



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES**

**El videojuego como tecnología de
biopoder y masculinización: el caso de**

Overwatch

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN SOCIOLOGÍA

P R E S E N T A:

JULIO CÉSAR FLORES VILCHIS



DIRECTORA DE TESIS:

DRA. SELENE ALDANA SANTANA

Ciudad Universitaria, CDMX. 2021



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción	3
Capítulo 1. Breve recorrido histórico del videojuego	7
1.1 Más allá del proyecto Manhattan	7
1.2 <i>Atari</i> y la popularización del videojuego	9
1.3 El boom de la industria japonesa	11
1.4 Guerra de consolas y la situación actual de los videojuegos	13
1.5 México y la industria del videojuego	14
1.6 Mujeres en la industria del videojuego	15
Capítulo 2. Principales ejes temáticos en la investigación del videojuego	20
2.1 El objeto de estudio de la ludología	20
2.2 El espacio público y la euforia de <i>Pokemon Go</i>	23
2.3 <i>E-Sports</i> y la complejidad de las reglas de convivencia social	24
2.4 Roles de género y personajes femeninos en los videojuegos	25
2.5 La desconexión moral en los videojuegos violentos	28
Capítulo 3. El juego a través de la sociología	31
3.1 El juego a través de la cultura	31
3.2 El juego desde los jugadores	32
3.3 El juego en el proceso de la civilización	35
3.4 El juego como metáfora en la teoría de campos de Pierre Bourdieu	37
3.5 El juego como elemento explicativo	38
Capítulo 4. El videojuego como pieza del dispositivo de género.	41
4.1 La categoría de género	41
4.1.1 Contexto sociohistórico de la categoría de género	42
4.1.2 La desnaturalización de la categoría de género	43
4.1.3 El artificial estatus de inferioridad en la mujer	45
4.1.4 Breve repaso de la categoría de género	46
4.2 El sutil adiestramiento del rol de género	48
4.2.1 Dispositivo	48
4.2.2 Tecnología de biopoder	50
4.2.3 Biopoder y biopolítica	51

4.3	Violencia hacia la mujer	52
4.4	El videojuego como tecnología biopolítica de masculinización	56
4.4.1	Rasgos de la masculinidad	56
4.4.2	Elementos que promueven la masculinidad en el videojuego	57
Capítulo 5. Overwatch como tecnología de biopoder		61
5.1	¿Por qué escogimos Overwatch?	61
5.2	Como se juega Overwatch	66
5.2.1	Modos de juego	66
5.2.2	Roles disponibles	67
5.2.3	Recompensas	68
5.3	Discurso y género	68
5.3.1	El discurso	69
5.3.2	El análisis crítico del discurso	70
5.3.3	Discurso y patrones comunicativos de género	71
5.4	Esquema de análisis	72
5.5	Una historia de heroínas, héroes, robots y terroristas	75
5.5.1	Discurso y patrones comunicativos de género	75
5.5.2	Los personajes de Overwatch	76
5.5.2.1	Brigitte Lindholm	76
5.5.2.2	Reinhardt Wilhelm	78
5.5.2.3	Jesse McCree	80
5.5.2.4	Elizabeth Caledonia "Calamity" Ashe	83
5.5.2.5	Ana Amari	84
5.5.2.6	Gabriel Reyes	86
5.5.2.7	Angela Ziegler	88
5.6	Trabajo lúdico	89
5.6.1	El tipo duro	90
5.6.2	La mujer ¿perfecta?	92
5.6.3	La femme fatale	93
Conclusiones		96
Bibliografía		100

Introducción

El entretenimiento es una actividad importante en la vida del ser humano debido a que proporciona emociones agradables que contrarrestan el estrés producido por las actividades cotidianas como el trabajo o la escuela (Elias. 1992). De todas las actividades lúdicas que existen, el videojuego ha cobrado protagonismo en los últimos años. Tan solo en el año 2018 la industria del videojuego tuvo ganancias de 134.900 millones de dólares y crece en promedio 10.9% cada año (Newzoo. 2018). En el caso de México, existen 68,7 millones de videojugadores (ICEX. 2020) y gastan un promedio de 1.6 mil millones de dólares al año en videojuegos (Newzoo. 2018). Por esta razón, es necesario que la sociología y las ciencias sociales en general se interesen en el videojuego, no solo en la interacción entre videojugadores (Garfias. 2018), sino en el contenido de los videojuegos.

Es importante estudiar el videojuego porque puede ser una forma de transmisión de un discurso ideológico que cumple con una agenda política, social, económica y cultural que los videojugadores asimilan e integran en su identidad, por lo que Andrea Sacchi (2019) le llama producto ideológico. El videojuego como producto ideológico promueve ciertas prácticas, entre ellas la división binaria de los roles de género, los rasgos de la masculinidad y la violencia militarizada, garantizando la reproducción de la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres (Connell. 2005). Por su parte Jasper Juul (2013) considera que los videojuegos promueven una cultura laboral que está indisolublemente conectada con las concepciones histórico-culturales del trabajo y la productividad, creando así una autoformación de la virilidad (Chang. 2017). En base al trabajo de Gareth Healey (2016) y Morales Arciaga (2015: 334) el videojuego, sobre todo los del género de disparos en primera persona o *First Person Shooter (FPS)*, se asientan

en el discurso patriarcal que refuerza los rasgos de la masculinidad, y constituye, por lo tanto, una tecnología de biopoder.

Estudiar el videojuego como cobra relevancia debido a que la violencia de género se fundamenta en un conjunto de imágenes discursivas y tecnologías de biopoder que fomentan ideas, creencias, mitos, representaciones y «habitus» que legitiman un orden social de relaciones de poder donde el varón domina a la mujer. Bajo esta lógica el cuerpo de la mujer se vuelve un objeto sexualizado y de consumo, es decir, una mercancía (Barbosa Sánchez, Araceli. 2018: 16-18). La objetivación sexual de la mujer se refiere al acto de mirar, tratar y valorar a la mujer en base al uso que se le puede dar a su cuerpo o partes de su cuerpo para el placer sexual del varón (Fredrickson y Roberts. 1997).

Ese orden social patriarcal se encarna en mandatos de género específicos para las personas: mandatos de feminidad y mandatos de masