadas se encuentran en México, no fue posible establecer contacto presencial con ellas por la variedad de ubicaciones, lo anterior fue solucionado realizando tanto las entrevistas como la reunión de grupo focal a través de herramientas digitales de comunicación, como son las videollamadas.

Para realizar tanto las entrevistas como el grupo focal fue fundamental la apertura y disposición de las mujeres contactadas, el respeto y la comprensión prevalecieron en la interacción. En el caso de algunas compañeras del grupo focal que se presentaron unos minutos después de comenzada la actividad y fueron recibidas por el resto de las participantes sin problema, también, por mi parte, procurando su incorporación a la actividad. En otro ejemplo, las entrevistas a las *streamers* o trabajadoras de la industria debieron cambiarse de horario o fecha y sin problemas pudo realizarse una vez establecido el horario favorable.

Mujeres en el entramado de los videojuegos. ¿Quiénes participan?

Recopilé la narrativa de 16 mujeres que forman parte de distintas áreas del entramado de los videojuegos. Ocho de ellas participaron de forma individual en entrevistas y el resto formaron parte del grupo focal realizado. La mayoría de ellas se encuentran geográficamente en el territorio mexicano y aun cuando los perfiles tanto profesionales como privados varían, tienen coincidencias que responden a los criterios que acompañan a esta investigación, entre ellos destaca que tienen más de diez años vinculadas a este entramado y se ubican en lo que considero la categoría de juventud.

Partiendo de lo anterior es importante enfatizar que las personas jóvenes son uno de los grupos etarios con mayor preferencia hacia el uso y la práctica de videojugar, y que además, representan el 25% de los habitantes del país, de acuerdo con los datos del Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI) para el año 2020.²⁴ Para esta institución, las edades consideradas oscilan entre los 15 y los 29 años, lo cual coincide también con lo planteado por el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE)²⁵ que considera a la juventud en el rango de edad entre los 12 y 29 años.²⁶ Siguiendo los datos de NewZoo,²⁷ para inicios de 2021, a nivel mundial cerca del 48% de los usuarios de videojuegos, oscilan entre los 16 y los 30 años.

Aunque las juventudes no constituyen una categoría de análisis central para este trabajo, caracterizar a las mujeres como parte de este grupo social si me permite comprender mejor las condiciones económicas, sociopolíticas, laborales, entre otras en las que se ubican contextualmente; esto es, si las mujeres se enfrentan socialmente a condiciones de exclusión en todos los ámbitos de la vida, estas se exacerban más cuando se trata de mujeres jóvenes. Las estadísticas ya mencionadas establecen que es en este grupo etario en el que mayormente se encuentra la preferencia por los videojuegos en los tres ámbitos de los cuales me interesa conocer las experiencias: usuarias, trabajadoras y *streamers*. Dedico las siguientes líneas para presentar a mis colaboradoras a partir de la información recuperada a través de las herramientas mencionadas.

²⁴ De acuerdo con datos del comunicado de prensa número 393/20 del 10 de agosto de 2020 “Estadísticas a propósito del día internacional de la juventud.”

²⁵ Instituto Mexicano de la Juventud

²⁶ De acuerdo con datos del Diario Oficial de la Federación en la publicación del Programa Institucional del Instituto Mexicano de la Juventud 2020-2024, el 17 de febrero de 2021.

²⁷ Empresa Norteamericana que realiza estudios estadísticos sobre análisis y revisión de la industria del entretenimiento y los videojuegos.

En estas primeras líneas, escribiré sobre las trabajadoras de la industria. Dentro de los planteamientos iniciales me interesó contactar a quienes trabajan en este ámbito del entramado de los videojuegos considerando que se trata, generalmente, de puestos obtenidos a partir de la profesión que se tenga y, la mayoría de los aspectos, están estrechamente relacionados con ingenierías o disciplinas que socialmente se consideran predominantemente masculinas y de interés exclusivo de los hombres (Gutiérrez-Portillo, 2022).

Trabajadoras de la Industria : Diana, Sandra, Isa y Jessie

Tal como mencionaba, a partir de la *bola de nieve* contacté a tres mujeres y posteriormente a través del cuestionario distribuido en redes, contacté con una más. Las entrevistas realizadas duran entre una hora treinta minutos y dos horas. Sin haberlo pensado de este modo, las tres primeras mujeres que menciono: Diana, Sandra y Jessie, tienen un puesto de alto rango en sus lugares de trabajo. Diana es cofundadora y directora del estudio en el que trabaja, Jessie es accionista mayoritaria y *mánager* y Sandra es creadora del espacio en el que se desempeña.

La última colaboradora del grupo de mujeres que trabajan dentro de la industria, Isa, tiene un trabajo como escritora, también conocido como *storyteller*. De este grupo de mujeres, Sandra rebasa los 30 años, el resto de ellas tiene entre 30 y 35 años. Aun cuando rebasa un poco lo que está definido socioculturalmente como juventud, me interesa considerarlas dentro de este rango en tanto que cuando comenzaron a trabajar en esta industria entraban en esta categoría etaria y, es parte de la experiencia que aquí comparten, puesto que sus narrativas, no mencionan solo el presente, sino parte de su trayectoria en el entramado de los videojuegos.

Hago un apunte aquí que deviene de mi posicionamiento para mantener la coherencia con las colaboradoras. Cada una de ellas fue informada del tratamiento de sus datos personales para esta actividad académica, y amablemente me autorizaron para difundir algunos de sus datos, sin embargo, para resguardar su identidad y seguridad, utilizaré únicamente su nombre de pila y edad. Esto también debido a que, aquellas que se dedican al *stream* son figuras públicas, pero las experiencias que conmigo comparten surgen de sentires y aproximaciones subjetivas y personales.

Elegí también mantener sus nombres y no cambiarlos por seudónimos o similares en tanto que este trabajo, entre otras cosas, es un ejercicio de visibilidad de la presencia

de las mujeres en el entramado de los videojuegos. Tal como he mencionado, la industria de los videojuegos se caracteriza por ser un espacio masculinizado; durante los primeros años de existencia de la industria de los videojuegos las mujeres utilizaron como estrategia el uso de seudónimos tratando de reducir los problemas que devengan de su presencia en este entramado, sin embargo, considero que ello perpetúa la invisibilización que históricamente ellas han afrontado.

Siguiendo con la presentación de las colaboradoras, tres de ellas son mujeres mexicanas, también se recupera la narrativa de Sandra, mujer colombiana con más de veinte años de experiencia en este ámbito. Si bien, esta última no atiende ciertas características establecidas con anterioridad, consideré recuperar lo dicho por ella ya que se encuentra en relación estrecha con el trabajo de empresas mexicanas y además es una de las personas con mayor enlace y presencia en América Latina entre las industrias locales e internacionales.

Videojugadoras: Lesly, Angela, Alejandra, Lorena, Paulina, Valeria, Diana y Mariana

Otras de las participantes formaron parte del grupo focal a partir de la respuesta lanzada a través de las redes sociodigitales, con el cartel (Figura 3) presentado líneas anteriores. Este tuvo una duración aproximada de una hora y cuarenta minutos de los cuales recuperé audio y video, con previa autorización de las participantes, todas ellas mujeres mexicanas, en su mayoría habitantes del estado de México. Todas cuentan con más de diez años de práctica en los videojuegos. Aunque son un grupo heterogéneo en cuanto a las trayectorias personales y formaciones profesionales de cada una, la mayoría comparte el gusto por los videojuegos y experiencias similares.

Tabla 8
GRUPO FOCAL
Usuaris de Videojuegos

Nombre	Edad	Ocupación	Lugar	Profesión
Lesly	28	Analista de Mercado	Edo Mex	Socióloga
Angela	28	Abogada	Durango	Abogada
Alejandra	28	Profesora	Gdl	Mtra Ciencias Sociales
Lorena	26	Estudiante	Edo Mex	Geóloga
Paulina	19	Periodista	Edo Mex	Estudiante
Valeria	29	Ama de casa	Edo Mex	N/A
Diana	27	Coordinadora de una Escuela	CDMX	Diseño y Comunicación
Mariana	30	Bibliotecaria	Veracruz	Bibliotecaria

Streamers: Elizabeth, Brenda, Alejandra y Marisa

El último grupo de mujeres que forman parte de esta investigación corresponde a las *streamers*. Todas realizan transmisiones a través de la misma plataforma *Twitch* y coinciden en la antigüedad de esta labor, tres años. Asimismo, destaca que aun cuando realizan algunas otras actividades, su principal dedicación laboral está destinada al *streaming*. Las entrevistas realizadas tienen una duración promedio entre una hora treinta minutos y dos horas, donde se recupera, principalmente sobre la decisión de hacer *streams* y las experiencias alrededor de ello.

Las *streamers* con quienes platiqué, están situadas dos en el centro del país: Elizabeth en Estado de México y Brenda en Ciudad de México; y dos más hacia el norte: Alejandra en Mazatlán y Marisa en Ensenada. Las edades de todas rondan entre los 25 y 29 años, todas cuentan con una carrera universitaria, aunque en distintas disciplinas. Elizabeth estudió psicología y Brenda ingeniería industrial. Por otra parte Alejandra estudió negocios internacionales y por su parte, Marisa, estudió ciencias de la comunicación.

A grandes rasgos presento a las mujeres que forman parte de este trabajo, con la intención de que en los apartados siguientes podamos conocer un poco más sobre ellas y sobre sus experiencias al formar parte del entramado de los videojuegos. Menciono su localización geográfica para dar cuenta de que, en la totalidad de la muestra, se trata de una pluralidad de localidades y no se trata solo de una región del país.

El sesgo evidente que puede apuntarse -ya que se carga la presencia de mujeres del estado y la ciudad de México-, responde a que las invitaciones fueron distribuidas a través de mis redes sociodigitales personales y anteriormente radicaba y estudiaba en estas zonas mencionadas. En las líneas siguientes, incorporaré algunos datos más acerca de las narrativas recuperadas y respecto a la manera en que estas serán analizadas.

Después de las aproximaciones empíricas: El tratamiento de las narrativas

Una vez recopilada la información a través de grabaciones de audio, transcribí el material; posteriormente lo procesé a través del software de análisis de datos cualitativos Atlas Ti. A excepción de las mujeres que participan en el grupo focal, con el resto realicé entrevistas narrativas, a partir de una pregunta detonadora²⁸ y posteriormente haciendo preguntas en el curso de la entrevista. Los ejes tanto de las entrevistas como de los códigos establecidos son: la experiencia siendo mujer en este espacio masculinizado, las experiencias corporales al videojugar, realizar streams o trabajar en la industria, y las construcciones de significados y sentidos sobre las experiencias que suceden de las interacciones con las otras personas, pues es desde donde se plantea también la aproximación teórica de este proyecto.

En este sentido, considero la propuesta de Lieblich, Tuval-Mashiach & Zilber, (1998) sobre un enfoque categórico-contenido. Ya que a partir de ello es posible considerar las categorías de análisis, clasificarlas e identificarlas dentro de las distintas expresiones en el texto derivado de la narrativa oral. Este tipo de análisis resulta útil ya que puede tratarse de categorías estrechas, es decir, enfocadas en “todas las secciones en las que los narradores mencionan un determinado acontecimiento” (Lieblich, Tuval-Mashiach & Zilber 1998:13), en este caso, sobre los distintos aspectos de las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos.

Para el análisis narrativo consideré importante el contexto interpersonal, el entorno y la narrativa sociocultural amplia de quien comparte (Murray, 2018); no se trata de una situación incrustada únicamente en el entramado de los videojuegos, sino que el resto de los elementos contextuales macroestructurales y socioculturales juegan un papel importante en el significado que las mujeres dan a sus historias.

Dado que me interesa recuperar las experiencias de las mujeres, asumo también una perspectiva feminista y fenomenológica en mi análisis considerando primero la

²⁸ La pregunta detonadora se puede consultar en el anexo.

importancia de promover una relación igualitaria en la entrevista como investigadora, y con las colaboradoras de mi investigación en la producción de conocimiento (Reinharz y Chase, 2002); y segundo que en las entrevistas “se generan descripciones detalladas de los participantes [...] sobre los sentimientos, percepciones y comprensiones de [las] participantes” (Roulstonand & Choi , 2018, p. 235).

En relación con los planteamientos anteriores, Bamberg (2020) enfatiza la necesidad de atender a los aspectos relacionales, afectivos y corporales que acompañan a la narración, ya que de ello es posible aproximarse no sólo a las experiencias, sino también a la manera en que se expresa la subjetividad y las implicaciones corporales en relación con los contextos y prácticas culturales.

Narrar es una práctica social importante, es una actividad que puede ser personal y colectiva. Y las historias que contamos están guiadas por los discursos culturales, sociales y políticos dominantes, ya que damos sentido a nuestras experiencias y presentamos, especialmente nuestro género, de forma particular y estratégica a los demás. Aunque mi propuesta se aproxima a tres áreas del entramado de los videojuegos, he identificado a través de la transcripción de las narrativas, que existen coincidencias temáticas entre estos diferentes espacios.

El análisis temático, es de utilidad considerando que este enfoque se aplica tanto a los códigos deductivos, como aquellos que son inductivos (Morgan y Hoffman, 2018). Una vez identificados tanto los códigos inductivos como deductivos, realicé una revisión de las entrevistas, de manera individual, las codifiqué e identifiqué las temáticas principales a través de las cuales se presenta la experiencia en este grupo de mujeres que forman parte del entramado de los videojuegos.

Sin embargo, como proponen Torbenfeldt y Andersen (2020), también he podido identificar las relaciones de la historia individual y los temas identificados en las otras entrevistas. Lo anterior implica que “la atención analítica se centra en ‘lo que’ se cuenta, y el análisis identifica los temas principales de la historia” (p. 279). En el ejercicio constante de cuestionarme mi lugar como investigadora, pero también como mujer implicada en el entramado de los videojuegos, reconozco mi participación activa en la generación de estas narrativas y también en la interpretación que posteriormente realicé del material (Torbenfeldt y Andersen, 2020).

Coincido también con que esta aproximación de análisis puede funcionar de la mano del denominado análisis performativo ya que:

Se puede distinguir entre un contexto inmediato [...] y un contexto social (donde se puede hacer otra distinción entre un contexto específico, como el sistema de bienestar social, y el contexto histórico y sociocultural más amplio). Un análisis performativo puede mostrar cómo el cambio del contexto inmediato al contexto más amplio ayuda a una comprensión más profunda y saca a la luz matices previamente ocultos (Torbenfeldt y Andersen, 2020, p. 275).

Recupero esta propuesta de la mano con la propuesta temática, ya que considero que es la mejor forma de aproximarme, no sólo a las subjetividades de las colaboradoras, sino a la mía propia, es una forma de reconocer -y reconocermes- en el contexto académico, donde se produce la entrevista y el acercamiento, pero también de reconocer los contextos socioculturales de cada una de nosotras que formamos parte no solo de este trabajo, sino del entramado de los videojuegos.

Las mujeres y nuestro vínculo con el entramado de los videojuegos: Las categorías de análisis.

Tal como he mencionado, la aproximación anterior sirvió como antesala a la recuperación de las narrativas de las mujeres a quienes presenté anteriormente. En lo sucesivo, retomo las entrevistas y el trabajo de campo realizado para poder verter a través de estas líneas lo que corresponde a las experiencias de nosotras: las mujeres y nuestro vínculo con los videojuegos y todo lo que les rodea.

Aun cuando las temáticas principales de esta investigación corresponden a las experiencias, las subjetividades y afectos, a la lectura y revisión, así como transcripción de los materiales, fue posible identificar otras. De modo que cuento con categorías inductivas, que devienen del marco teórico y deductivas que surgen a la luz del diálogo con las participantes. Procesé los datos a partir de la transcripción manual de las grabaciones, posteriormente sistematicé y analicé la información utilizando las herramientas que facilita el software de análisis cualitativo *ATLAS. Ti*, en el cual incorporé un total de 9 documentos; se generaron en promedio 120 citas por documento y se encontraron coincidencias, 69 códigos.

Capítulo V

Experiencias de mujeres en el entramado de los videojuegos

En este apartado abordaré las experiencias de las mujeres con quienes dialogué, a través de sus narrativas. Son mujeres que forman parte de tres espacios del entramado de los videojuegos: ellas juegan, trabajan o transmiten en stream. En estas narrativas, priorizo tres elementos centrales: la subjetividad, el cuerpo y los afectos o emociones. Tomo en consideración la diversidad de espacios desde los cuales las mujeres se narran; así como las coincidencias temáticas entre ellas que son también importantes para el análisis que presento aquí.

Siguiendo las narrativas de las mujeres que forman parte de este proyecto de investigación, he considerado que la experiencia en relación con el entramado de los videojuegos comienza, para muchas de ellas, desde los primeros años de sus vidas. Ellas perciben desde el inicio que se trata de un espacio masculinizado y las dinámicas, prácticas e incluso el interés que desarrollan las mujeres por el juego, crece por influencia y a la sombra de los hombres.

Debido a lo anterior, la manera en que se vive y experimenta este entramado, está permeada por la presencia masculina. Esto deviene en la naturalización y normalización de muchas acciones, actitudes y prácticas que resultan en ocasiones, violentas y desagradables. En estas primeras líneas, retomo el inicio de la experiencia de videojugar.

Considerando con quién y de qué modo se jugó videojuegos por primera vez y busco identificar qué elementos narran ellas como parte de estas primeras experiencias jugando videojuegos. Distingo que la experiencia femenina, se compone de varios elementos y se articula, principalmente, con el cuerpo, la subjetividad y los afectos. En este sentido, incorporo al análisis conceptos que tienen relación con lo anterior, como la agencia, los sentires, la percepción y otros más que se desglosan en las líneas siguientes.

“Yo nací en una casa donde ya había videojuegos” El inicio de la experiencia.

Con esas palabras inicia Isa su historia. Al recordar su niñez, ella recuerda también la presencia de los videojuegos en ella. La narrativa de Isa continua y refiere que su

hermana, cuatro años mayor que ella, disfrutaba jugar videojuegos debido a la cercanía que tenía con su tío Rubén, quien era estudiante de ingeniería. Una de las premisas con que inicia mi trabajo es que el entramado de los videojuegos es comúnmente entendido como un espacio masculinizado; encuentro coincidente entre las narrativas de varias de mis colaboradoras que su primer acercamiento a los videojuegos se dio en muchos casos en compañía de otro familiar varón. Eli, al igual que Paulina me contaron que comenzaron a jugar con su papá y Ale con su hermano, o Lesly quien comenzó a jugar con sus primos, solo por mencionar algunas.

Esto pone en evidencia la importancia de la presencia masculina en el encuentro con los videojuegos. Además, regresando a la narrativa de Isa, es de inferir que su tío Rubén, desde la perspectiva de Isa, tenía acceso a los videojuegos debido a que estaba estudiando una ingeniería, esto es, se asume que este campo está relacionado con la tecnología: “Tania amaba a mi tío Rubén y lo veía y él jugaba videojuegos. Pues, estudiante de ingeniería ¿no?” (Isa, comunicación personal).

Anteriormente he mencionado que los espacios, sobre todo tecnológicos, se encuentran generizados y como menciona también Gutiérrez-Portillo (2022), las ingenierías se caracterizan históricamente por su carácter masculino y por ser un espacio de conocimiento excluyente, específicamente hacia las mujeres. Asimismo, es posible reconocer que, en este campo, y yo añadiría, al igual que sucede con las innovaciones tecnológicas, como los videojuegos, existen “sesgos sexistas y androcéntricos” (Gutiérrez-Portillo, 2022:23) que predominan en estas áreas.

En las narrativas encuentro otras formas en las que se manifiesta que la primera interacción con los videojuegos está mediada por la presencia masculina. Tal es el caso de Brenda, quien comenta que ella comenzó a jugar porque su hermano, aunque menor, tuvo acceso primero a las consolas. Ella comenzó a participar pues su hermano solicitó su ayuda para comprender de mejor manera la dinámica del videojuego ya que él no sabía leer: “Me gustaba bastante que, bueno, que en teoría [los videojuegos] se los compraban más a mi hermano, que a mí y ya yo jugaba ahí, ¿no? porque era mayor, la que sabía leer era yo y entonces ahí jugábamos los dos...” (Brenda, comunicación personal)

Aun cuando Brenda era la hermana mayor, los padres atribuían el uso de los videojuegos a su hermano, el hombre, quien además no la invitó a jugar, sino que buscó su ayuda para mejorar su experiencia de juego. Sin embargo, ella aprovechó la oportunidad para disfrutar de la práctica también. De acuerdo con esta historia, los

videojuegos eran un regalo de los padres al hermano, poniendo de manifiesto lo que autoras como Haraway (1996), Harding (1986) y Wacjman (1991), entre otras, han identificado como la socialización diferenciada por género desde la infancia. En este sentido, algunos juegos, juguetes y tecnologías son facilitados a los hombres de manera más orgánica que a las mujeres.

En la narrativa de Brenda se articulan también algunas ideas que ponen en evidencia que la práctica de los videojuegos aun en los diferentes espacios está masculinizada. Hace algunos años era común ver en las calles, sobre todo afuera de las tiendas de conveniencia, maquinitas de videojuegos. Estas eran tan populares que se volvieron puntos de encuentro o de convivencia, generalmente masculina:

Me los compraban también, [los juegos] porque a mí no me dejaban salir a lo mejor ir a las maquinitas y así, porque decían que era para señores, bueno niños, este y que había mucho señor y que yo que iba a andar haciendo ahí, entonces a mí, me compraba los juegos o me regalaban los juegos para que me quedara yo en mi casa. [risas]

(Brenda, comunicación personal)

La narrativa anterior pone en evidencia la percepción de la familia sobre la práctica mencionada como un espacio propio para los hombres pero no para las mujeres y aunque no es explícita, tiene por consecuencia automática la exclusión de ella como parte de estas dinámicas de juego en la calle. La solución inmediata que ofrece la familia es la compra de juegos para evitar la interacción y convivencia con ellos. Lo anterior podría atribuirse a que en las ideas tradicionales sobre el género, la calle es un espacio público que no corresponde a las mujeres, e incluso, un espacio que representa riesgo y peligro.

Por lo anterior considero que jugar desde temprana edad a través de la invitación de un hombre o, rodeada de la presencia masculina modifica la manera en la que las experiencias de las mujeres se constituyen y consolidan. Lo anterior, puede afectar de manera directa la percepción que se tiene, no solo de los juegos y sus dinámicas, sino también de la interacción que puede haber entre hombres y mujeres al momento de jugar. Lorena narra:

Yo me acuerdo que de chiquita mi hermano es el que tenía el Super Nintendo, y desde ahí era “vamos a jugar un rato”, los que se podían de dos, porque a veces

era más como de, “oye voy a jugar, ¿quieres ver como juego?”, y a veces era como si me prestaba el control

(Lorena, comunicación personal)

En este fragmento es posible notar, en principio, que la consola de videojuegos era de su hermano y aunque algunas ocasiones jugaban juntos, la mayoría de las veces ella tenía el rol de espectadora del juego de su hermano. En este sentido, quien determinaba el tiempo que Lorena podía destinar a jugar era él. Es entonces que queda explícito que se trata de un dominio masculino frente a esta práctica.

Lo anterior coincide también con lo que cuenta Alejandra, cuyo principal recuerdo se refiere al tiempo jugado con su hermano varón. Aun cuando menciona que tiene otra hermana, la interacción que más resalta es con él y sus otros hermanos mayores, en el rol de invitada.

Tengo los recuerdos de jugar todas las tardes con mi hermano, a veces con mi hermana igual, mis hermanos son mayores que yo, eh, cuando yo estaba chiquita ellos ya tenían sus nintendos, y me invitaban mucho a jugar...

(Alejandra, comunicación personal)

Uno de los elementos que caracteriza a este proyecto corresponde a que se investiga con/para/ desde *ser mujer* por lo cual, me parece necesario puntualizar que la categoría de género entrelaza las experiencias que recuperó a través de las narrativas. Aun cuando se trate de espacios distintos, el trabajo, la práctica o la transmisión, o en temporalidades diferentes: el inicio de la práctica, la consolidación o profesionalización, las diferencias por condición de género estarán presentes.

En las primeras experiencias de juego, es decir, casi cuando estas mujeres comenzaron a jugar, es evidente a partir de lo que comparten, que existen diferencias generizadas que son, principalmente, establecidas por otras personas, por ejemplo, los padres o los hermanos y mayores. Como en los ejemplos anteriores sobre el tiempo que ellas pueden -o no- jugar, o como lo que comparte Brenda sobre el inicio de su experiencia jugando a lado de su hermano:

Por ejemplo, eh, teníamos en ese entonces, tres juegos ¿no? que eran super Mario World, Street Fighter y, que era el dos me parece y uno de barbie, o sea que el de

barbie me lo compraron a mi obviamente eh, y digo obviamente porque para la mentalidad de ellos “es una niña, no va a estar ahí jugando peleas” ¿no? [risas]

(Brenda, comunicación personal)

Ella comparte que sus papás consideraban que los juegos con temáticas específicas, como es el caso de “peleas” no eran adecuados para las niñas, idea que refuerza los estereotipos de género en los cuales se atribuyen comportamientos y gustos “más delicados” a las mujeres o niñas y más rudos o agresivos a los varones o niños. Por tales motivos, la familia de Brenda consideró que lo mejor sería tener un juego con temática aparentemente más adecuada a lo que se espera o atribuye a una mujer.

Por otra parte, Paulina comparte durante el desarrollo del grupo focal que ella comenzó a jugar videojuegos con su papá desde muy pequeña, sin embargo, él decidió hacer una distinción tácita entre lo que es de ella y lo que no. En vez de continuar la dinámica de compartir, como cuando jugaban juntos, él elige comprarle su propia consola, “para que dejes las mías”. De este modo, tanto las consolas como los juegos son entonces destinados a cada quien de manera específica:

Fue mi papá que me metió a todo esto él es muy geek, él es muy fan de todo eso y me compró mi consola porque yo de chiquita iba a robarle la suya entonces me dijo “no, es mía te voy a comprar la tuya para que tú tengas tu consola, y a mí me dejas las mías”.

(Paulina, comunicación personal)

Mi intención al mostrar las experiencias de las mujeres desde el inicio de la práctica y del gusto por los videojuegos, es porque estas relaciones que se establecen desde los espacios de socialización primaria y la manera en la que se establecen, tiene un impacto en la manera futura en que estas interacciones se experimentan. Es decir, que, si crecemos rodeadas de la idea implícita de que hay cierto tipo de juegos, de temáticas e incluso de consolas que son solo para los hombres y otros que son solo para mujeres, estas marcadas diferencias permanecerán el resto de sus trayectorias.

Pienso importante mencionar que la manera en la que compartimos estas vivencias es un ambiente calmo y lleno de ventura. Lo cual forma parte de la reflexión que tejo aquí: en sus experiencias, las mujeres están rodeadas de discursos, actitudes y momentos, en los que se distingue de manera tajante lo que es de y para las mujeres y lo que no lo es, que en adelante no se cuestiona, más bien, se normaliza.

Identificar la manera en la que las mujeres comienzan a interesarse por los videojuegos, me permite también reconocer a lo largo del diálogo la manera en la que han experimentado este aspecto de sus vidas y preferencias y conocer si hay otras áreas o ámbitos en los que esta práctica haya repercutido. Lo anterior, me ayudará también a identificar de qué manera estas experiencias se diversifican para aquellas quienes trabajan en la industria o realizan *streams*.

Aun cuando el diálogo sobre el inicio del gusto y práctica de videojuegos proporciona una vista panorámica de las mujeres y sus prácticas, es importante para mí mencionar que no todas quienes forman parte de esta investigación, han jugado videojuegos o tenido interés en estos desde la primera infancia: algunas de ellas, es hasta edades más avanzadas o hasta que comienzan a trabajar que comienzan a conocer o desarrollar un interés por este entramado.

Lo anterior pone en evidencia las distintas apropiaciones, prácticas e incluso autopercepciones que estas mujeres están construyendo en relación con el gusto por los videojuegos y las actividades que se pueden desarrollar dentro de este entramado. Reconocer la diversidad de espacios, prácticas y dinámicas contribuye a la comprensión de la presencia femenina en este espacio. Ante esto, dedico las siguientes líneas a reflexionar sobre esta diversidad y sobre los espacios que considero más representativos del entramado de los videojuegos, utilizando como punto de partida analítico, el diálogo que tuve con las mujeres que forman parte de esta investigación y cómo estas experiencias se tejen con las propuestas teóricas mencionadas.

Espacios de la experiencia: Entre la profesionalización y la afición de videojugar

Uno de los comentarios que he recibido cuando menciono que mi investigación versa sobre los videojuegos, es ¿de qué videojuego en específico se trata? Sin embargo, en el recorrido académico que me ha llevado hasta este momento, he reconocido que las prácticas, apropiaciones y dinámicas relacionadas con el entramado de los videojuegos no serían posibles sin las personas que están “detrás”, es decir, aquellas que hacen posible al videojuego en sí mismo y quienes lo consumen.

Enunciar todas las actividades que se requieren para que una persona pueda jugar videojuegos, resultaría en una lista demasiado larga. Sin embargo, en este tránsito identifico tres ámbitos que considero engloban las principales actividades del entramado

de los videojuegos. Para recuperar las experiencias femeninas pongo el énfasis en aquellas mujeres que trabajan en cualquier momento del proceso de producción de los videojuegos; quienes juegan, y quienes realizan transmisiones al jugar.

Así como existen similitudes entre estos espacios de significación, también es notoria la multiplicidad de narrativas, las contradicciones y tensiones que, principalmente, devienen de las diferencias por razón de género. Asimismo, las diversas interacciones que suceden en el entramado de los videojuegos evidencian la existencia de un orden, que, entre otras cosas, provoca exclusiones y dificultades. El género, como ordenador social, entre las personas, las instituciones y las estructuras, marca diferencias jerárquicas en las prácticas, las experiencias y los modos de vivir la cotidianidad; norma, estructura y limita la experiencia de las mujeres, en los diferentes escenarios de del entramado de los videojuegos. Lo anterior, se manifiesta a través de sus narrativas, al mencionar los estereotipos que identifican, las complicaciones en ciertos espacios e incluso la autopercepción, solo por mencionar algunos ejemplos, que, aunque pueden ser diversos, también coinciden dentro de los tres espacios de análisis.

***“O sea, sí estoy jugando, pero, no soy la única mujer que le gusta jugar videojuegos”
Experiencias de mujeres jugando videojuegos.***

Dice Valeria durante el grupo focal que muchas veces ha recibido comentarios en tono de sorpresa cuando la observan jugar, o cuando comparte que disfruta de los videojuegos. Cuenta: “te quieren tratar especial, dar una importancia ahí como que incomoda”, y por supuesto, “si estoy jugando, pero, no soy la única mujer” (Valeria, comunicación personal). Aun cuando esta no es la única experiencia que ella comparte, es una a partir de la cual el resto de las participantes encuentran mayor coincidencia.

En este camino he notado que ser una mujer jugando videojuegos, atraviesa por varios momentos, sobre todo, de incomodidades. Estas se relacionan en gran medida con la interacción que como mujeres tienen con sus pares masculinos en los espacios de juego. La percepción que tienen los hombres sobre las mujeres que juegan tiene varias dimensiones, en la opinión de las mujeres, ninguna es favorecedora para ellas.

En los casos menos cuestionables, los comentarios son de sorpresa, sin embargo, escala atravesando por las incomodidades, como menciona Valeria, que devienen del trato, tono de voz o comentarios que los varones realizan, hasta aquellos a quienes les

parece el mejor momento para ponerse en modo conquistador, quienes demeritan a las mujeres en sus capacidades y habilidades, hasta comentarios violentos, machistas y misóginos.

Los significados y la concepción de *ser gamer* se relaciona con cierto conocimiento formal sobre las consolas, por ejemplo, las marcas, innovaciones, modelos, tipos, o en el caso de los juegos: cuál fue el último que salió, la historia, personajes, actualizaciones, o por otra parte, las dinámicas o tipos de juego: en línea, local, multijugador, de mundo abierto, entre otros elementos; así como la manera en que, quien juega, se reconoce y autopercibe: si eres “buen” o “mal” jugador o jugadora. En este sentido, escuchar y recibir de forma continua un rechazo por ser mujer realizando cualquier actividad en relación con el entramado de los videojuegos afecta las experiencias de las mujeres.

A partir de los relatos de las mujeres videojugadoras con quienes pude compartir, es posible identificar la autopercepción y la manera en la que se identifican como parte del entramado de los videojuegos, pero también el rechazo masculino ante su presencia. Durante el grupo focal, Ángela cuenta que estando en un local de venta de videojuegos, donde la mayoría de los presentes eran hombres, uno de ellos realiza una pregunta y ella es cuestionada sobre su conocimiento:

Llega un wey acá muy fresón y pregunta algo del disco duro del Play 4 y este mi amigo solo se me queda viendo, mi amigo todavía gerente ahí y me dice “¿tú sabes?” y estaba yo con mi ahora esposo y voltea al chavo y le dice “¡ah! tú eres gamer” y voltea Luis y le dice “no, ella, ella es la que sabe” y ya yo lo expliqué ¿no? cómo conectar el tal disco duro que no sé qué, no sé cuánto, y él de que “ah ok oye ¡pues que padre que sepas! ¿estudiaste sistemas o algo así?” y yo de que “no, solo le sé mover al Play” ¿no? o sea, si creen que verdaderamente necesitas como un background enorme, no sé, en ciencias de algún tipo como para entender un juego cuando, pues, simplemente te gustan, investigas, lees, juegas o ves ¿no?

(Ángela, comunicación personal)

En este fragmento Ángela se percibe como alguien que conoce, que sabe del tema, aun sin poseer ningún tipo de conocimiento especializado. Por otra parte, llama la atención que el hombre que cuestiona atribuye los conocimientos de ella al estudio

específicamente de una ingeniería. Tal como recuperé en líneas anteriores, las ingenierías son un campo masculinizado donde la presencia femenina no está plenamente aceptada.

Sin embargo, ella comenta que mucho de lo que conoce ha sido a partir de su gusto, de las apropiaciones que ella hace, tanto de la práctica de videojugar, como de los elementos que se requieren para esto. Esto muestra también las decisiones que Ángela ha tomado durante su trayectoria como jugadora, desde leer hasta investigar, entre otras cosas que evidencian los procesos subjetivos que devienen de la práctica de videojugar.

Es en diversos aspectos que ellas, las mujeres, deben “probar” sus gustos, apropiaciones, conocimientos, e incluso su agencia (Szurmuk y Mckee), entre otros elementos. La presencia de las mujeres en espacios masculinizados, y, además, el ejercicio autónomo de prácticas y apropiaciones parece un acto amenazante a la estructura previamente establecida de y entre hombres. Lo anterior establece tensiones y afecta, como comparte Alejandra:

Es frustrante, pero lo que le sigue, y es más común, es la necesidad de por ser mujer tener que probar que realmente te gusta y es como, no es suficiente. O probar que “ah, bueno, es que yo juego tantas horas más o menos” “¿nunca has jugado esto?” entonces eso ya es un motivo para ellos para “¿no lo conoces?”, “¿no lo has jugado?” “¿solo juegas tantas horas?” es cansado, es desgastante, es frustrante, [...] para mí es de las cosas más más pesadas.

(Alejandra, comunicación personal)

Las coincidencias que hay con lo compartido por Alejandra son vastas. La mayoría de las mujeres, aunque no con las mismas palabras, tienen experiencias similares. Donde es evidente que estar alerta a los comportamientos de los hombres hacia ellas genera un hartazgo, afecta las emociones y por lo tanto merma la experiencia de videojugar. Por ejemplo, en esta misma línea, Ángela comparte lo que considera más complejo de ser mujer y formar parte del entramado de los videojuegos:

Principalmente es eso, eso de que no te crean te digo, no nos creen muchas cosas, también puedes decir que te gusta, no sé, Metallica y también te dicen “¿cómo se llama la mamá de Metallica?” y si no te lo sabes, “eres una casual” o lo que sea,

“la poser”, entonces sí, es muy cansado como que, estar así reafirmando gustos llámese videojuegos, llámese películas, llámese música, llámese anime.

(Ángela, comunicación personal)

Este relato además de coincidir con lo que comparten otras mujeres, explícita otros escenarios masculinizados. Comenta, por ejemplo, Lesly, qué sucede con los carros, con el fútbol y la actitud es la misma: tienes que probar que conoces, que sabes e identificas. Este tipo de situaciones además de ser tensas y complicar las interacciones que estas mujeres pueden estar desarrollando, también afecta en otros aspectos subjetivos, por ejemplo, las ganas de continuar jugando, de compartir este gusto con alguien más, entre otras cosas.

Las videojugadoras identifican y enfrentan todo el tiempo la persistencia de estereotipos que se presentan durante las prácticas y que refieren que videojugar, no es propio de lo que se entiende tradicionalmente por ser mujer. Como comenta Mariana:

porque dicen “las mujeres no juegan”, pero ¿no juegan? ¡pues sí juegan! , si juegan, yo ya sé, conozco chavas que sí juegan, pero no lo hacen público y me acuerdo que a una amiga le pregunté: “oye, ¿y si jugamos en línea?, no sé qué” y me dijo, “no, a mí no me gusta jugar en línea o sea, a mí me gusta jugar yo, sola y nada más”, y entonces creo que eso pues afecta, ¿no? también la o sea, la noción de cómo nos vemos como videojugadoras o cómo nos ve la gente es esa

(Mariana, comunicación personal)

Mariana enfatiza dos cosas importantes durante esta narrativa, por una parte, ella menciona que está fuertemente consolidado el estereotipo de que las mujeres no juegan videojuegos, tiene también un efecto en los procesos subjetivos de ellas, quienes sí juegan, pues asegura que esto afecta la manera en que ellas mismas se auto perciben y limita al mismo tiempo las interacciones que de esta práctica pueden desarrollar. Estos aspectos subjetivos condicionan la experiencia, de nueva cuenta, por razón de género y por la atribución de esta como una actividad masculina exclusiva, cuando no es así.

Por otra parte, es posible identificar que, ante estas situaciones, hay mujeres que desarrollan lo que yo considero estrategias que les permiten reducir la vulnerabilidad que viven ante ciertas tensiones que se identifican en la práctica de videojugar en línea, que,

además, limitan la experiencia de juego. La dominación masculina y el trato que tienen hacia las mujeres establecen normas en distintos espacios frente a las cuales, las estrategias de resistencia que buscan las mujeres, les permite permanecer en el entramado de los videojuegos.

En lo anterior, he recuperado experiencias que se relacionan con la práctica, con la percepción que tienen los hombres sobre las mujeres que juegan, sobre la manera en la que se perciben estas tensiones y las consecuencias de ello. Sin embargo, dentro de las dinámicas propias de los juegos, existen también situaciones que llegan a ser tensas, complicadas y hasta violentas. Esto se identifica, por ejemplo, en las representaciones de los personajes, o en los avatares de juego, como comparte Paulina:

Tienes la opción de escoger tu avatar mujer o hombre, entonces empecé con el de mujer, pero, repito, lo toman como reto y cuando ven un avatar de mujer de verdad es como de “contra ella” o sea “contra ella, a probar que es nada, porque se la vamos a poner difícil para ver si sabe jugar” pero, o sea, de verdad es como impresionante. Entonces ahora suelo escoger a avatar de hombre para jugar un poco más tranquila porque si es agota el que te estén retando, el que te estén poniéndote a prueba, el que estén poniéndose a fuerza como a retarte

(Paulina, comunicación personal)

Situaciones como la que narra Paulina, suceden generalmente durante el juego en línea. Muchos de estos juegos te permiten tener un canal de comunicación de voz y al mismo tiempo te facilitan, actualmente la posibilidad de no utilizar este canal, los hombres son quienes mayormente hacen uso de ello. Cuando no se hace uso del intercambio por voz, es imposible reconocer si la persona que está del otro lado de la pantalla es de uno u otro género. De este modo, las tensiones que devienen del trato *retador* suceden guiadas únicamente por la representación visual de un cuerpo femenino a través del avatar. Es decir, cuando el personaje contiene más características atribuidas a lo femenino, los comportamientos de provocación de los hombres se hacen presentes.

En este sentido, las conductas masculinas se conducen a través de la reproducción de estereotipos, afirmando que, ante la elección de un avatar femenino, quien juega es una mujer y, por lo tanto, como he presentado a través de narrativas anteriores, las mujeres “no juegan videojuegos” o “no saben jugar videojuegos”. Ser mujer en este ámbito

parece ser sinónimo de “*estar aprueba*”, tener que “*convencer*”, y, esto provoca, además de los malestares que comparten, afectaciones en la forma que se experimenta la práctica de videojugar.

El cuerpo femenino es, en suma, objeto de rechazo y aversión. Desde su capacidad de agencia, hasta la manera en la cual se interactúa o percibe, o, por el contrario, otra conducta en relación con el cuerpo femenino, y relacionada con la visión dicotómica del género, el cuerpo es visto como un territorio que debe ser conquistado, “*cuidado*” desde las lógicas masculinas y/o relegado por completo. Como comenta Lorena en esta participación:

A veces te dan una ventaja por usar un avatar mujer y otras veces te juzgan o se van así, como dice Pau, encima de ella, porque es morra, y “aquí no van las morras”, por ejemplo, un amigo mío jugaba pokémon y siempre pone un avatar de mujer porque en los trading se le aventaban porque se lo quería ligar al güey. Entonces era así como que extraño, como no sé, está muy extraño. Hay de dos tipos: o te atosigan, o te acosan, o te gritan de cosas “tramposa, etc.” o “¿sabes qué? te voy a ayudar”, o esto, o aquello, nomás para intentar ligarte. Qué extraños son de veras.

(Lorena, comunicación personal)

En el ejemplo anterior es posible notar que el entramado de los videojuegos es un espacio más en el que se reproducen las lógicas de consumo capitalista (Fraser, 2005): donde las mujeres tienen un papel secundario durante las interacciones, se subestima su capacidad de agencia y se reduce su participación a esos espacios ya sea a la posibilidad de consumo de su cuerpo -como ligar- o demerita sus habilidades y capacidades de juego, tratando de alejarlas de estos espacios.

Las experiencias de las mujeres son diversas, sin embargo, las coincidencias que identifiqué son muy fuertes y apuntan en buena medida al efecto y consecuencias que implica ser una mujer videojugando en este entramado. Estas experiencias se consolidan desde las subjetividades y la autopercepción e incluso las apropiaciones, hasta las interacciones, la corporalidad de las mujeres y también la de los personajes. Destacan las tensiones, comentarios y sentires de las mujeres que las conducen hasta el hartazgo y el desarrollo de estrategias para la permanencia en estos espacios para evitar las acciones de los hombres que las llevan hasta el desprecio.

“Antes éramos unicornios ahora [...] ya nos ves más seguido, definitivamente vamos a sacarle provecho”: Mujeres que trabajan con videojuegos.

Desde el inicio de la industria de los videojuegos, hay mujeres trabajando en la creación de estos. Sin embargo, pocas veces ha sido reconocido su trabajo; incluso algunas de ellas utilizaban seudónimos al firmar su trabajo. Por un lado, su presencia era menor en la industria, es decir, estaba dominada por hombres; y a consecuencia de ello, trataban de proteger sus creaciones y a ellas mismas de cualesquiera que fueran los problemas que enfrentaran al querer desarrollarse profesionalmente en este entramado.

De lo anterior, me interesa saber ¿Cuáles son las situaciones que enfrentan las mujeres que trabajan en la industria de los videojuegos? Durante los procesos de investigación que he realizado, reconozco que además de los videojuegos como artefacto, son las personas quienes dotan de sentido a estos, y no solamente cuando se juega, sino que también desde todas las disciplinas requeridas para tener en nuestras manos un cartucho, un disco o la misma consola. Pero, ¿cuántas de estas personas son mujeres? Y ¿de qué manera experimentan estas situaciones? Entre otros motivos, es por ello por lo que tomé la decisión de incorporar un apartado específico para conocer a las mujeres que forman parte de esta industria y en las líneas siguientes incorporo lo que me comparten.

Durante la realización de entrevistas a las mujeres que trabajan en la industria de los videojuegos, pude notar que, a diferencia de la videojugadoras, no todas ellas comparten una trayectoria tan larga jugando. Incluso muchas de ellas, a pesar de que han realizado estudios superiores, no están directamente ligados a los videojuegos. Al respecto Diana comparte lo siguiente:

Desde mi viva experiencia, son muy pocas las mujeres, de todas las que yo he conocido o la mayoría, puedo decir, que terminaron accidentalmente en videojuegos. No porque ellas lo hayan decidido, sino porque hubo un factor externo que las encaminó para allá. O sea, son bien poquitas [...] dueñas de empresas o que llevan más de 10 años son muy pocas las que te van a decir “yo empecé en videojuegos porque era mi sueño de toda mi vida”, de los hombres si lo escuchas, pero de mujeres no.

(Diana, comunicación personal)

En estas palabras identifico que de nueva cuenta se encuentra tácitamente el reconocimiento de, en este caso, la industria de los videojuegos como un espacio predominantemente masculino, donde incluso es a los varones a quien se les ha permitido soñar con este tipo de empleos sin ninguna complicación o efecto negativo. ¿Qué significa que las mujeres que se encuentran actualmente en la industria de los videojuegos ocupen estos espacios “accidentalmente”?

Diana continúa contando que formar parte de la industria de los videojuegos de manera fortuita se debe a recomendaciones, o acercamientos que otras personas propusieron: por lo general familiares -varones- y/o parejas sentimentales. En su caso, ella reconoce la influencia de quien fuera su pareja, para estar ocupando el puesto que actualmente desempeña en el estudio de videojuegos que ella dirige.

Por otra parte, Jessie también me comparte que trabajar en la industria de videojuegos es, para ella, consecuencia de haber desarrollado muchos otros trabajos distintos que la llevaron a recorrer varias actividades relacionadas con la tecnología hasta llegar a los videojuegos. Ella reconoce y percibe que es debido a sus habilidades y capacidades, sobre todo de liderazgo, que le han facilitado tener el puesto que actualmente ocupa. Sin embargo, coincide también en que estas habilidades fueron evidenciadas en distintas ocasiones por hombres que, desde antes, formaban parte del entramado de los videojuegos.

Sí soy socia, sí soy manager, digo con el pasar del tiempo y sí, sí me animo a decirlo así, gracias a mi involucramiento en el estudio y a los proyectos que pudimos atraer. Fuimos creciendo, creciendo la empresa ¿no? hasta decir “ok, podemos tener cierta cantidad de, de gente trabajando con nosotros como colaboradores, este, tal, tal, tal” “oye sabes qué con este crecimiento me quiero asociar ¿hay espacio para que me asocie? ¿se puede?” “Sí, sí se puede, estas son las condiciones ¿cómo ves?” “me late, venga”

(Jessie, comunicación personal)

Como parte de los elementos subjetivos que componen la experiencia femenina, la autopercepción es primordial. Cuando Diana llegó a trabajar a este estudio, no contaba con conocimientos específicos en videojuegos. Por lo cual, reconocer que se involucró en profundidad tanto para hacer crecer el estudio y hacer que hubiera más proyectos hasta

llegar a formar parte de este como socia, forma parte de su trayectoria y al mismo tiempo de su experiencia subjetiva.

Tanto Diana como en el de Jessie, tienen un puesto principal en los estudios que trabajan. Diana es directora y co-fundadora del estudio en que trabaja, también realiza actividades de desarrollo de juegos y creación de ambientes para los mismos. Por otra parte Jessie, es socia y administradora de la compañía, y desempeña actividades creando ambientes para los videojuegos, modelado 3D y creación de texturas. Estos estudios de videojuegos comenzaron realizando actividades enfocadas también en los aspectos de aplicaciones digitales y tecnologías, y en el camino se enfocaron en los juegos.

En este sentido, ellas comentan que, al inicio de sus actividades, los equipos de trabajo eran mayormente conformados por hombres. A ello se suma que no existía oferta de profesionalización en disciplinas destinadas únicamente a los videojuegos y las disciplinas relacionadas con las tecnologías, se han entendido históricamente como espacios masculinizados, pero, ¿qué implica esto para las mujeres en la industria de los videojuegos? Esta condición, configura retos para la presencia, interacción y experiencias de las mujeres:

Otra, otra de las cosas es que al mero principio, te estoy hablando de hace 8 años, [...] tú ibas a los pocos eventos que había y te encontrabas a 5 chavas y sabemos que, que dentro de, uy, y 5 te estoy, estoy exagerando mucho. Pero éramos muy, muy poquitas. Entonces era difícil como encontrar a alguien a quien poderle decir: “Oye ¿sabes qué? me estoy encontrando con estos retos, me estoy encontrando con estas dificultades”, desde un punto de vista un poquito más empático ¿no?
(Jessie, comunicación personal)

En el caso de Jessie, ella expresa en su narrativa, que hubiera sido más sencillo compartir los retos -tanto de la industria como del trabajo con hombres- con otra mujer, puesto que se asume sería más empática. En este sentido, la sensibilidad o empatía son atributos que, de manera histórica y también estereotípica se espera encontrar entre mujeres, y, al mismo tiempo, encuentran más comodidad entre mujeres.

Esto ha tenido implicaciones también en la forma en que ellas se relacionan, no solo con las demás personas, sino también con ellas mismas. Los sentidos de lo que implica trabajar en un espacio masculinizado no solamente representan el reto de no poder

compartir con alguien más de forma empática; también tiene efectos en la subjetividad, en la autopercepción, la autoestima, e incluso la identidad de las mujeres, que pueden transformarse en estos espacios:

La Diana que tú ves que interactúa con la cámara y habla en conferencias y bla, es otra Diana de la que era hace 4 años, es otra Diana. Antes a mí no me conocían, conocían a mi socio, yo no iba a eventos yo, o sea, era el menosprecio de mi conocimiento, de mi persona, decía “¿a qué voy?, si ni sé de videojuegos”

(Diana, comunicación personal)

La narrativa de Diana permite visibilizar la manera a partir de la cual las construcciones subjetivas alrededor de sí misma, los juicios, percepciones, etc., son constituidas. Considero que, en la imagen que ella comparte de sí misma, inciden tanto las condiciones estructurales y socioculturales sobre la manera en que se cría y se socializa a las mujeres; y por otro lado, la idea preconcebida de estos espacios como masculinos.

Es entonces notable que trabajar en la industria de videojuegos, representa un reto en cuanto a las interacciones y relaciones que se tienen con las otras personas, generalmente varones, que no siempre son cercanas a la empatía, siguiendo lo que comparte Jessie, y también es un momento de tensión con una misma, como comparte Diana. Las narrativas de mujeres que trabajan en la industria muestran que las desigualdades de género que referían las videojugadoras en el apartado anterior, se acentúan para las mujeres de la industria, pues no se limitan a las interacciones en línea, esto es en el juego; sino que se extienden al ámbito profesional, a la trayectoria incluso académica y a los ámbitos más personales de una misma.

Sin embargo, aun cuando al incorporarse a la industria de los videojuegos el camino es complejo: las mujeres no se detienen. Diana me comparte cómo comenzó a darse cuenta de la situación en la que estaba, al tener un puesto de alta jerarquía en un estudio de videojuegos y al ser mujer:

Casi no hacía comunidad con los desarrolladores de México, no fue sino hasta que tuve que salir del país [...] fui conectándome con personas y fue por ahí una persona que me hizo un comentario que me hizo bastante ruido que [interrupción

unos segundos] una chica me hizo una pregunta que “hay es que eres la primer mujer que conozco que es dueña de una empresa” y es como “¡ah!” y fue cuando me hizo ese ruido y fue como: “oye, ¿pues cuantas conoces tú?, ¿con cuántas interactúas? ¿Cuántas son dueñas de una empresa? ¿Cuántas? ¿Cuántas?” y fue que empecé a buscar a mujeres en otros estudios eh, como a tratar de conocerlas, conectarlas, eh y tenía bien ubicados a los estudios “ah conozco a tal estudio” pero no sabía quiénes estaban detrás del estudio.

(Diana, comunicación personal)

Me identifico con Diana, cuando menciona que ella se preguntaba también por otras mujeres en la industria, por su presencia y participación. Aun cuando ellas cuentan que en principio era complicado encontrar a sus pares, la situación ha ido cambiando. Titulé este apartado retomando una expresión que comparte Jessie, “*ya no somos unicornios, ya nos ves más seguido*” (Jessie, comunicación personal), para hacer notar el papel que desempeñan ella y Diana, así como otras mujeres que trabajan dentro de la industria de los videojuegos.

La creación de un videojuego requiere de muchísimas actividades y profesiones, desde quien tiene la idea principal hasta quien programa y hace la música. Al respecto, Isa, además de su trayectoria personal con los videojuegos, me cuenta sobre su trabajo como parte del equipo de escritores de un estudio de videojuegos. En el equipo que ella colabora cuenta que son dos mujeres y un varón. Pero también platica un poco sobre la conformación del resto del estudio:

Te comento: tenemos equipo de programadores, que se dividen por juego, equipo de artistas que se dividen por juego, los productores que, qué pues se encargan de mantener la oficina digital, este, que gestionan más bien desde un ámbito más, digo, desde un aspecto más un poquito más productor, productor este los juegos, este, nuestro jefe que es de estados unidos “cosa” que es super chido, además, este y varios de otros lados ¿no? como los que son de economía, este los que son de marketing, los que son de animación, este somos varias celulitas. [...] Este, también creo que influye mucho que somos casi la mitad mujeres, creo que por dos o tres, son más hombres, pero hay un número bastante equitativo.

(Isa, comunicación personal)

Lo anterior ilustra la gran cantidad de actividades que requiere un estudio de videojuegos, también destaco que Isa expresa que se ha sentido cómoda en este lugar de trabajo, porque hay bastantes mujeres. Ella menciona que se trata de un número equitativo. Siguiendo la idea de Isa y Jessie, de que la presencia femenina ha ido en aumento me pregunto ¿Por qué si la representatividad parece estar cambiando, sigue siendo complejo reconocer el trabajo realizado por mujeres?

Entendernos nosotras, [...] todas tenemos como, como o con las que he platicado, está esta onda de que, si estamos muy seguras, estamos conscientes de que dentro de cuando éramos niñas jugar videojuegos pues éramos las raras, una mujer entre nueve hombres ¿no?, entonces como que ahora finalmente estar juntas todas nosotras, hay un entendimiento más inmediato

(Isa, comunicación personal)

Esta narrativa engloba en buena parte, el sentido de la experiencia de Isa y los efectos que ha tenido, tanto ser mujer videojugadora, como trabajadora de la industria. Jugar desde muy pequeña implicó en un principio ser “la rara” pero también propició reflexiones subjetivas de cada una, que al llegar al puesto que desempeñan ahora, recuperan estas vivencias y es a partir de ello que realizan su trabajo.

En la narrativa de Isa también es posible observar los afectos como una dimensión subjetiva de la experiencia en la que: “*estar juntas todas nosotras, hay un entendimiento*”; considero que a esto se refiere también Jessie al mencionar la empatía que consideró que podría encontrar más fácilmente con otras mujeres, que entre sus pares varones, por lo que, la narrativa de Isa confirma lo que Jessie mencionaba.

Si bien Isa menciona que los equipos de trabajo son diversos y lo menciona como algo bueno para el estudio y los juegos que realiza, también me comparte sobre el último juego en que trabajó y la distribución de tareas que tuvieron:

En *Pocket Love*²⁹ hubo más hombres programadores, que suelen ser, digo, no siempre, hay excepciones, pero por tendencia suelen ser pues bastante dentro de sus propios mundos, este como que muy abstraídos y acá la chorcha se hacía pues entre las artistas ¿no? de “ja, ja, ja, miren, hice un *skin* de, no sé, de Pikachu” “¡ay

²⁹ Juego desarrollado por la compañía en la que trabaja Isa.

sí! Qué padre y ahora has uno de Hello Kitty” “¡Si!” y todas las usuarias, lo, lo aman

(Isa, comunicación personal)

En la narrativa anterior, Isa enmarca una situación bastante interesante: las disciplinas están generizadas: *los hombres programadores...* mientras que *las artistas...* Esto evidencia con mucha claridad que las actividades se ponen en relación con las disciplinas; y aquellas que se considera, que requieren de mayor concentración son realizadas por hombres, que incluso *suelen ser muy abstraídos*, es decir, reservados, estas actitudes socioculturalmente establecidas para el deber ser de los varones. Por otra parte, las actividades creativas y *la chorchá* se realizan entre *las artistas*: mujeres, quienes tienen actividades creativas, de *storytelling*, como es el caso de Isa, de dibujo, solo por mencionar algunas.

Siguiendo las ideas anteriores, es notorio que, como en otros espacios, el entramado de los videojuegos reproduce también muchas de las estructuras sociales, sobre todo aquellas que corresponden a las diferencias por condición de género. Como he mencionado anteriormente, desde la selección de disciplinas de estudio, hasta las actividades a realizar en el trabajo, continúan teniendo estas divisiones, que se entienden como normales y naturales. Esta división de labores, evidencia la reproducción de los estereotipos de que ciertas actividades, habilidades y disciplinas son para los hombres y otras para las mujeres. Jessie y Diana comparten que el número de mujeres interesadas en trabajos para la industria de los videojuegos ha ido en aumento a raíz también del crecimiento de oferta académica en estas áreas.

Sin embargo, las tensiones y complicaciones no se limitan a las disciplinas que las personas estudian, puesto que, por ejemplo, entra en conflicto ser mujer y, además, trabajar en una industria que está estigmatizada (entre otras cosas), por la creencia de que son actividades infantiles o actividades sin seriedad. En este caso, la imagen personal juega un papel importante al momento de hacer negocios:

Yo estaba muy chica cuando empecé, ¿no? o sea ahorita ya de los 25 para arriba es muchísimo más fácil socialmente ser validado como un adulto si lo queremos ver de alguna manera [A: Ok] [...] El, el otro reto grande es sí definitivamente fue

el que yo estaba muy chica. El, el validar, te digo validarme como, como un como un adulto y poderle decir a alguien de 40 años “sí, esto es lo que necesitas” ¿verdad?

(Jessie, comunicación personal)

Aquí, además de las complejidades ya mencionadas, la condición de ser mujer joven como un elemento de dificultad y tensión. Como recupero en líneas anteriores, ser mujer implica estar en los márgenes, y en este caso, se suma a las vulnerabilidades la edad. Margulis y Urresti (1998) menciona, que las juventudes se caracterizan por las dificultades socioculturales y estructurales a las que se enfrenta a través de la vida cotidiana: desde la construcción de sus identidades, hasta las relaciones laborales, educativas y familiares, entre otras.

De lo anterior, me pregunto ¿de qué manera hacer frente a esta doble subordinación? Jessie narra que dentro uno los retos más grandes de su carrera ha sido también la brecha generacional, ya que las personas mayores: “*decirle a alguien de 40 años*”, están fuertemente influenciadas por estigmas hacia los videojuegos, Jessie comparte las estrategias que ha utilizado para afrontar esta situación:

Primero que nada, no traer mi edad a la mesa, si no llega, llega a ser el caso, ajá. Definitivamente eso me ayudaba. Pero eh, creo que sí es importante mencionarlo: yo mido 180 [A: Ok] entonces sí, 183, entonces sí, mi, mi estatura de cierta forma me ayuda a que la gente me viera un poquito más grande ¿no? [...] El, no porque mi ropa no sea formal, yo no soy formal o profesional. [...] Entonces obviamente pues, el día de junta o algo así pues una playerita muy bonita pero no, no una camiseta ¿no? este un blazer o una chamarrita muy bonita pero no hoodie este, este y, y este y, y planchado, jeans y bueno taconcito, pero no muy serio ¿no? Disfrazarme de adulto, diría yo ¿no? básicamente. Este, y sobre todo en, en los momentos en los que sí se cuestionaba esto, porque llegó a pasar que demostrar que mi conocimiento y de lo que estaba hablando era insuficiente para cumplir con las expectativas de los clientes.

(Jessie, comunicación personal)

En esta narrativa encuentro explícitamente el vínculo que existe entre la experiencia y el cuerpo, si bien la estrategia era “*no traer a la mesa la edad*” para disminuir tensiones, también se atribuye a la corporalidad “*cierta ayuda*” que beneficia la manera en que, principalmente las otras personas pueden estar percibiendo a Jessie. Lo anterior entonces, establece que al ser el cuerpo el primer elemento notorio para las otras personas, el efecto que puede tener en los vínculos sociales y en ella, afectan notablemente la experiencia.

Por otro lado, llama mucho mi atención la afirmación de “*disfrazarme de adulto*”; aquí la convención social de la ropa “formal” es notoria. Aunque se trata de una industria de ocio, las formalidades son, aparentemente requeridas, como por ejemplo “*el taconcito*”, pues aunque no tiene ninguna relación comprobable, funcionan como respaldo a los conocimientos que ella posee y se suman a la percepción de la imagen y el cuerpo, frente a las otras personas.

En el trabajo de las mujeres en la industria de los videojuegos, en las tensiones se entrelazan la imagen que presentan al resto, la corporalidad y el conocimiento que poseen. Tal como en el apartado anterior, hay que *validar* los conocimientos, no solo a través del discurso, sino de la ropa y del trato que puedas tener para con las demás personas. En este sentido, considero que la experiencia se configura de una manera profunda puesto que no se trata únicamente del momento del juego, sino de una actividad que tiene implicaciones laborales con consecuencias económicas y sociales.

Sin embargo, las tensiones y problemáticas que se pueden identificar en el entramado de los videojuegos no devienen únicamente de la evidente división del trabajo por el género, sino también de la complejidad de las relaciones de poder. Así como comparten Diana y Jessie la manera en que han logrado ocupar puestos de liderazgo, hay también otro tipo de personas con cargos que no necesariamente son ejercidos de forma ética, por ejemplo, hombres que utilizan su conocimiento de la industria o posición de poder para atraer mujeres y buscar sacar provecho de ellas.

En relación con lo anterior, otra temática que preocupa a las mujeres que trabajan en la industria de los videojuegos corresponde a las condiciones laborales en que se desempeñan en comparación con otras mujeres en la industria. Al respecto, encuentro implícito en las narrativas de las participantes que pese a que expresan haber vivido tensiones en los ambientes en los que trabajan, las perciben como “*mínimas*” en contraste con otras experiencias conocidas:

Tengo también pues mucha fortuna de poder decir que me he escapado de muchas situaciones como las que se vio en estudios como Riot, que se desató toda esta polémica de abusos sexuales por parte de los directores hacia un montón de las chicas.

(Isa, comunicación personal)

Desde el año 2018 la compañía *Riot Games*³⁰ enfrentó una demanda colectiva por parte de un grupo de trabajadoras quienes, entre otras cosas, mencionaban discriminación por razón de género al recibir menores pagos que sus compañeros hombres, malos tratos, acoso laboral, hostigamiento y otro tipo de delitos que se extienden hasta el ámbito sexual. Esto provocó indignación no solo por parte de los jugadores, sino también por parte de algunas otras compañías de la industria y sus trabajadores.

Aunque para mayo de 2023, el fallo legal fue a favor de las mujeres afectadas, de nueva cuenta muestra cómo las situaciones de violencia de este tipo se presentan también en esta industria y en el resto del entramado, como un reflejo del mundo de vida en el cual estamos inmersas. Se trata, además de una situación de carácter internacional, puesto que esta empresa tiene oficinas en varias partes del mundo, lo cual muestra que no se trata de un problema exclusivo de la sociedad mexicana, sino de las diferencias histórico-culturales bajo las cuales se desarrollan las interacciones entre hombres y mujeres.

Isa reconoce que “*ser afortunada*” al no haber pasado situaciones como estas, sin embargo, no quiere decir que otras trabajadoras de la industria de los videojuegos no hayan atravesado por ello “*me he escapado*”, afirmación que demuestra que estas problemáticas son evidentes en este contexto. Encuentro aquí un punto de identificación con Isa, mi propia postura frente a la violencia, del tipo que sea y en la escala que sea, es que no deja de ser violencia; para mí, como para Isa, es importante posicionarnos, ser críticas y actuar de alguna manera frente a estas situaciones, ella comenta:

Yo me solidaricé, quería super, super, super jugar Overwatch, no lo compré, dije “ok, es una acción diminuta, minúscula, insignificante para la cantidad de dinero

³⁰ Empresa líder de desarrollo y creación de videojuegos fundada en 2006 con base en California, Estados Unidos. Creadora de “League of Legends” videojuego multijugador de arena de batalla en línea, uno de los juegos con mayor número de jugadores y además uno de los principales en los eSports competitivos a nivel mundial.

que tiene Riot con todos los jugadores”, pero para mí es congruente porque hasta que no se destituyan, hasta que no estén, hasta que no haya un “me declaro culpable y hago lo que tenga que hacer para enmendar esto” por parte de los abusadores, pues no me sentí, no me siento cómoda jugando cosas de ese estilo ¿no? Me da un alivio que en Hyper nunca me haya pasado algo así porque no sé, siento que, con mis ideales como tengo, me iría pintando para otro lado, bueno levantando la voz creo que mejor, incluso, haciendo el desmadre que se tenga que hacer.

(Isa, comunicación personal)

Una de las estrategias que Isa desarrolló frente a las tensiones de esta empresa, que cabe mencionar, no es la única que ha tenido demandas al respecto, fue no comprar uno de los juegos que desarrollan. Esta estrategia también circuló por redes sociodigitales invitando a las personas jugadoras a no comprar y no jugar nada relacionado con esta empresa hasta que hubiera una solución o atención al problema.

Muchas de las empresas que han atravesado por estas situaciones han tenido que pagar grandes sumas de dinero a las trabajadoras en compensación por lo sucedido; sin embargo, el dinero jamás será una reparación suficiente para los efectos que este y otros tipos de violencia tienen hacia las vidas de las mujeres afectadas. Del relato de Isa destaco la importancia que para ella tiene mantener congruencia en sus actos, no solo al ser mujer, sino también trabajadora de la industria.

Repetir en su discurso lo aliviada o afortunada que se siente al no haber pasado nada como esto en la empresa que trabaja, muestra también implícitamente su preocupación y reconoce que, a pesar de no haber experimentado nada parecido, puede encontrarse en una posición vulnerable. Ella menciona que, en caso de vivir algo similar, no solamente dejaría de trabajar en este lugar, sino que llevaría la situación hasta las últimas circunstancias en busca de obtener justicia y por el lenguaje que utiliza se observa la firmeza que ella tiene de esta forma de actuar y pensar.

Al platicar de esta misma temática con Diana y Jessie, ninguna de ellas refiere situaciones similares o de esta magnitud; más bien, en sus narrativas predominan violencias simbólicas o lingüísticas, que, no dejan de ser violencias que deben atenderse y evitarse, sin embargo, ninguna de ellas, al igual que Isa lo ha vivido personalmente.

De la reflexión sobre sus narrativas, infiero que el hecho de que esto no suceda en sus lugares de trabajo se debe, entre otros elementos a que son ellas, mujeres, quienes se encuentran al frente de los centros de trabajo o, por otra parte, en los equipos de trabajo predomina la presencia femenina. Aun cuando no se trata todavía de una mayoría o si quiera una presencia equilibrada, encontrar mujeres en este tipo de puestos de trabajo es bastante positivo, tanto como ejemplo para quienes puedan interesarse en formar parte de esta industria, como para tratar de generar espacios de interacción crítica y diálogo en relación con la creación de videojuegos, las temáticas, e incluso la cohesión de equipos.

Aunque lo mencionado antes no constituye las únicas tensiones y dificultades que existen en el ámbito de la industria, considero que las narrativas de estas mujeres dan cuenta del panorama dentro del que desempeñan sus labores, sea a partir de un puesto de liderazgo o de un puesto de trabajo colaborativo, es necesario repensar la manera en la cual se constituyen las relaciones laborales, principalmente debido a la masculinización de estos espacios.

“Es algo que es frecuente pues a nosotras nos ven como muy inferiores en este en este ámbito y pues es algo muy triste.” Mujeres que hacen streams.

Una práctica que se da entre las personas que se dedican a videojugar, y que se ha popularizado, sobre todo en los últimos años, es la transmisión de contenido videojugando. Decidí profundizar al respecto de los *streams*, en tanto que incorporan todos los ámbitos antes mencionados, desde el gusto por jugar, hasta algunas implicaciones con la industria y en algunas ocasiones son la puerta para realizar otras actividades relacionadas con el amplio entramado de los videojuegos, como buscar pertenecer a un equipo de deportes electrónicos, ser comentarista en torneos, o publicidad, solo por mencionar algunas actividades.

Las streamers que colaboran con esta investigación, Elizabeth, Alejandra, Brenda y Marisa, comienzan su trayectoria con los videojuegos jugando desde pequeñas, como la mayoría de las colaboradoras, también invitadas por algún hombre cercano a sus vidas. Pero ¿qué pasa con el inicio de los *streams*? Con excepción de Marisa, las demás mujeres eligen dedicarse de lleno a los *streams* a partir de la pandemia,³¹ cada una con una historia

³¹ Tras las medidas aplicadas de aislamiento debido a la pandemia de Covid-19, las colaboradoras mencionan que desempeñaron sus labores a través del trabajo remoto. A partir de ello incrementaron el tiempo que destinaban al juego y al *stream*. Algunas de las colaboradoras consideran que a partir de este

diferente. Para conocer un poco más de las diferencias y similitudes que encuentro en las experiencias de las mujeres en el ámbito del *stream* comenzaré por puntualizando cómo cada una decidió dedicar su tiempo a esta actividad y cómo esta práctica se fue incorporando a sus dinámicas cotidianas.

Elizabeth comparte que, para ella, la pandemia trajo consigo muchas emociones que la llevaron a experimentar ansiedad y depresión. Esta etapa de aislamiento coincidió con el final de su carrera educativa y algunas complicaciones afectivas, por ejemplo, ansiedad por la situación global, la pérdida de amistades y familiares, entre otras, sin embargo, ella gustaba de jugar videojuegos y tenía la intención de conocer gente nueva. Por lo que empezó a jugar y comunicarse con sus amistades a través de la plataforma *Discord*³² y algunos de sus amigos le presentaron la opción de hacer *streams*, ella después de un tiempo de pensarlo decide hacerlo:

Dije pues lo que ella me llama la atención es lo que hace un amigo, que empieza a transmitir y, digo, es que no es como que me guste, no me gusta lo que él hace, en la forma en la que él lo hace por querer ganar dinero, por querer insistir en que “oigan, suscríbanse, dónenme” no, no, no, digo, a mí lo que me gusta de lo que hace es que hay gente que lo está apoyando, gente que no lo conoce. Llegan y le hablan bonito, le dicen cosas, he visto que también juega con ellos y eso es lo que me llama la atención me dice “pues empieza a hacerlo” dije “no, no puedo, ¡ay!” ja, ja y estuve así varias semanas pensando, así como de no, pues sí lo hago, no lo hago, sí lo hago, no lo hago. Ya hasta el último me animé un día después de mi cumpleaños

(Elizabeth, comunicación personal)

Ella también comparte que una de las sugerencias del acompañamiento terapéutico que llevaba era tratar de conocer gente nueva. Durante la pandemia y el distanciamiento con las demás personas, Elizabeth encontró en las redes sociodigitales y particularmente a través de la práctica de videojugar, un canal para conocer gente: una

acontecimiento social hubo un auge de las personas que realizan transmisiones. Ante ello notaron que podían igualar sus ingresos o elevarlos al hacer *stream* y dejando su trabajo convencional.

³² Plataforma de mensajería instantánea y chat de voz, permite también la realización de videollamadas, compartir documentos, entre otras funciones. Los servicios de esta aplicación son gratuitos y su uso es popular entre la comunidad de videojuegos.

interacción que, al hacer transmisiones podría diversificarse, recibir apoyo, hablar bonito, y jugar con otras personas y a diferencia de sus amistades, ella no lo hacía buscando un beneficio económico.

Por otra parte, ella menciona que los amigos con quienes jugaba eran hombres, quienes la invitan a que realice transmisiones y a quienes también toma como ejemplo. Esto coincide con lo que presento en el apartado del inicio de la práctica de las jugadoras, aun cuando las streamers ya tienen un acercamiento a los videojuegos, quienes presentan la posibilidad de compartir esto a través de la modalidad *stream* son también varones. Como en el caso de Brenda, quien explícitamente menciona la relación con su hermano, y cómo un amigo, le muestra esta nueva posibilidad:

Pasó por pandemia. Yo estaba, bueno, yo era gerente de calidad en ese entonces, este, cuando llegó la pandemia nos fuimos de cuarentena, home office y todo esto y yo quería jugar y no tenía con quien jugar ¿no? por lo mismo de haber crecido con mi hermano y jugar con él, pues siempre he tenido como que esta necesidad de estar jugando con alguien o de estar eh, ya sea o molestando o, o sea, tipo de “te voy a ganar” o cosas así, o sea esta competitividad ¿no? [...] entonces, este, eh, ya entre, un amigo me dijo “¿por qué no haces streams?, este, después del trabajo, o sea cuando regreses del trabajo puedes jugar en las noches, cosas así” y “ah pues estaría bien” y, y, ya fue cuan... fue así que empecé a hacer streams, porque así que estaba buscando gente con quien jugar.

(Brenda, comunicación personal)

Brenda establece que, al jugar con su hermano, la dinámica era muy competitiva y es esta misma dinámica la que la motiva a querer jugar con otras personas, y uno de sus amigos, al igual que a Elizabeth, le presenta la opción de realizar transmisiones, ambas con el mismo objetivo: encontrar gente con quien jugar. Además del objetivo principal de interactuar con más personas, resalta la fuerte presencia masculina, de nueva cuenta son los hombres quienes establecen las opciones y las maneras de jugar, en este caso invitándolas a la práctica en línea y a la transmisión de esta práctica.

La principal plataforma a partir de la cual se realizan y consumen *streams* es *Twitch*. Este sitio, tiene como función principal la retransmisión de videojuegos en directo, cualquier persona tiene la posibilidad de hacer una cuenta, ya sea para mirar a

quien transmite y seguir los contenidos que producen, o también dedicarse a ello. Esta plataforma ofrece también la posibilidad de monetizar los contenidos a partir tomando en cuenta el número de veces que transmites, la cantidad de personas que te observan, entre otros elementos.

Los motivos anteriores hacen de esta plataforma un sitio llamativo, que debido a su popularidad ha tenido que prestar especial atención a las reglas que impone a quien hace uso de ellos. Es a partir de las visitas que se reciben en *Twitch* que algunos videojugadores/as han diversificado sus actividades, como profesionalizarse en los videojuegos, competir o ser comentarista de las partidas de juego en competencias, entre otras. Alejandra comparte:

Como que no me cabía mucho en la cabeza cómo es que tenían tantos fans o tantas interacciones y todo eso, eh, entonces este, me empecé a, empecé a pasar mucho tiempo en Twitch como que viendo streams y ya como que me familiaricé un poco y dije como que “wey, pues a mí me gustaría mucho eso” O sea, siento que es algo pues sí, divertido y al final de cuentas puedes sacar muchas cosas positivas de ahí, como, este, ya que tienes una audiencia ya puedes dar mensajes positivos como para crecer un poco más, de gente que aporte un poco más a la sociedad, no sé, como que trato mucho de ver por el bien común, entonces dije “pues si puedo influenciar a las personas de una manera buena, pues lo puedo hacer aquí ¿no?”

(Alejandra, comunicación personal)

Como parte de la construcción subjetiva que hace Alejandra sobre los efectos que puede tener, para ella y para las demás personas, reconoce que puede “*influenciar a las personas de manera buena*” ella comenta que desde pequeña le llama la atención el mundo de los espectáculos y al mismo tiempo los videojuegos. En esta oportunidad encuentra un poco de estos dos elementos que llaman su atención y también la posibilidad de convivir con otras personas, para generar “*mensajes positivos*” para las personas.

Twitch es una plataforma que comenzó en 2011, que funciona en la mayoría de los países del mundo, con la misma actividad principal: la transmisión de videojuegos en vivo. Sin embargo, la popularidad que esta plataforma obtuvo a raíz de la pandemia, logró tener más de 5.2 millones de espectadores simultáneos (Twitch Tracker, 2022). Aun cuando estas tres mujeres *streamers* habían tenido un acercamiento previo a los

videojuegos, la transmisión a través de esta plataforma se consolidó hasta 2020, por motivo de la pandemia de Covid-19.

De las *streamers*, quien tiene mayor trayectoria es Marisa. Ella cuenta que antes de que existiera *Twitch*, ya tenía interacciones a través de otras plataformas con gente que compartía su gusto por los videojuegos, por ejemplo, a través de Skype, videollamadas o simplemente llamadas de voz. El profundo gusto de Marisa la llevó a ser administradora de varias páginas de Facebook en donde se compartía contenido en relación con el entramado de los videojuegos. A partir de esta actividad ella comenzó a tener popularidad y tiempo después a generar estas interacciones a través de las primeras plataformas de comunicación sociodigital en internet.

En el camino a partir del cual Marisa diversifica sus interacciones con las personas, también diversifica el uso y apropiación de las redes sociodigitales: comienza por hacer videos en YouTube, motivada también por las personas con quien interactuaba, sin embargo, no fue de su agrado:

Muchos empezaron a poner la idea de que “¿y por qué no haces streaming?” en ese entonces tampoco Twitch era tan conocido eh... y yo, así como “¿Qué, qué es eso?” ¿no? “¿qué es streaming?” Me acuerdo que, que lo que yo hacía y como en ese entonces twitch ni siquiera estaba en el mapa tampoco lo que hacíamos era llamadas por Skype literal juntaba con un grupo de mi página y enseñamos como una llamada grupal y era de que estar por llamadas en Skype platicando. [...] Y ya con el streaming ya fue hasta 2017 me hablaron por primera vez el tema de Twitch [...] fue como “¿por qué no haces streaming? existe twitch” y así ¿no?, “Pues ¿qué es twitch?” ¿no?, entonces ya me pongo a buscar y, y veo esto, pero a mí me daba mucha vergüenza jugar videojuegos en vivo porque yo dije... a pesar de que tenía una comunidad muy sana luego tuve como que problemas de hate ni nada yo le decía “que miedo, que si algo no sale como ellos esperan que empiezan a criticar en vivo, o sea ¿cómo lo voy a manejar?”

(Marisa, comunicación personal)

Antes de elegir la opción de realizar *streams* Marisa ya había tenido interacción con su “comunidad”, a partir de ello es posible notar que las interacciones cotidianas generaron una relación más estrecha, sin embargo, en estas interacciones se compartía

sobre videojuegos o se platicaba de temáticas generales, por lo que considerar la idea de jugar “en vivo” tiene un efecto de vergüenza, aunque tiene una “comunidad sana” ella identifica que esto puede ponerla de alguna manera en riesgo, puesto que quizá en ese momento no contaba con las herramientas para hacer frente a lo que pudiera pasar “en vivo”.

Recuerdo que yo era pues todavía muy nueva, en, en twitch yo no sé ni siquiera sé cómo era realmente hacer la configuración y nada hasta ahorita me pongo a pensar “wow todas las cosas que he aprendido de computadoras y todo por lo que es el streaming” pero entonces era super novata yo pensaba que era como en las otras páginas en donde simplemente dabas live, ponías la cámara y ya. Twitch era muchísimo más complejo. Entonces así fue como empecé el streaming y te digo, nunca fue como que he planeado algo, simplemente como que se ha dado y el streaming

(Marisa, comunicación personal)

Para ninguna de las *streamers* realizar esta actividad estaba dentro de sus planes, fue algo circunstancial, a partir de tomar las sugerencias que las demás personas, principalmente varones, les propusieron. Marisa manifiesta a través de esta narrativa que se requiere de conocimientos especializados en el manejo de la plataforma, puesto que no se trata de “poner la cámara y ya”, sino que las exigencias de ello van desde capacitarse en el uso de la plataforma, hasta tener los aditamentos materiales para realizar las transmisiones y, como en el fragmento anterior, las herramientas para afrontar cualquier situación que de la transmisión devengan.

En relación con lo anterior, las exigencias son una de las temáticas que se hace presente en la narrativa de todas las *streamers*, las exigencias de equipamiento, aprendizajes, tiempo, entre otras. Esto tiene como consecuencia efectos, muchas veces nocivos para ellas en tanto que se traduce en presiones, tensiones e incluso vulnerabilidad, al estar expuestas al escrutinio público al mostrarse abiertamente, ya que una de las actividades adicionales es crear contenido para las distintas redes sociodigitales:

Empecé como creadora de contenido así 100% hasta... a los... hasta mayo del año pasado (2021) porque troné [risas] troné no, no en el aspecto de que troné

económicamente ¿no? sino que troné mentalmente eh... ser... trabajar como creador de contenido es tener mucha fuerza mental, porque todo juega siempre con tu salud mental, ser creador de contenidos, trabajar puramente esto es muy difícil, no todos, no es agradable para todos, no todos pueden y pues sí concuerdo con muchos colegas que, que, pues simplemente a veces no, no conviene es muy inconsistente, de tus ingresos nunca son iguales, hay meses en que te va muy bien, hay meses en los que estás pidiendo comida, [risas] o sea, es algo muy inconsistente

(Marisa, comunicación personal)

Para hacer dinero a través de *Twitch*, la plataforma tiene varios requerimientos generales y mensuales, por ejemplo, se debe mantener un número promedio de vistas constante en determinada secuencia de videos y, además el dinero que acumules ahí podrá ser reclamado solo hasta rebasar la cantidad de 100 dólares. Menciono esto solo como ejemplo, ya que, dentro de los efectos que tiene *ser streamer* involucra estar al pendiente de aspectos como este, generando presiones, estrés y cuando esto se acumula, termina por “*tronar*” como comparte Marisa.

Generar dinero a través de plataformas como esta, depende de lo que la *streamer* ofrece: contenido, interacciones, que sea llamativo, atractivo, que los contenidos sean novedosos, o lo que las personas observadoras exigen: jugar tal o cual cosa, calidad en la transmisión, cercanía con los públicos, etc., y las reglas que ponen las plataformas sociodigitales. Si a lo anterior se suman las implicaciones del mundo de vida cotidiano, se trata de un ambiente desafiante, complejo y conflictivo y hasta violento:

Yo creo que estar vulnerable, de este, a la opinión del anonimato ¿no? o sea que yo sé, ellos si están muy, muy a gusto porque no sabemos quiénes son ¿no? este, entonces yo creo que el que llegue gente de repente, te insulte o te diga algo fuera de lugar o cosas, así como que raras, pues entonces, eh no puedo decir como tal “ah ya me dijo equis fulanito esto y pues ya no voy a hacer stream” ¿no? O sea, hay que, como que lidiar con todos esos comentarios y, y pues seguir adelante ¿no? o sea, casi, casi como que nada hubiera pasado [risas], este, porque pues, o sea no pasa como de que lo baneas.

(Brenda, comunicación personal)

En este caso, se trata de estar al escrutinio público, en plataformas con alcance internacional y a la vista de miles o millones de personas que, entre otras cosas, *performan* sus actos a través de un *nickname*³³ que favorece el anonimato y dota de aparente libertad para faltar al respeto, acosar o violentar a las *streamers*.

Esto se complejiza más en tanto que no hay manera de tomar medidas directas o represalias de ningún tipo ya que se desconoce con certeza quién está del otro lado de la pantalla. Brenda cuenta que, aun cuando deben hacer frente a este tipo de situaciones, no es viable para ellas, dejar esta actividad frente al primer comentario o problema con el público. Las *streamers* entonces tienen que hacer “*como que nada hubiera pasado*” puesto que se sienten con la responsabilidad de continuar con sus transmisiones “*ya me dijo fulanito... ya no voy a hacer stream*”, esta no es una opción.

Históricamente, al estar relegadas a los márgenes de la estructura socioeconómica, política y cultural, las mujeres hemos desarrollado estrategias que nos permitan continuar realizando lo que nos gusta e interesa de manera más amena y segura. Lo anterior no evita ni disminuye que en diversas ocasiones estemos en condiciones de vulnerabilidad. En las redes sociodigitales, se han generado algunos mecanismos para limitar las interacciones que puedes tener con otras personas, por ejemplo, las *streamers* recurren al uso del *banning* o también conocido como bloqueo. Sin embargo, esto no representa una solución en sí misma, puesto que cualquier persona puede hacer una cuenta nueva y reproducir las conductas inadecuadas y violentas.

La mitad de las *streamers* que colaboran con esta investigación, tienen como principal fuente de ingresos económicos la realización de estos, así como la creación de contenido sobre las mismas temáticas en otras redes sociodigitales. Estas actividades funcionan de manera que, mientras más visible o popular seas, mejores ingresos puedes generar. Por lo anterior, se requiere que se mantengan en el gusto del público a pesar de las tensiones, violencias, vulnerabilidades, etc., tal como propone Hochschild (1983), sobre el trabajo emocional. Para esta autora, lo que denomina trabajo emocional, incluye el control de las emociones para que, lo que se muestra al público, como manifestaciones faciales o corporales, sea lo más adecuado para un buen desempeño laboral.

³³ Nombre o sobrenombre que utilizan las personas en los espacios sociodigitales. Comúnmente utilizados en el entramado de los videojuegos.

Me ha pasado o sea de que tengo que estar este, si tener muy bien marcados mí, mis horarios porque si, si no me maquillo media hora antes o tantos minutos antes ya llegué tarde y, y, si no me maquillo pues ya también me dicen que si estoy enferma o a lo mejor me dicen “te ves diferente” y cosas así y así como que casualmente no hay tantos espectadores ¿no? Entonces si es esta presión social digámoslo así, este, de, de estar pues presentable, de este ya no nada más es el, el contenido ¿no? del día, si tienes que estar viendo también de “ay esta playera ya me la puse la semana pasada” ¿no? [risas]

(Brenda, comunicación personal)

En las redes sociodigitales, el elemento más llamativo y lo principal, es la imagen y, por lo tanto, el cuerpo. Por ejemplo, al ingresar a la página de *Twitch*, lo primero que se observa son pequeños recuadros con la imagen de lo que las personas están transmitiendo y la mayoría de *streamers* incluyen su rostro y/o una parte de su cuerpo, sobre todo, las mujeres, es una de las exigencias a las que tienen que enfrentarse, como comparte Brenda.

El efecto de estas exigencias recae en la configuración de una rutina previa a la transmisión con la intención de mantener la atención y el interés en el público. Estas exigencias se entrelazan profundamente con la corporalidad en tanto que el maquillaje, la ropa y otros elementos son parte fundamental de la experiencia de *streaming* de las mujeres. El cuerpo, tanto en la imagen de los videojuegos, como en el resto de los espacios del entramado, y de quienes trabajan y hacen transmisiones, tiene un papel bastante relevante para el caso de las mujeres:

“No pues es que tú eres mujer nada más porque seas mujer te ven” es como ¡no es cierto! Ja, ja, No es cierto, o sea, si fuera verdad ya sería ya sería alguien más conocida, ¿no? nada más por eso. También había otros que conocía por los directos, o sea, que me agradaban, me metía ahí a verlos y me decían: “No pues es que a ti nada más te donan porque tienes chichis” y es como “¡no! Ja, ja, no, tampoco. [...] Te pasan muchísimas cosas así, sí me han llegado muchísimos mensajes de esa manera, que me dicen eso de: “es que a ti nada más te ven por ser mujer”, “no pues es que uno no crece si no es mujer”, “no, es que ¿sabes qué? si yo tuviera chichis podría ser como tú, tendría lo mismo que tú”, es como “Okay

va, sí, dejemos de lado ese tema sexual de las chichis, o sea, ya lo entendí, ya entendí que te sientes mal por no tenerlas, que no te ven por qué no las tienes, pero pues ya ¿no?

(Elizabeth, comunicación personal)

Asumir que el éxito de una mujer, en cualquier situación o lugar, se debe a su aspecto físico, además de ser violento es discriminatorio y sexista. Afirmaciones de este tipo cuestionan la capacidad de agencia de las mujeres, demeritan sus habilidades y características psicosociales, entre otros elementos. La sexualización e hipersexualización del cuerpo femenino (Freeman y Wohn, 2020) forma parte de los estereotipos de género que se reproducen en el sistema capitalista, pero también de la estructura sociocultural machista dentro de la cual continuamos siendo socializados.

Identifico el tono irónico o de sátira de la última frase que utiliza Elizabeth como una estrategia de resistencia. Al afirmar que este hombre se *“siente mal por no tenerlas”*, trata de explicitar que pareciera que él desearía estar en su lugar. Por lo tanto, ella utiliza el recurso denostativo de estos comentarios de manera inversa ya que hace referencia a que los hombres que la reducen a un objeto ni siquiera cuentan con esa posibilidad. Considero que los hombres que hacen este tipo de comentarios están en el límite entre el machismo y la misoginia.

Sin embargo, sexualizar los cuerpos femeninos en el ámbito del *streaming* es una de las principales tensiones a las que las mujeres hacen frente. Este tipo de violencias van desde comentarios breves *“Hay otros que... nada más me llegó a tocar uno que me decía ‘¿Cuántos likes para que me las enseñes?’ y es como, “ah okay”*. (Elizabeth, comunicación personal) hasta comentarios más violentos y elaborados; así como otro tipo de acciones:

La última que me llegaron a alburear, fue un chico que me dijo dice, “yo te hago una mascarilla para la cara no importa si me desmayo 6 veces” y me quedé así de “¿cómo? ¿a qué te refieres con eso? ¿cómo qué? digo, no, no te estoy entendiendo” y simplemente le di por su lugar y ya después de que lo pensé dije “¡ay!” digo, ya nada más le pedía al moderador o a mi amigo “oye, revísalo ¿no? es que yo creo que se trata de este tipo de cosas, pero no estoy segura del todo, y si es así pues ya para, para sacarlo de aquí” “no pues sí, sí es si es en ese sentido”

(Elizabeth, comunicación personal)

En México, particularmente, se entiende al albur como una especie de juego de palabras en doble sentido; esto quiere decir que lo que se dice, aunque no sea explícito, está haciendo referencia al acto sexual. Cuando se hace uso de la plataforma de *Twitch*, la comunicación con las personas es de manera escrita, quienes hacen transmisiones, además de estar jugando, suelen leer en voz alta los comentarios que reciben a través del chat. En el contexto del desarrollo de un *stream*, los albures son algo totalmente fuera de lugar, su uso es una forma violenta, realizada desde un ejercicio de poder, puesto que, al no poseer los conocimientos sobre lo que se está hablando, vulnera y deja indefensa, en este caso a la *streamer*.

Estereotípicamente se piensa que los albures pueden ser utilizados de manera pícaro o incluso como un ejercicio de coqueteo o conquista. Sin embargo, en este caso se resta capacidad de agencia (Szurmuk y Mckee, 2009) de ella, puesto que no existe consentimiento, ni ha sido tomada en cuenta su opinión, deseos o intereses y se torna en una situación hostil y violenta. Aun cuando algunas las *streamers* suelen tener personas de apoyo que pueden bloquear el acceso o la comunicación con este tipo de personas. De nueva cuenta, en estas situaciones resalta que las mujeres son enmarcadas en los atributos físicos y sexuales. Lamentablemente este tipo de situaciones aumentan y se diversifican:

Me hicieron un perfil falso, este donde ofrecían contenido para adultos o sea que según yo había abierto mi canal de Only Fans, obviamente mi comunidad dijo pues “esto no es” o sea, pero yo creo que, si no falta la persona con la que sí, sea posible que haya creado esa página y caigan en ese como estafas, ¿no? porque, pues es básicamente eso. Y mi misma comunidad me ayudó a denunciar [...] ya nada más quedó como que el perfil falso y a los días ya lo quitaron.

(Brenda, comunicación personal)

Casi al principio del diálogo con Brenda, ella me comparte dos cosas que caracterizan los *streams* que ella hace: la primera es que trata incluir al público en el juego y la segunda es que dedica la mayor parte del tiempo a juegos que sean aptos para todo público. En este sentido, ella ha utilizado lo anterior como estrategia para disminuir las posibilidades de ser agredida de cualquier manera posible, incluso evita por completo el uso de groserías pues comenta que aceptar este lenguaje podría entenderse como una puerta abierta a otro tipo de violencias.

Su narrativa permite reflexionar sobre cómo en estos espacios, el lenguaje utilizado con los públicos, en las interacciones, y los tipos de contenido o juegos que se transmite; son medios para ejercer violencia hacia su persona y específicamente enfocada en su cuerpo. Aquí, y desde la mirada masculina, se descartan sus habilidades, y capacidades; se trata de una apropiación de su imagen que ignora sus decisiones, y que, al sexualizarla busca explotar su identidad para tratar de generar dinero vendiendo contenido erótico.

Aunque no han sido únicamente Brenda o Elizabeth quienes me comparten situaciones como la anterior, he limitado la información que se presenta, para no revictimizar o generar efectos negativos para ellas. Por el contrario, me interesa mostrar el panorama sobre el cual las mujeres experimentan el entramado de los videojuegos y las situaciones a las cuales tienen que hacer frente, que también afectan la manera en la cual se desempeñan como *streamers*.

En las siguientes líneas Alejandra me comparte, situaciones de tensión que suceden de las interacciones con los públicos, pero también con la participación en torneos, o en actividades de difusión, publicidad o colaboraciones con marcas de productos para uso de quienes juegan. He decidido cambiar algunos detalles de la narrativa por respeto a la confianza con la que ella comparte esta experiencia:

Me pasó que estuve en un torneo [...] y a mí me invitaron como con un contexto completamente diferente a participar, me habían dicho que era como que un torneo y que solamente quería que representara a una persona con tal y tal, este, como cualidad, yo dije “bueno pues está bien”, como que no tengo mucho problema, igual ya he competido muchas veces en equipos donde soy la única mujer o en torneos donde soy la única mujer entre casi ochenta hombres entonces pues no tengo ningún problema ¿no? pero, este, ahí como que la comunidad de FIFA este, se puso super terriblemente enojados porque yo participé y perdí

(Alejandra, comunicación personal)

Como efecto de esta situación, Alejandra comparte que sus redes sociodigitales se llenaron de mensajes de odio, invitándole a quitarse la vida, incluso algunas cuentas se hicieron pasar por ella, robando su identidad, escribiendo que ella se quitaría la vida en respuesta a las peticiones que recibió por parte de los hombres molestos por haber perdido

en un videojuego de fútbol. El fútbol es uno de los deportes que, desde periodos posteriores a las guerras mundiales, se caracteriza por su práctica y su afición por ser mayormente masculina.

Aunque Alejandra platica que tiene un acompañamiento psicológico desde tiempo atrás, también puntualiza que tuvo que dedicar varias sesiones a tratar esta situación, ya que los comentarios, hasta la fecha, no paran. En este sentido, las violencias machistas visibles son diversas y en grados que terminan siendo preocupantes. Otra de las estrategias que ella implementó fue alejarse de redes sociodigitales por un tiempo y limitar la interacción con el público, así como exigir claridad en las invitaciones que ha recibido para formar parte de otros eventos del medio.

Algunas *streamers* son invitadas por marcas de gran impacto a participar en campañas de marketing, de información o promoción de sus servicios o productos, muchas veces esto se realiza a través de contratos y de reglas previamente establecidas. Sin embargo, esto no es suficiente, pues el ejercicio de poder de quienes están al frente las pone en situaciones de vulnerabilidad.

Por ejemplo hay una cadena de televisión [...] es un canal local ahí pero está súper relacionado con videojuegos y me y el director como que me buscó porque le gustaba mi contenido y quería que yo fuera la, la conductora del programa junto con otros compañeros ¿no? y yo estaba súper emocionada [...] y que me empiece a coquetear pero así mal, de que “ay es que pareces muñeca y es que me encanta que seas comunicóloga porque tú le sabes y es que uy no qué miedo que trabajes aquí porque me vas a distraer, este, vas a ser la distracción del equipo pero oye no te va a salir con otro porque tú eres mía”

(Marisa, comunicación personal)

Los límites entre el acoso, hostigamiento y la violencia se desdibujan en el fragmento que recupero. Ella cuenta que este tipo de situaciones son más comunes de lo que esperan. Ante ello ha tenido que desarrollar una serie de estrategias como comentar que no está sola, que a los lugares va acompañada, generalmente ella menciona que va acompañada de un hombre o trata de conocer más a profundidad la invitación y el panorama antes de aceptar o firmar algún contrato.

En estos escenarios, las mujeres experimentan muchas faltas de respeto, que inciden en diversos aspectos de la subjetividad, provocando inseguridad y temor; así como el despliegue de estrategias para proteger la integridad y para evitar que persista el acoso; lo anterior, marca de manera violenta la experiencia de ser *streamer*. Asimismo, es evidente el abuso que cometen, los hombres en puestos de poder, sobre las mujeres: les atraen con mentiras y utilizan cualquier momento para intentar “coquetear” o buscar un beneficio, sobre todo sexual por parte de ellas.

De verdad es bien difícil que te hablen por proyectos que sea porque realmente quieran que quieran a ti más bien lo que quieren es como lo que pueden obtener de ti ¿sabes? entonces eso duele mucho y es algo que yo mencioné en uno de los vídeos que yo hice porque es como “no te contratan porque tú sepas o porque tú seas creadora, te contratan porque pues quieren algo contigo” y pues eso también es como algo que obviamente duele mucho porque es como “no me estás dando el valor a mí, a mi trabajo pues mi persona” estas dando para tus propias cosas ¿no? entonces [suspiro] ha sido mucho de acoso este por parte de contactos de marcas [...] Entonces no está padre. Entonces sí, uno tiene como que como mujer tiene que poner muchos límites de cómo se contacta con las marcas.

(Marisa, comunicación personal)

Marisa deja claros sus sentires y como ha tenido que lidiar con este tipo de situaciones en más de una ocasión. La invalidación de sus conocimientos o de su trayectoria es notoria. Y, no es la única que ha pasado por este tipo de situaciones:

Ya que pasó el tiempo de contrato nos cambiaron los planes y nos dejaron sin cumplir el contrato. Entonces es como otro ejemplo de lo que te digo que usan mucho a las mujeres y al final pues salimos estafadas. Así nos hicieron esta vez, [...] entonces, pues ha sido como como unos, un par de semanas un poco, pues tristes para nosotras porque pues no esperábamos que nos hicieran esto, pero pues bueno.

(Alejandra, comunicación personal)

Las *streamers* lidian con contratos complicados, gente aprovechada, públicos reactivos de maneras negativas. Además, tienen que mantener ciertos estándares para

generar ingresos y realizar actividades que implican los efectos mentales, emocionales, subjetivos y corporales de estas tensiones que, considero son más amplias que en otras áreas del entramado que he recuperado en líneas anteriores.

A raíz de una situación de *mansplaining*³⁴ que atravesó Marisa, decide hacer un video en el cual evidencia las violencias y machismos, así como estafas y otras situaciones de tensión con las que las *streamers* y jugadoras se enfrentan en el entramado de los videojuegos. Este video fue viral y recibió tantos comentarios a favor y empáticos por parte de otras mujeres que han vivido situaciones similares (comentarios de nueva cuenta, violentos, misóginos y machistas), que incluso le agradecían por haberlo visibilizado y nombrado. Ella comparte:

Veo como que estas tendencias de violencia que se han estado generando y que lo aprueban y no hay alguien como que como que continuamente lo estés desaprobando y las mujeres guardan silencio por miedo a incrementar esa violencia es como que simplemente está así o sea yo me lo imaginé como explotando por todos lados y pues sí ahorita ya levantar la voz estando en esta situación que ya no tiene un control que está por todos lados.

(Marisa, comunicación personal)

Ella me comparte que entre el momento en que sucedió lo que detonó la creación de estos videos y la publicación, pasaron varias semanas, puesto que ella se encontraba emocionalmente afectada por todos los comentarios, principalmente de odio que recibía. Ante esta situación, también compartió que uno de sus motivos para hacer visible esta situación fue que quizá otras mujeres tenían miedo de hablar, pero que la situación es tan extenuante que consideró necesario hacerlo. Cuando le pregunté cuáles consideraba que eran los motivos por los que los hombres realizan estos actos ella respondió lo que da título a este apartado:

Me dio muchísimo coraje pues, que pasara eso, porque pues, es algo que es frecuente pues a nosotras nos ven como, como muy inferiores en este en este ámbito y pues es algo muy triste, o sea no nada más es el aspecto del streaming

³⁴ se define como 'explicar algo a alguien, especialmente un hombre a una mujer, de una manera considerada como condescendiente o paternalista

los videojuegos sino el aspecto de la tecnología y todo lo que tenga que ver como que con tecnología como que es algo que siempre ha tenido muy asociado con los hombres pues, entonces que una mujer sepa más o algo así les da directamente como en el ego y es de “oye este es mi tema sabes” yo he investigado mucho el por qué esta frase de “vete a la cocina” ¿no? el típico de que “hazme un sándwich” o cosas así y todo tiene que ver con el discurso detrás de eso que realmente el discurso es “vuelve a tu lugar” “mujer vuelve a tu lugar, este es mi lugar, este es mi ámbito” porque los videojuegos empezaron como para hombres [...] que las mujeres entre los de los videojuegos que sí nos vamos como el verdadero origen pues quizás algunos sí están más dirigidos al público masculino pero pues digo, no tiene nada de malo que las mujeres también entren no o sea y que después se expanda y que no sea nada más de un género que sea de todos.

(Marisa, comunicación personal)

Este es, entonces, un espacio más en el que se considera a las mujeres como intrusas, puesto que responde a las lógicas estructurales del mundo de vida, es decir, las condiciones también simbólicas y culturales, dentro de las cuales las mujeres, tradicionalmente deben cumplir el rol de cuidadoras, atender y ser abnegadas, lo cual por supuesto, omite las posibilidades de descanso, ocio y, por lo tanto, de juego.

“Sé que todo el mundo va a saber que estoy ahí, porque soy la única. Me voy a hacer notar” Mujeres presentes en el entramado de los videojuegos

Como en la mayoría de los espacios sociales, las mujeres buscamos la forma de permanecer procurando espacios más amables, más amenos para el desarrollo de las actividades que, como he mostrado aquí, nos permiten divertirnos, distraernos, trabajar, entre otras cosas. Planteo aquí que la subjetividad es parte de la experiencia femenina en tanto que, considero que históricamente no se ha prestado suficiente atención a los elementos que la conforman, por ejemplo, los sentires, percepciones, etcétera. Por lo tanto ¿Cómo se perciben a sí mismas las mujeres que forman parte de este entramado?

Darte cuenta de que eres la única mujer en un espacio o que la mayoría de los asistentes son varones, provoca en una misma, afectos y emociones diversas. Las

experiencias de las mujeres que participan en esta investigación coinciden en algunas situaciones de tensión y dificultades; así como en algunas formas de afrontarlas, entre ellas hacerse notar se vuelve en algo fundamental:

Ver quizás cualidades como ventajas el, el poder decir soy una mujer en un evento sé que todo el mundo va a saber que estoy ahí porque soy la única entonces ¿qué hago? me voy a hacer notar. Voy a generar relaciones, voy a conocer a todo el mundo, y no, no, no asustarme mucho, no “pues es que estoy yo solita, pues es que no conozco gente” Pues es que no yo voy a aprovechar, necesito. Voy a aprovechar que soy muy alta para hacer que me vea, voy a aprovechar que tengo mi voz así o así o asado, para hacerme notar, generar contactos, conocer gente y seguir creciendo. Creo, creo que esa mentalidad fue la que la que me dijo “vas por buen camino”

(Jessie, comunicación personal)

Jessie comparte que una de las estrategias que ha utilizado es hacerse notar. Esta narrativa muestra tanto la percepción que tiene de ella misma, de sus conocimientos, posibilidades, ventajas y también del uso que puede hacer de su corporalidad y su voz y enfatiza en los sentimientos cuando menciona “*no voy a asustarme*” e identifica que “*vas por buen camino*” y reconoce tendrá que confrontar para lograr su objetivo: *hacerse notar*.

Hacerse notar se traduce en la búsqueda de espacios, en la generación de enlaces, porque más adelante se narra que “ahora que no estoy sola” “ahora que somos varias” es una experiencia individual que también es colectiva, solo que toma tiempo, tarda el proceso de reconocimiento y de vinculación, no solo por el tiempo que les toma individualmente reconocerse, sino por lo que tienen que afrontar al momento de decir “*me voy a hacer notar*”.

Otras formas de hacerse notar son visibles en lo que comparte Isa, puesto que desde su trabajo en la industria de los videojuegos se ha apropiado de sus conocimientos, el puesto que desempeña y las herramientas que tiene a la mano para procurar una diferencia en las experiencias de las mujeres en el entramado de los videojuegos:

Creo que esa es como una de las cosas por que me gusta de haber nacido en los noventa, en una industria, consumiendo una industria de hombres para hombres y poco a poco ir la apropiando, somos ahora mujeres que queremos crear para mujeres ¿no?

(Isa, comunicación personal)

La apropiación como elemento de la subjetividad, tiene efectos en otras áreas, es decir, no solamente en lo que estoy haciendo para que se note que las mujeres estamos creando desde la industria de los videojuegos y también para la formación identitaria (Rodríguez, 2019). A pesar de estar envueltas en un espacio tan masculino, mencionan cómo se perciben a ellas mismas frente a distintos retos (según el ámbito en el que se desarrollan) y en un tono de reivindicación de sí mismas. Como la siguiente narrativa donde Jessie se observa como autónoma y capaz de demostrar y, en vínculo con la subjetividad, de construir su propia agencia:

Yo solita que estaba reivindicando mi desempeño y eso es lo me ayudó a que nunca fuera una situación traumática [...] me ayudó a nunca tener esa esa inseguridad que ya de plano te penetra en los huesos y que te deprime porque además estoy muy orgullosa de mí sé de lo que hablo sé de lo que hablo y a pesar de no tener una educación universitaria formada en todos estos temas me he preparado mucho para ellos confío en mi conocimiento entonces el ritmo de “¡ah sí, sí la primera vez que nos vemos!” y no sé “¿no me crees? No te preocupes deja que nos sentemos en la mesa, deja que, deja que por mí hable mi conocimiento en el tema”

(Jessie, comunicación personal)

La confianza, el autoreconocimiento, el orgullo, entre otros elementos que menciona Jessie, considero que forman parte de las experiencias subjetivas que acompañan a las mujeres en el entramado de los videojuegos y que permiten la firmeza para generar relaciones con otras personas, sobre todo en momentos en que, como parte de la industria de los videojuegos, tiene que vender algún producto o presentar alguna

idea. Este autoreconocimiento no solamente implica la validación de ella misma en relación con sus conocimientos, sino también con su corporalidad.

No sólo Isa, sino también Diana, las chicas del grupo focal e incluso Jessie, comentan de distintas maneras en las que se han posicionado desde *ser mujer*, lo que han hecho y cómo se han vinculado desde otro lugar con las mujeres: procurando espacios seguros, desde dinámicas más amicales, de empatía y acompañamiento en vez de competitividad y violencia.

Considero que esto es parte de la experiencia; un ejercicio subjetivo de resignificar lo “negativo” que han tenido que afrontar y cómo procuran cuestionarse y evitar replicar estas tensiones para otras mujeres que estén en el entramado o para quienes busquen incorporarse, porque, por ejemplo, se han comenzado a buscar espacios en los cuales uno de sus objetivos corresponde a ser un espacio para mujeres. Y que puedan acercarse con mayor seguridad no solo a los videojuegos, sino también a actividades que se vinculan con las carreras STEM, que históricamente son espacios de hombres:

Isa comparte que, desde su posición laboral, como escritora para la empresa de videojuegos para la que trabaja, toma la decisión de buscar la manera en la que pueda utilizar el lenguaje para evitar universalidades que borren el femenino en los juegos que se producen

Es parte con un pequeño paréntesis de mi labor lingüística que es, género femenino para todo ¿no? no usaré conscientemente un genérico masculino para referirme a cosas de mi ever in the life, mis textos genérico masculino no, no. Yo soy mujer y me voy a posicionar desde ahí ¿no?

(Isa, comunicación personal)

Este posicionamiento de Isa, ha impactado en otras mujeres del entramado de los videojuegos. Ella cuenta que algunas mujeres que han jugado juegos de los cuales ella formó parte del proceso productivo, han hecho comentarios en distintas redes sociodigitales agradeciendo el cuidado que hay a los detalles, sobre todo aquellos que tienen que ver con el lenguaje en femenino o la presencia de personajes sin cargas estereotípicas de género.

Esta experiencia me parece similar a lo que comenta Paulina durante el desarrollo del grupo focal, donde comenta que es evidente, que, aunque no en totalidad, si han existido cambios en los juegos que están en el mercado actualmente, desde la imagen de los personajes hasta su rol y los objetivos generales del juego:

me encantan en el sentido de que antes, yo creo que siempre era la damisela en peligro, siempre era como rescatar a la princesa Peach rescatar a, no sé quién; siempre pintaban a las mujeres como la damisela en peligro y conforme va evolucionando evolucionando la industria del videojuego ya hay más protagonistas mujeres que dicen, “no necesito un hombre para resolver el problema, no necesito un señor de salve, es mi historia, yo decido cómo se maneja, yo decido cómo me salvo en mi misma” y honestamente no reconozco en peligro nada, o sea, puedo ser tan fuerte como este hombre, como frágil, como una damisela, pero sin estar en peligro” entonces me gusta cómo fue evolucionando de “no necesito que me rescaten” a “eso puedo y es mi historia y yo la creo como se me dé la gana”

(Paulina, comunicación personal)

Reconocer que estos cambios están sucediendo, permite, además de la diversificación de contenidos y temáticas en los videojuegos, que más personas puedan identificarse con los personajes, y que el interés, por ejemplo, de las mujeres “*esta es mi historia*” pueda ser mayor ante estos juegos. Es notable en la narrativas expuestas la forma en que opera la subjetividad, cómo las mujeres producen reflexiones sobre sí mismas que les permiten no sólo cuestionarse y cuestionar los roles y las situaciones contextuales que tienen disponibles; sino también, se pregunta por formar de incidir, de transgredir y de aportar algo para transformar la realidad que entienden como violenta y desigual. Además de lo anterior, el reconocimiento de existen otras se vislumbra como algo importante, reconocer que hacen falta espacios de interacción femeninos, preocuparse por contribuir a que otras mujeres reflexionen o se identifiquen a través de su trabajo es evidencia de que las mujeres buscan el ejercicio de su agencia y utilizan los medios disponibles para hacerlo.

“Yo no quiero ser la salvadora de los videojuegos [...] es como tratar de trazar el pavimento para las nuevas generaciones” Experiencias entre y para las mujeres del entramado de los videojuegos

Pese a los obstáculos y afectaciones que las mujeres del entramado (en sus diferentes ámbitos) comparten en sus narrativas, resulta esperanzador que sean ellas mismas quienes procuran estrategias desde lo personal hasta lo colectivo para resignificar las experiencias que enfrentan. Acciones como la realizada por Marisa al poner en video las experiencias negativas que ha vivido, resultan necesarias y útiles para reconocer que es urgente modificar las dinámicas que se gestan en el entramado de los videojuegos, algunas de las colaboradoras lo han denominado: construir espacios seguros.

Diana, quien trabaja en su propio estudio de videojuegos ha desempeñado un papel líder e innovador para el caso mexicano. A raíz de su enlace con mujeres de América Latina, ella organiza junto con más mujeres mexicanas espacios de diálogo e intercambio con la premisa de ser un espacio seguro, principalmente para mujeres, pero para la comunidad de videojuegos en general. Una actividad que tiene ya varios años desarrollando es lo que se conoce como *Game Jam* donde se reúnen personas con intención de conocer, aprender y crear videojuegos sin importar cual sea la preparación que tengan. El espacio que ella ha promovido es abierto a todo público, pero ha procurado que sea mayormente para mujeres: *Women Game Jam*, en la edición México. Asimismo, tiene una comunidad en redes sociodigitales donde distribuye información y actividades relacionadas con esta misma línea conductora.

Fue como tomar esa confianza conmigo misma y aventarme a hacerlo [...] escuchar sus historias son como la droga, como el motor que me dice “síguelo haciendo, síguelo haciendo” porque justo lo que yo no me creía en todos los eventos es que yo no me creía capaz, yo no sentía que mi voz tuviera un peso, yo nunca creí que podría tener un impacto en la vida de alguien. Jamás en la vida hubiera pensado, imaginado eso. Y como veo ahora “ay, es que, gracias a ti, pude hacer esto” es como, a mí me hubiera encantado tener ese apoyo hace 5-7 años

¿no? o sea, me di cuenta, más bien de que mi voz puede tener mucho poder, que antes no creía en eso. [...] no me gusta decir de esta ley de, del síndrome del impostor [...] pero esta sensación del fracaso, de que tú no puedes, de bla, bla, bla y más en un espacio donde normalmente mujeres no se sienten como bienvenidas y es como me encantaría abrir ese espacio y mientras yo tenga algo, yo tenga los contactos, la gente, que la gente pueda confiar en mí en mi trabajo que estamos haciendo, para abrir esos espacios, mientras yo pueda seguir haciéndolo, lo voy a seguir haciendo.

(Diana, comunicación personal)

El posicionamiento de Diana y las acciones que realiza para y desde el entramado de los videojuegos deviene del autorreconocimiento, de la trayectoria que tuvo que recorrer donde comenzó sin muchos apoyos, pero que ha tomado como una motivación para continuar con esta labor. De la narrativa de Diana, toma también título este apartado, ella menciona *“Yo no quiero ser la salvadora de los videojuegos [...] es como tratar de trazar el pavimento para las nuevas generaciones”* reconociendo dos elementos importantes: que se trata de una labor que ella apenas comienza, que requiere de trabajo colaborativo puesto que no quiere hacerlo sola y también de la labor con *“nuevas generaciones”*.

También para el caso de la industria es necesario poner énfasis en la generación de espacios libres de violencias, de cualquier tipo, si se trata de un equipo mixto o únicamente de mujeres. En narrativas como la de Isa, es posible notar que empresas como en la que ella trabaja, procuran este tipo de espacios en los que también se procura la paridad: *“También es como chido de mi trabajo, es como, somos un buen, somos muchas, ¡eso es genial!, creo que nunca había estado en un sitio de trabajo donde hubiese tantas mujeres”* (Isa, comunicación personal)

En consonancia con lo que menciona ella, otras mujeres se han posicionado desde su trinchera, aunque con acciones quizá más pequeñas, pero que en abonan también al *pavimento* del que Diana hace mención. En este sentido, para el caso de las *streamers*,

ellas reconocen que el lenguaje utilizado es pieza clave para promover y recordar el respeto entre las personas tanto quienes transmiten como con los públicos:

Que los espacios seguros o sea no, por ejemplo, en nuestros chats, nosotros no permitimos ningún tipo de broma que sea hiriente para cualquier persona, o sea no, no nos importa si era un viewer que a muchas personas les importa de que “ay dijo cosas feas, pero siempre me está donando bits, siempre me está regalando cosas” no, o sea, no nos importa eso, porque es más importante lo que es para todos ¿no? el bienestar común. Eso también lo recalcamos mucho.

(Alejandra, comunicación personal)

Es cierto que marcar límites desde las situaciones más comunes o cotidianas resulta útil para evitar que las violencias que se hacen presentes escalen a otro tipo de situaciones, como las que también me han compartido. En relación con ello, extender estas prácticas, límites y normas es también útil para el caso de las jugadoras, ya que, por ejemplo, en el juego en línea se encuentra latente este tipo de problemáticas. Por ello, las jugadoras que participaron del grupo focal mencionan que los espacios exclusivos para mujeres pueden ser, una alternativa:

Yo creo que estaría chido que tuviéramos como espacios o grupitos de mujeres para hablar de juegos, ¿no? porque, luego, yo no sé, o sea, digo, sé que hay lugares mixtos, pero también hay muchos grupos en los que por ahí hombres, por lo que decía Mariana siente la vibra, siente como, el, la incomodidad de estar entre hombres y que a cada rato se me constan, [...] la dinámica sería diferente, pero yo siento que sería bastante agradable, al menos en mi para ser me gustaría mucho, por ejemplo, jugar con ustedes en lo mejor en algún momento, y ya vamos a jugar, o sea, por eso es un ejemplo y estar chido, ¿no?

(Diana Grupo Focal)

Además de lo mencionado anteriormente, las mujeres se encuentran en constante búsqueda de espacios y estrategias para poder generar más espacios de interacción donde

se sientan cómodas y seguras. Quienes juegan, han consolidado grupos exclusivos para mujeres en distintas redes sociodigitales, para quienes trabajan en el entramado de los videojuegos las estrategias van desde usar lenguajes en femenino, proponer y crear personajes más neutros o historias distintas a lo tradicional.

En el caso de las mujeres que se encuentran al frente de estudios de videojuegos, destaca la creación de vínculos con otras mujeres, el reconocimiento entre ellas mismas y el posicionamiento de rechazo frente a cualquier tipo de violencias. Por su parte, las *streamers* además de las estrategias inmediatas de bloquear o limitar la participación de quienes las violentan, han comenzado a marcar límites más claros en los públicos y con las marcas que les invitan a trabajar en otro tipo de espacios, por ejemplo, promocionando sus productos o en torneos de videojuegos.

Lo anterior da cuenta de la manera en que las mujeres a través de las distintas apropiaciones y estrategias que desarrollan, están transformando al entramado de los videojuegos. Ellas mismas reconocen que esto se trata de un trabajo continuo e inacabado, sin embargo, puntualizan también su deseo de continuar generando este tipo de espacios que, progresivamente, pueda generar cambios en mayor escala.

Capítulo VI

Conclusiones

Mujeres y experiencias: transformando el entramado de los videojuegos.

Dice Virginia Satir que no podemos dejar que las percepciones de los demás terminen definiéndonos y encuentro esta frase en coherencia con lo que he incorporado en este trabajo de investigación. En las primeras líneas de este proyecto, procuro hacer evidente la premisa de que el ser mujer se está mediado históricamente, por la ciencia y socialmente a partir de lo que otros, especialmente varones, consideran, investigan y piensan, sobre nosotras. Los estereotipos que rodean a las mujeres inciden en nuestra trayectoria y atraviesan nuestra vida, y nuestras experiencias. A pesar de ello, las mujeres hemos buscado maneras y estrategias de apropiarnos de cualquier situación que deseamos y el espacio masculinizado que representa el entramado de los videojuegos no es la excepción. Así como esta labor históricamente ha implicado retos para las mujeres, también ha sido bastante retador, para mí, como investigadora.

Este recorrido teórico, epistemológico, empírico y personal, requirió que me desprendiera de varias nociones interiorizadas, no solo sobre el entramado de los videojuegos, sino sobre estereotipos y pre-concepciones sobre el campo en el que trabajé. Pensé que sería una tarea sencilla, por ejemplo, coincidir con mujeres que gustan de jugar videojuegos o que todas ellas estarían dispuestas a compartir sus narrativas conmigo y pese a la gran respuesta que tuve frente a las convocatorias que realicé no fue tarea sencilla.

A esto se suma el ejercicio de escritura en primera persona que implica una confrontación conmigo misma al tratar de abandonar parte de lo aprendido a través de los años de posgrado y la defensa de ello como un ejercicio de posicionamiento personal y político que acompaña esta investigación, donde uno de los ejes principales de mi interés es el reconocimiento tanto mío como de quienes participan.

A lo anterior se suma la necesidad de recuperar de manera ética y transparente las narrativas de las colaboradoras, que en más de una ocasión comparten experiencias que implican sentires profundos y sensibles, por ejemplo, cuando mencionan que han recibido amenazas y hostigamiento para que atenten contra su vida; o cuando comparten la manera en que han hecho frente a las violencias por presentarse de manera pública en torneos

rodeadas por hombres; o cuando se les ha requerido favores sexuales a cambio de su participación o de su trabajo.

Durante esta investigación, tuve la oportunidad de realizar una estancia en el Game Research Lab del Center of Excellence in Game Culture Studies de la Universidad de Tampere, en Finlandia, lo cual además de permitirme conocer más investigaciones que se realizan en relación con los videojuegos, también confirma la premisa que presento en las primeras líneas: es apremiante posicionar las temáticas de videojuegos en las agendas de debate y diálogo de las ciencias sociales y humanas en dos sentidos; el primero de ellos en relación con el contexto mexicano y el segundo desde el debate de género, donde se incorpore una perspectiva tanto de las mujeres como del respeto e inclusión de las diversidades sexo-genéricas.

Contrastar las investigaciones realizadas en otras latitudes, me permitió reconocer que el entramado de los videojuegos se concibe como una actividad social de suma relevancia más allá de la importancia en el ámbito monetario e industrial; también desde la relevancia social de las apropiaciones que realizan las personas al respecto y el impacto sociocultural de estas dinámicas que se extienden a otras esferas de la vida cotidiana.

Para octubre de 2023, México se posiciona como el segundo país de América Latina con mayor desarrollo del mercado de videojuegos. Esto se traduce en más 200, 000 millones de dólares (Statista, 2023) y la amplia diversidad que existe en la industria de los videojuegos en nuestro país. Por lo anterior, el reconocimiento tanto de la industria como del entramado de los videojuegos en general es de suma importancia, puesto que, como he mencionado, ello tiene implicaciones socioculturales y económicas de gran impacto.

Redondeando las ideas anteriores, considero de suma importancia continuar con la realización de investigaciones que estén relacionadas con el entramado de los videojuegos. Y, enfatizo también, la necesidad de prestar atención a este sector desde la perspectiva de género y con miradas feministas ya que en este espacio se reproducen tensiones y violencias hacia las mujeres que deben ser no solo atendidas sino contrarrestadas, más allá de las estrategias de resistencia que ellas mismas desarrollan.

Por otra parte, con la importancia de investigar estas temáticas las decisiones metodológicas que tomé durante la realización de esta investigación me permiten puntualizar dos aspectos que considero relevantes. En principio recurro a las propuestas feministas y con perspectiva de género en tanto que se trata de una investigación de, con

y para las mujeres que forman parte del entramado de los videojuegos. En este sentido, las propuestas que utilicé me permitieron acercarme a la experiencia de las mujeres desde elementos que en enfoques tradicionales no son plenamente considerados; tal es el caso de las narrativas de las mujeres, la manera en la que se expresan, los temas que eligen compartir y la manera en que se perciben través de ellos. Busqué la oportunidad de contrastar la información obtenida desde diferentes instrumentos, como la entrevista y la observación, los grupos focales y la encuesta realizada.

El segundo de los elementos que rescato de la aproximación metodológica que realicé, se relaciona con los espacios sociodigitales. Como breve recordatorio apunto aquí que gran parte de esta investigación se realizó bajo el contexto de la pandemia global por la Covid-19. En este sentido, se popularizó el uso de la *etnografía digital* debido a que esta aproximación metodológica se realiza sin necesidad de interacciones presenciales. Sin embargo, aun cuando los instrumentos utilizados fueron a través de redes y espacios sociodigitales, la fundamentación teórica y metodológica no se apega a los lineamientos de la *etnografía digital* ya que esta requiere de un compromiso de largo aliento y en profundidad a desde las distintas plataformas o espacios digitales en los cuales se proponga.

Asimismo, la etnografía digital se interesa por conocer la implicación de las tecnologías en la vida cotidiana de las personas, lo cual no es interés principal para este recorrido. Aun cuando recurro a elementos de distintas redes, considero que el grueso de la información se realiza a través de instrumentos tradicionales y los espacios digitales son solamente el canal a partir de los cuales estos se difunden o aplican, pero no en sí mismos, pensados como parte del análisis *per se*.

El trabajo empírico realizado, representó varios retos, entre ellos destaca la coincidencia con las colaboradoras. En determinado momento pensé que debido al contexto de pandemia y la popularización del uso de plataformas digitales sería más fácil el contacto con ellas, sin embargo, fue un error no tomar en cuenta que las ocupaciones de cada una se habían trasladado también a estos ámbitos, por lo cual, encontrar el momento en el que pudiéramos entrevistarnos o, en el caso del grupo focal, convenir el mejor horario para todas, fue complejo.

Con lo anterior, otro de los retos que se presentaron, fue la basta respuesta que recibí en la encuesta distribuida. El número de mujeres que compartieron conmigo sus datos y experiencias, fue por momentos abrumador, pues no creí que generaría tanto

interés. Encontrar la mejor manera de incorporar algunos de estos resultados fue complejo y al mismo tiempo, me llevó a pensar en la realización de más entrevistas de las que en inicio planifiqué.

A esto se suma el análisis de información y el tratamiento de los datos obtenidos. Ya que me mantengo firme en la recuperación ética y cuidadosa de las narrativas, el trabajo fue arduo y en este recorrido las decisiones sobre cuales fragmentos incorporar y cuáles no, dejó fuera de la presentación de resultados, algunos elementos que, si bien ilustraban de manera profunda las situaciones que aquí planteo, podrían al mismo tiempo poner en una posición vulnerable a quienes colaboran.

Considero que, esta investigación representa un aporte a la comprensión del panorama actual de las mujeres en el entramado de los videojuegos, que si bien no abarca la totalidad de dinámicas que se desarrollan en este entramado, mi acercamiento es actual y novedoso, y proporciona pistas, también, para futuras investigaciones.

Encuentro en mi trabajo que la experiencia se constituye por un lado a través del discurso histórico que enmarca las construcciones de género; donde ser mujer se entiende socialmente en un sentido tradicional, esto es, en respuesta a los roles asignados a las mujeres desde una mirada patriarcal y heteronormada. Las mujeres son ajenas al espacio público, pero también al ocio; su lugar es la domesticidad en este discurso; y eso es lo que enfrentan las mujeres en el entramado de los videojuegos. El mundo de los videojuegos se mueve en el espacio público, en el mundo de la tecnología que históricamente han dominado los varones; de ahí que las videojugadoras se encuentren en sus inicios siempre en un papel de espectadoras o invitadas.

En el caso de las mujeres que trabajan en la industria, se trata también de un espacio público, de liderazgo, negociaciones e intercambios al que no pertenecen comúnmente las mujeres. Ellas se ubican como unicornios en este medio pero siempre con la presión de demostrar que son las mejores en lo que hacen y que son capaces de hacer todo aquello que se pone en duda en razón de su género. Resaltan elementos que pueden parecer perjudiciales para el ejercicio laboral o de la práctica de jugar. Tal es el caso de la noción de juventud: no solamente se trata de que son mujeres en un espacio masculinizado, sino que son mujeres jóvenes. Lo anterior pone de manifiesto estereotipos que rodean tanto a las mujeres, como a las juventudes: por ejemplo, pensar que se trata de actividades temporales, pues se cree que al alcanzar un mayor grado de “madurez” será una actividad que no realizarán más.

O, por otra parte, se pone en tela de juicio el dominio o conocimiento que tienen sobre las actividades que realizan, en el caso de quienes trabajan en el entramado de los videojuegos, pues destaca la coincidencia de la modificación de sus cuerpos o la incorporación de elementos, como la ropa o el maquillaje que les haga “parecer más adulto”. En este sentido, el cuerpo juega un papel de suma importancia para las mujeres ya que este elemento está presente en las tres áreas que incorporo a esta investigación y desde distintas dimensiones: el cuerpo adulto, pero también el cuerpo femenino y en lucha con las representaciones sexualizadas de este. Para el caso de las trabajadoras de la industria se asemeja a la performatividad de un cierto tipo de cuerpo que se relacione con la seriedad y la madurez, y por otro lado que permita incorporarse a espacios de negociación y diálogo.

En relación con las mujeres que juegan, el cuerpo es objeto de críticas, comentarios y burlas que mayormente refieren a temáticas sexuales que al mismo tiempo tienen un tono violento, de sometimiento y acoso y hostigamiento. Esto sucede mayormente durante los juegos en línea y durante los espacios de intercambio como convenciones, competencias o eventos similares.

Las streamers se enfrentan también a estas tensiones de poder, en su caso es el cuerpo la marca que las distingue de otros streamers y del que depende un proceso de alienación en el que las interacciones con los pares son fundamentales. En las narrativas de las colaboradoras, principalmente de quienes hacen *stream* es notoria la tensión que existe con quienes realizan esta misma actividad e incorporan contenidos de carácter erótico y/o sexualizado. Aunque la mayoría de las participantes se posicionan en el respeto a estas actividades, mencionan también que esto afecta y genera tensiones y una suerte de “presión” por parte de los públicos -masculinos principalmente- quienes esperan que todas las mujeres *streamers* se conduzcan por esta misma línea de producción de contenido.

De lo anterior, identifico que, por una parte, la producción de estos contenidos genera un mayor interés en el público masculino y por lo tanto se traduce en una estrategia de monetización y beneficio para las mujeres ya que se trata de dos o incluso más áreas de preferencia masculina: contenido sexual, videojuegos y tecnologías. Por otro lado, se trata de una línea muy delgada entre el vínculo de estos elementos y otras industrias, por

ejemplo, la pornografía, la cual también se encuentra permeada por dinámicas violentas y misóginas.

Lo anterior muestra que el ocio, no es tampoco un lugar para las mujeres, a menos que sean ellas mismas el producto. Las violencias se exageran en este espacio por la exposición que implican los espacios digitales a través de su condición multimedia donde la imagen y la mirada masculina convergen en la experiencia de las mujeres; también por la inmediatez y la ausencia de límites claros que permiten a las personas manifestar conductas que normalmente no se presentarían de cara a las personas, es decir, las barreras temporales y geográficas se desdibuja, y en las interacciones opera una suerte de anonimato.

Aun cuando las colaboradoras lo mencionan e incluso problematizan al respecto de sus sentires y experiencias en torno a estas temáticas, reconozco la importancia de ello y he decidido no incorporarlo en esta investigación, en tanto que: no es el objetivo principal, de esta investigación y, además, son temáticas que considero deben tener un tratamiento y análisis de los datos con otro tipo de aproximaciones tanto metodológicas como de ética y posicionamiento. Estas temáticas mencionadas, quedan como un área de oportunidad para el análisis futuro.

Por otra parte, es latente la desigualdad que se genera desde la reproducción de estereotipos y roles que devienen de la imagen de la mujer en los videojuegos. La representación visual más popular de los personajes femeninos es mayormente sexualizada y esto provoca que quienes juegan no se sientan identificadas por completo, lo cual engrandece las diferencias y tiene efectos en los sentires y percepciones de quienes gustan de jugar.

A ello se suma la gran carga de roles y estereotipos que se atribuyen a las mujeres, pues son ellas quienes tiene más dificultades y tensiones: al querer estudiar, por ejemplo, una ingeniería, lo cual representa un espacio masculinizado o al desempeñarse en un puesto de “alto rango” como ser jefa o administradora, puesto que estas actividades de mando son socialmente atribuidas a los hombres. Abrirse paso en este recorrido tanto de práctica de juego, como de trabajo siendo mujeres jóvenes incrementa, considero, las complejidades y provoca efectos mayores en el desarrollo de sus actividades cotidianas.

Al respecto, las juventudes suelen ser concebidas como un periodo de vida social medio de la infancia y la adultez, pero, más allá de la etapa biológica, socialmente se encuentran bajo nociones de inexperiencia, se les atribuye que son conflictivas o que están

supeditadas a los deseos de las personas adultas. Una de las dicotomías a las cuales las mujeres jóvenes hacen frente, considero, es la decisión entre el *deber ser* dictado por la sociedad contra lo que cada una desea y, además, esto se complejiza con los estereotipos y expectativas sobre las mujeres.

Aun cuando la presencia de las mujeres que realizan actividades laborales en el entramado de videojuegos se encuentra en aumento, reconozco que existe una relación estrecha con la elección de disciplinas por cursar en los niveles de educación superior. Los estereotipos más comunes siguen vigentes en tanto que carreras como ciencias, tecnologías, ingeniería, matemáticas, son atribuidas a los hombres y, aun hoy en día predomina la presencia masculina. Estos campos se asemejan con el entramado de los videojuegos en tanto que son espacios masculinizados; se relacionan fuertemente o dependen de la tecnología, y la participación de los varones en los mismos se inculca y socializa desde la niñez, lo que da sentido a que sean áreas de profesionalización que los hombres eligen con facilidad.

Por otro lado, ya que históricamente las mujeres han sido relegadas a las actividades domésticas y de cuidados, estas ideas se ven reflejadas en las dinámicas de juego: hay personajes cuyas habilidades son *de cuidado y sanación* mientras que otros tienen capacidades y habilidades atribuidas a la *defensa, protección y ataque*. Asimismo, este es uno de los comentarios que los varones consideran más ofensivos y de los que se repiten más comúnmente dirigidos hacia las mujeres que juegan. Afirmaciones como “vete a la cocina” o “prepárame un sándwich” son parte del lenguaje cotidiano que adoptan algunos hombres.

Situaciones como la anterior se traducen además de en espacios de dominio masculino en brechas que atraviesan desde el número de mujeres interesadas en estas áreas hasta los salarios que perciben. Esto añade complejidad a la manera en que las mujeres pueden participar de estas actividades incrementando las diferencias entre hombres y mujeres.

Es importante para mí mencionar que, en las narrativas de las colaboradoras, también se enuncian situaciones de tensión y, principalmente de competencia que suceden entre mujeres. A pesar de que son las menos comunes, reconozco que están presentes e identifico que son resultado de los marcos socioculturales a partir de los cuales hemos sido educadas y socializadas, ya que reproducen lógicas masculinas, donde la

dominación por espacios es la principal disputa: ya sea por mantener popularidad o mayor visibilidad frente a los públicos.

No pretendo afirmar que todas las mujeres que forman parte del entramado de los videojuegos se conducen bajo los mismos posicionamientos personales y políticos, si bien está en incremento la crítica a las dinámicas violentas y machistas y la resignificación de las prácticas, está presente también la carga cultural, incluso de estereotipos que son reproducidos por las mismas mujeres. Sin embargo, identifico también que las colaboradoras de esta investigación coinciden en el interés por establecer dinámicas y prácticas desde perspectivas distintas.

Sumado al resto de las actitudes que se pueden visualizar de los hombres, como procurar mantener el control desde sus parámetros, los comentarios violentos y misóginos, etcétera, la conjugación de estas actitudes pareciera resultado de que la presencia femenina es vista como un acto amenazante a la estructura que establecen los hombres tanto en los productos esperados: como cuerpos sexualizados, las temáticas de juego: donde predominan actividades bélicas, o como en los espacios laborales, donde ellos buscar reducir a las mujeres a objetos de consumo sexualizado o dudan y cuestionan sus capacidades y conocimientos sobre el área.

En este sentido, encuentro grandes similitudes con mi experiencia como investigadora, pues en algunos momentos también he tenido que buscar estrategias para seguir investigando sobre estas temáticas, haciendo frente a estereotipos como el desconocimiento del campo o frente a cuestionamientos sobre la manera a partir de la cual elegí distribuir los instrumentos de recolección de información o, en otros sentidos, frente al estereotipo de la infantilización del tema por ser considerado “poco relevante” para los estudios sociales y socioculturales.

De tal suerte que, el entramado de los videojuegos considera a las mujeres como “intrusas” debido a las lógicas estructurales del mundo de la vida, así como a las condiciones simbólicas y culturales. Los comentarios y actitudes de los hombres frente a las mujeres, parece funcionar como un ordenador social a partir del cual también se eliminan las posibilidades de descanso, ocio y juego.

Así entonces, la experiencia de las mujeres en este entramado pareciera atravesar por una multiplicidad de masculinizaciones, ya que, desde distintas aristas de análisis, los campos a los que pertenecen tanto los videojuegos como la práctica y la profesionalización están insertos en lógicas de dominio por parte de los hombres y donde

las mujeres se encuentran no solo en constante tensión, sino también en una búsqueda continua de estrategias de permanencia y búsqueda de resignificación de espacios, interacciones y personajes.

El objetivo de ellas es mantenerse presentes, ya sea jugando o trabajando, por lo cual, la colaboración en equipo, reconocerse y conocerse, hacer vínculos con otras o buscar generar lo que denominan espacios seguros son formas a partir de las cuales se apropian y resignifican estos espacios tradicionalmente masculinizados. La experiencia de la colaboración entre mujeres es también un intercambio de prácticas culturales que comparten un mismo propósito: la resignificación y reapropiación del entramado de los videojuegos desde lógicas distintas a las tradicionalmente compartidas en este y otros ámbitos de la sociedad.

En relación con lo anterior, los posicionamientos que explicitan principalmente quienes trabajan como parte de esta industria van desde felicitaciones por los nuevos enfoques y temáticas de los juegos, hasta la identificación y reconocimiento de los lenguajes que hacen uso, aquellos más cargados a la neutralidad o priorizando palabras en femenino. Ellas explicitan que, de manera consciente, se han comprometido con evitar reproducir estereotipos de género.

A lo largo del desarrollo del trabajo de campo, a través de las entrevistas, grupo focal y la encuesta, es notorio que, aun a pesar de todas las tensiones que las mujeres viven en este entramado, tienen trayectorias largas de juego o de interés en el entramado de los videojuegos, lo cual pone de manifiesto la necesidad del tiempo libre, de recreación y ocio, como un elemento primordial que se incorpora a la vida cotidiana de las mujeres.

Pese al escenario que se revela en las narrativas, también se hace evidente que las mujeres, a través de su subjetividad y en las dimensiones afectiva y corporal, manifiestan un malestar, se cuestionan, reflexionan y establecen estrategias de acción para actuar a través del lenguaje, pero también a través de sus acciones y las formas de autorepresentarse en cada uno de estos ámbitos. La toma de conciencia de las mujeres se presenta en las videojugadores, y en las trabajadoras de la industria, así como en las streamers. En los tres ámbitos es latente el deseo de sobresalir como mujeres, pero también de construir la empatía con otras, de apoyarse con otras mujeres y tomar acciones muy explícitas para manifestar las afectaciones que experimentan en estos ambientes de hostilidad y violencia.

Esto es, aún con las tensiones y retos que todo lo anterior puede significar para ellas, jugar y trabajar en el entramado de los videojuegos ha sido un acto continuo a manera de “rebeldía” pero también de resistencia y revolución: apropiándose de este espacio masculinizado desde lógicas femeninas, en colaboración y compañía de otras con quienes se comparten los mismos gustos, las mismas intenciones y posturas.

Referencias

- Ahmed, S. (2004) *The Cultural Politics of Emotions*. Edinburgh University Press
- Ahmed, S. (2010) *Happy Objects*. En Gregg, M. y Seigworth, G. (eds.) *The Affect Theory Reader*, (pp. 29-51).Duke University Press.
- Al-Saji, A. (2017) *Feminist Phenomenology*. En Garry, A., Khader, J., y Stone, Al. *The Routledge Companion to Feminist Philosophy*, (pp. 143-154). Routledge
- Aquino, A. (2013) La subjetividad a debate. En *Sociológica*. Año 28, pp. 259-278
- Alcoff, L. (2006) *Visible Identities: Race, Gender and the Self*. New York, US: Oup Usa.
- Ball, M. (1998) *Remarks on Visual Competence as an Integral Part of Ethnographic Fieldwork Practice: en The Visual Availability of Culture Image-based Research A Sourcebook for Qualitative Research* pp. 116-129
- Bamberg (2020), *Narrative Analysis: an Integrative Approach Small Stories and Narrative Practices*, en *Qualitative Analysis: Eight Approaches for the Social Sciences*. SAGE
- Beauvoir, S. (1946) *El segundo sexo*. Buenos Aires. Siglo Veinte.
- Butler (1990), *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Estados Unidos, Routledge.
- Bengtsson, T y Andersern, D. (2020) *Narrative Analysis: Thematic, Structural and Performative*. En *Qualitative Analysis: Eight Approaches for the Social Sciences*; Järvinen, M., Mik-Meyer, N., Eds. pp. 265-282
- Berg, A.-J. and Lie, M. (1995) *Feminism and Constructivism: Do Artifacts Have Gender? Science, Technology & Human Values*, 20, 332-351.
<http://dx.doi.org/10.1177/016224399502000304>
- Blazquez, N. (2012) *Epistemología feminista: temas centrales*. En *Investigación feminista. Epistemología, Metodología y Representaciones sociales*. UNAM, México.
- Blazquez, Flores y Ríos (2012) *Investigación feminista. Epistemología, Metodología y Representaciones sociales*. UNAM, México.

- Bourdieu, P. y Wacquant, L. (1992) *Invitación a la sociología reflexiva*. Siglo XXI editores.
- Brah, A. (1996) *Cartographies of Diaspora: Contesting Identities*. Londres: Routledge.
- Cabra, N. (2010). Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad. *Signo y Pensamiento*, XXIX(57),162-177. ISSN: 0120-4823. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86020052010>
- Canales, M. (coord.) (2006) *Metodologías de la investigación social*. Introducción a los oficios. LOM. Santiago.
- D'Ignazio, C. & Klein, L (2020), *Data Feminism*. The MIT Press.
- Cavarero, A. (2000). *Relating narratives: Storytelling and selfhood*. London: Routledge.
- Cerón, J. (2018) *Proceso Productivo y Contrucción de identidades en los streamers de videojuegos*. [Tesis de Maestria] Universidad Autónoma Metropolitana, Iztapalapa
<http://tesiuiami.izt.uam.mx/uam/aspuam/presentatesis.php?recno=22552&docs=UAMI22552.pdf>
- Chess, S. (2017) *Ready Player Two. Women Gamers and Designed Identity*. United States. University of Minnesota. 10.5749/minnesota/9781517900694.001.0001
- Chess, S. (2020) *Play Like a Feminist*. United States. University of Minnesota
- Cisterna, F. (2007) *Manual de Metodología de la Investigación Cualitativa para Educación y Ciencias Sociales*. Chile. Universidad del Bio-Bio.
- Cockburn (2009)
- Crenshaw, K. (1989) *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*. University of Chicago Legal Forum
- Cuenca, D. (2014) *Mediaciones presentes en la articulación de sentido de los hardcore gamers a través de práctica con los videojuegos*. [Tesis de grado] UNAM. México
- Cuenca, D. (2018). *GAME STUDIES*. Estado del arte de los estudios sobre video game [1]. *Revista Luciérnaga / Comunicación*. Año 10, N19. Págs. 13- 24.
- De Lauretis, T. (1989) *La tecnología del género*. En *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction*. Londres

- Entertainment Software Association, (2022) *Essential Facts About the Videogame Industry*. <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Esquivel, J. (2021) Experiencia y Significado: aportes feministas al debate. En *Revista latinoamericana de filosofía política*. 10 (4), pp. 51-79. En Memoria Académica. https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.13205/pr.13205.pdf
- Fernández, C. (2014) La problemática representación de las mujeres en los videojuegos con la industria. En *Revista de Estudios de Juventud*. 14 (106) pp. 93-108
- Figlerowicz, M. (2016) Affect Theory Dossier. An Introduction. En *Qui Parle* 20 (2) pp. 13-18 <http://www.jstor.org/stable/10.5250/quiparle.20.2.0003>
- Flick, U.(2004) *Introducción a la Investigación Cualitativa*, Ediciones Morata S. L., Madrid, España
- Flick, U. (2007) *Qualitative Data Collection*. London. SAGE
- Kornblit, A. (2007) *Metodologías cualitativas en ciencias sociales*. Buenos Aires: Editorial Biblos. Pp. 9- 33
- Fox, E. (1987) The gender/Science System: Or, Is Sex to Gender as Nature to Science? *Hypatia*, Vol. 2, No. 3, Feminism & Science, 1. Pp.37-49 <http://www.jstor.org/stable/3810121> .
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. En *New media & society*, 19(8), 1290-1307.
- Fraser, N. (2005) Mapping the Feminist Imagination: From Redistribution to Recognition to Representation. En *Constellations* 12 (3), pp. 295-307 <https://doi.org/10.1111/j.1351-0487.2005.00418.x>
- Freeman, G. & Donghee Y. (2020) Streaming your Identity: Navigating the Presentation of gender and sexuality trough live Streaming. En *Compuret Supported Cooperative Work* (pp. 795-825) DOI 10.1007/s10606-020-09386-w
- Gala, R. y Samaniego, F. (2021) Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina. En *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (130) <https://doi.org/10.18682/cdc.vi130.4892>
- Geertz, C. (1973) *La interpretación de las culturas*. New York. Gedisa.

- Gil-Juárez, Adriana y Vall-llovera, M (2009) Género, TIC y videojuegos. Barcelona UOC.
- Gómez, E., Ardévol, E. (2010) Playful embodiment: body and identity. Performance on the Internet. *Quaderns*, 26. Pp. 41-60 ISSN: 0211-5557
- González, J. (2015) El papel del videojuego en la generación, asimilación y Consolidación de estereotipos de género. En *Videojuegos: diseño y sociología*. (4) 5, pp. 311-325
- González, M. (2017) Ciencia, tecnología y género. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) - Paraguay
- Gray, K., Voorhees, G. & Vossen, E. (2018) Feminism in play. USA. Palgrave Macmillan
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6>
- Gregg, M. y Seigworth, G. (2010) The Affect Theory Reader. Durham y London. Duke University Press
- Grossberg, L. (1996) 1996. The Guattari Reader. Ed. Gary Genosko. London: Blackwell.
- Grossberg, L. (2010) "Affect's Future: Rediscovering the Virtual in the Actual." En Gregg, M. y Seigworth, G. The Affect Theory Reader. Durham y London. Duke University Press. pp. 309-038
- Grosz, E. (1994) Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism. Bloomington: University of Indiana Press
- Gutiérrez-Portillo, S. (2022) De chicas a Ingenieros: género y discurso en la universidad. México. Universidad Autónoma de Baja California
- Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. En *Feminist Studies*. Vol. 14, No. 3.
<http://www.jstor.org/stable/3178066> (pp. 575-599)
- Haraway, D. (1991) Manifiesto Ciborg. El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado.
- Haraway, D. (1996) Ciencia, cyborgs y mujeres. Madrid: Cátedra Heller
- Harding, S. (2004) A Socially Relevant Philosophy of Science? Resources from Standpoint Theory's Controversiality. En *Hypatia*. 19 (1) pp. 25-47
<https://www.jstor.org/stable/3810930>

- Harding, S. (1988) Is there a feminist method? En *Feminism and Methodology. social science issues*. Indiana University Press.
- Harding, S. (1992). Rethinking standing point epistemology: what is “strong objectivity?” *The Centennial Review*. Vol. 36. No. 3. Pp.437-470
<http://www.jstor.org/stable/23739232>
- Harding, S. (2010). ¿Una filosofía de la ciencia socialmente relevante? Argumentos en torno a la controversia sobre el punto de vista feminista”.
- Harvey, A., y Shepherd, T. (2016) When passion isn’t enough: gender, affect and credibility in digital games design. En *International Journal of Cultural Studies* pp. 1- 17 DOI: 10.1177/1367877916636140
- Haumi-Sutton, A y Varela-Ruiz, M. (2012) La técnica de grupos focales. 2 (5) pp.55-60 México. UNAM
- Heinämaa, S. (2017) Sex, Gender, and Embodiment. In Dan Zahavi (ed.), *The Oxford Handbook of Contemporary Phenomenology*. Oxford University Press
- Hochschild, A. (1983). *The managed heart: The commercialization of human feeling*. Berkeley: Univ. of California Press.
- Ihde, D. (2004) *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas Tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: UOC.
- Janish, E. (2018) Shoot the Gun Inside: Doubt and Feminist Epistemology in Video Games. En Gray, K., Voorhees, G. & Vossen, E. (2018) *Feminism in play*. USA. Palgrave Macmillan <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6>
- Katayama, R. (2006) *Introducción a la Investigación Cualitativa: Fundamentos, métodos, estrategias y técnicas*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Kruks, S. (2014). Women's ‘lived experience’: feminism and phenomenology from Simone de Beauvoir to the present. In M. Evans C. Hemmings, & M. Henry *The SAGE handbook of feminist theory* (pp. 75-92). SAGE Publications Ltd, <https://www.doi.org/10.4135/9781473909502.n5>
- Levy, P. (2007) *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. México. Anthropos.
- Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R. y Zilber, T. (1998) *Narrative Research. Reading, Analysis, and Interpretation*. SAGE Publications.
- Lincoln, N., y Guba, Y. (2012) *Manual de Investigación Cualitativa*. Gedisa.

- López-Roldán, P. y Fachelli, S. (2015) Metodología de la Investigación Social. Universidad de Buenos Aires.
- Malaby, T. y Burke, T. (2009) The short and happy life of interdisciplinarity in Game Studies en "Games and culture" 4 (4) Pp. 323-330
- Malkowski, J., & Russworm, T. M. (2017). Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games. Indiana University Press.
- Mansfield, N. (2000) Subjectivity. Theories of the self from Freud to Haraway (13-24)
- Margulis, M. y Urresti, M. (1998). La construcción social de la condición de juventud. En: Cubides, H., Laverde, M.C. & Valderrama, C. (editores) (1998). Viviendo a toda. Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Bogotá: Siglo del Hombre Editores
- Mariner, B. (2012) Aspectos socioculturales del ciberespacio comunidades y videojuegos como elementos socializantes de la sociedad de la información [Tesis de grado] Universidad Complutense de Madrid. España
- Martínez, M. Luxán, M. Et. Al., (2014) Experiencias de investigación feminista : propuestas y reflexiones metodológicas. En *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*, 14 (4). p. 3-16. DOI 10.5565/rev/athenea.1513 <https://ddd.uab.cat/record/127863>
- Mendez, A. (2017) Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados
- Mendieta, G. (2015) Informantes y muestreo en investigación cualitativa. En *Investigaciones Andina* 17 (30) pp. 1148-1150 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=239035878001>
- Micó, M. (2017). La transmisión de roles de género y estereotipos de la mujer a través de los videojuegos.
- Moreno, C. (2019) Los mecanismos de valoración simbólica de los videojuegos como generadores de desigualdad contra las mujeres videojugadoras en Blanco, M. y Sainz, C. (Coords) *Investigación joven con perspectiva de género IV* (pp. 136-148)
- Morgan, D. y Hoffman, K. (2018) Focus Group. En Fick, U. (2018) *The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection*. <https://doi.org/10.4135/9781526416070>

- Muriel, D. y Crawford, G. (2018) Video Games as culture. Considering the role and importance of video games in contemporary society- London: Routledge, ISBN: 9781138655119
- Murray, M. (2018) Narrative Data en *The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection* SAGE pp. 264 - 279
- Newbery, M. (2013) Gender and the Game Industry: The Experiences of Female Game Workers. [Tesis de grado] School of Communication. Faculty of Communication, Art & Technology. Winnipeg, Canada.
- Taylor, N y Stout, B. (2020) Gender and the two-tiered system of collegiate esports. En *Critical Media Studies in Communication* 37 (5) pp. 451-465. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>
- Orozco Gálvez, R., & Patiño Torres, J. F. (2014). Investigaciones sobre videojuegos masivos en línea: hacia un estado de la cuestión. *Revista Ciencias Humanas*, 11(1), 15–26. <https://doi.org/10.21500/01235826.1803>
- Ortner, S. (2006) Entonces, ¿Es la mujer al hombre lo que la naturaleza a la cultura? AIBR. *Revista de Antropología Iberoamericana*. En *Revista de Antropología Iberoamericana*. 1 (1) pp. 12-21 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62310103>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017) Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. En *International Journal of Morphology*. 35 (1) pp. 227-232 <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>.
- Pérez, E. y Montoya, G. (Coords.) Jóvenes entre plataformas sociodigitales: culturas digitales en México. México. UNAM
- Quispe, A. (2013) El uso de la encuesta en las ciencias sociales. México. UATx
- Ramazanoğlu, C. & Holland, J (2002) Feminist Methodology Challenges and Choices
- Ramos, M. y Pérez, Ó. (2009). Hacia el horizonte comunicativo en los estudios del videojuego. *Comunicación*, No 7, Vol., pp. 1-5. ISSN 1989-600X
- Rodriguez, A. (2019) Identidades y relaciones interpersonales en jóvenes videojugadores [Tesis de Maestría] Universidad Autónoma Metropolitana.
- Roulstonand, K. y Choi, M. (2018) Qualitative Interviews. En *Flick, U. (2018) The SAGE Handbook of Qualitative Data Collection*. pp. 233-249

- Rubio, M. (2013) Habitando el filo del espejo: tecnología y subjetividad. *Revista de estudios de juventud*. 13 (102). 54-67
- Sánchez, L. y Cortés, G. (2017) Video Juegos y Estudios de Género: Una apuesta al cambio desde la formación de profesoras y profesores en Artes Visuales. En *Revista Educación y Tecnología*, 3 pp. 62-79
- Sarkeesian, A. (2013) Ms. Male Character – Tropes Vs. Women. En *Feminist Frequency*. <https://feministfrequency.com/video/ms-malecharacter-tropes-vs-women/>.
- Saukko, P. (2003) *Doing Research in Cultural Studies. An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. SAGE Publications
- Scott, J.W. (1992) 'Experience', in J. Butler and J.W. Scott, *Feminists Theorize the Political*. London: Routledge. pp. 22–40.
- Sepúlveda, P. (2007) Reproducción del modelo sociocultural por medio de los videojuegos bajo el paradigma de la posmodernidad. [Tesis de Grado] Universidad del Bio-Bio. Chile
- Shaw, A. (2010). What is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture*, 5(4), 403–424. Simmel, 2002
- Soria Guzmán, M. I. (2020). Mujeres hacker, saber-hacer y código abierto: tejiendo el sueño hackfeminista. *LiminaR Estudios Sociales y Humanísticos*, 19(1), 57–74.
- Spinoza, B. 1959. *Spinoza's Ethics: And on the Correction of the Understanding*, trad. A. Boyle, Londres, Everyman's Library.
- Stanley, L. (2010). On small and big stories of the quotidian: The commonplace and the extraordinary in narrative inquiry. In D. Robinson & P. Fisher (Eds.), *Narrative, memory and ordinary lives*. pp. 1–24. Huddersfield: University of Huddersfield Press.
- Steinkuehler, C. (2006). Why Game (Culture) Studies Now? *Games and Culture*, 1(1), 97–102.
- Silvia Stoller (2014) Phenomenology and the Poststructural Critique of Experience. En *International Journal of Philosophical Studies*, 17 (5) pp. 707-737, DOI: 10.1080/09672550903301762
- Szurmuk, M. y McKee, R. (2009) *Diccionario de Estudios culturales latinoamericanos*. Instituto Mora/Siglo XXI, México.

- Torbenfeldt, T. y Andersen, D. (2020) Narrative analysis: thematic, structural and performative. En Järvinen, M. y Mik-Meyer, N. (2020) *Qualitative Analysis. Eight Approaches for the Social Sciences* SAGE pp. 265- 282
- Trépanier-Jobin, G. y Bonenfant, M. (2017) Bridging Game Studies and Feminist Theories. En *Kinephanos*. pp. 24-53
- Twitch Tracker, (s.f.) Twitch watch time statistics. Recuperado el 20 de noviembre de 2023. De <https://twitchtracker.com/statistics/watch-time>
- Wajcman, J. (2006) El tecnofeminismo. Valencia. Ediciones Catedra
- Wajcman, J. (2010) Feminist theories of technology. En *Cambridge Journal of Economics*. 34 (1) pp. 143-152 <https://www.jstor.org/stable/24232027>
- Wajcman, J. (1991). Patriarchy, technology, and conceptions of skill. En *Work and Occupations*, 18(1), 29–45. <https://doi.org/10.1177/0730888491018001002>
- Winocur, R. (2009). El impacto de la convergencia tecnológica en la generación de nuevos escenarios culturales, políticos y comunicativos en América Latina. En M. Aguilar, E. Nivon, M. Portal, & R. Winocur (Eds.), *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica* (pp. 245–262). Barcelona, España: Anthropos.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). (2014). *The Routledge companion to video game studies*. Routledge.
- Wolkowitz, C. (2006). *Bodies at work*. Sage Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781446218570>
- Woodiwiss, Smith & Lockwood, (2017) *Feminist Narrative Research: Opportunities and challenges*.
- Young, I (1990) *Throwing Like a Girl and Other Essays in Feminist Philosophy and Social Theory*

Anexos

Anexo 1

Guía de entrevista



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA
CALIFORNIA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
CULTURALES-MUSEO



DOCTORADO EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES

Guía de entrevista narrativa-de género

Nombre de la entrevistadora: Ana Valeria Rodriguez Barrientos

Nombre de la entrevistada:

Lugar de la entrevista:

Fecha y duración:

Objetivo: A través de una pregunta o premisa generadora se busca conocer a partir de la narrativa de las jóvenes usuarias de videojuegos las experiencias derivadas de la práctica y/o trabajo relacionado con los videojuegos

Ejes exploratorios esperados:

Narrativa: De sí mismo, de su historia, de los usuarios, de la interacción con otros.

Lenguaje: al hablar de la industria, de otros usuarios, de quien no es usuario, de los juegos.

Auto representación y autopercepción: Formas de autonombrarse, reconocimiento de lxs otrxs y ante lxs otrxs.

Diferenciaciones de género: Cualquier elemento que identifique diferencias entre hombres y mujeres

Emotividad: Cualquier emoción

Frase detonadora

Para videojugadoras y streamers

Quiero pedirte que me cuentes con detalle cómo se produce tu historia en relación con los videojuegos. ¿Cuál ha sido tu experiencia? Puedes comenzar recordando como fue tu primer acercamiento a ellos, que edad tenías, y poco a poco puedas enunciar todo lo que te ha sucedido en relación con esto hasta el día de hoy.

Para trabajadoras de la industria:

Quiero pedirte que me cuentes con detalle cómo tomaste la decisión de trabajar en la industria de los videojuegos. ¿Cuál ha sido tu experiencia? Puedes comenzar recordando como fue tu primer acercamiento a ellos, que edad tenías, y poco a poco puedas enunciar todo lo que te ha sucedido en relación con esto hasta el día de hoy

Anexo 2

Carta de aseguramiento de confidencialidad

CARTA DE ASEGURAMIENTO DE CONFIDENCIALIDAD

Lugar y fecha: _____

Por medio de la presente, yo Ana Valeria Rodriguez Barrientos me comprometo al uso responsable y no divulgación de toda la información recabada durante esta actividad, así mismo confirmo que no serán usados a conveniencia personal ni con distinta finalidad a la aquí mencionada, los datos explicitados por _____, dado que esta actividad es unicamente con fines académicos para la realización de la investigación cualitativa entorno a las experiencias de mujeres en relación con la cultura de los videojuegos respaldada por el Instituto de Investigaciones Culturales de la Universidad Autónoma de Baja California.

Se confirma la extrema confidencialidad y un tratamiento profesional de todos los datos recabados y del mismo modo me comprometo a resguardarlos de forma ética y adecuada para evitar cualquier mal uso de información.

Este acuerdo de confidencialidad es permanente e irrevocable bajo ninguna circunstancia ni personal ni académica.

Ana Valeria Rodriguez Barrientos

De conformidad

Anexo 3

Encuesta adaptada a Word de Google Forms

Mujeres y videojuegos

¡¡Gracias por tu colaboración!! Como parte de mis estudios de doctorado he propuesto hacer un acercamiento a mujeres videojugadoras para conocer sus experiencias y trayectorias de juego. Los datos que aquí compartas están protegidos, son privados y anónimos, solamente con fines estadísticos. Esta es la primera etapa del estudio y te agradezco tu interés y colaboración. Te preguntaremos en las últimas líneas si te gustaría ser contactada para las siguientes etapas. Nuevamente ¡¡Muchas gracias!! por apoyar a esta estudiante de posgrado. Sigue jugando :D

1. Correo
2. Nombre o Alias
3. Edad
 - a. 15-20 b. 21-25 c. 26-30 d. 31-35 e. 36-40
 - f. 41-45 g. 45 o más
4. Ocupación
5. Nivel de estudios (último que cursaste o estés cursando) (Marca solo uno)
 - a. Bachillerato/Preparatoria b. Licenciatura c. Maestría d. Doctorado
 - e. Otro
6. Lugar de Residencia (Estado)
7. ¿En qué dispositivo juegas? (Puedes elegir más de una)
 - a. PC b. Nintendo (cualquiera) c. Xbox (cualquiera)
 - d. Play Station (cualquiera) e. Celular (cualquiera)
8. ¿Cuánto tiempo tienes jugando? (Marca solo uno)
 - a. Menos de 1 año b. 1-5 años c. 6-10 años d. 11-15 años
 - e. más de 15 años
9. ¿Cuánto tiempo a la semana juegas videojuegos? (Marca solo uno)
 - a. Menos de 1 hora b. 1-3 hrs. c. 4-6 hrs. d. 7-9 hrs.
 - e. 10-12 hrs f. más de 12 hrs.
10. La primera vez que jugaste videojuegos estaba: (Marca solo uno)
 - a. Solamente b. Acompañada de un familiar hombre c. Acompañada de una familiar mujer d. Acompañada por un amigo hombre e. Acompañada de una amiga mujer

11. Te consideras: (Marca solo uno)
a. Gamer b. Videojugadora c. Jugadora Casual d. Ninguna
12. ¿Cuál es tu videojuego favorito?
13. ¿Por qué juegas videojuegos? (Puedes seleccionar más de una)
a. Para divertirme b. Para distraerme/desestresarme
c. Para convivir con alguien
d. Quiero mejorar para ser profesional
e. Quisiera ser streamer f. Para conocer personas g. Otro
14. ¿En qué momento del día juegas? (Puedes seleccionar más de una)
a. Cuando termino mi jornada de escuela/trabajo
b. En cualquier momento c. Cuando me invitan
d. Por las noches/Antes de dormir e. Otro
15. El avatar/personaje con el que juegas es: (Marca solo uno)
a. Masculino b. Femenino c. No es relevante para mi
16. Lo que estudias o estudiaste ¿Se relaciona con los videojuegos? (Marca solo uno)
a. Si b. No
17. ¿Has considerado o consideraste estudiar algo que se relacione con los videojuegos? (Marca solo uno)
a. Si b. No
18. ¿Conoces personalmente a alguna mujer que trabaje en la industria de los videojuegos? (Marca solo uno)
a. Si b. No
19. ¿Conoces personalmente a alguna mujer que sea streamer o influencer de videojuegos? (Marca solo uno)
a. Si b. No
20. ¿Omites decir que juegas o que te gustan videojuegos por pena o temor? (Marca solo uno)
a. Si b. No
21. ¿Consideras que el ambiente de los videojuegos es negativo hacia las mujeres? (Marca solo uno)
a. Si b. No
22. ¿Por qué?
23. Si has experimentado algún momento de discriminación o violencia en el entorno de los videojuegos, por ser mujer, puedes compartirlo aquí (recuerda que tus respuestas son privadas y solo serán utilizadas con fines académicos)
24. ¿Estás dispuesta a ser contactada en las siguientes etapas de este estudio (Marca solo uno)
a. Si b. No

25. ¿A través de que medio te gustaría ser contactada? (Marca solo uno)
- a. Whatsapp b. Facebook c. Correo electrónico d. Otro
26. Medio de contacto (por favor deja tu WhatsApp, usuario de Facebook o correo electrónico)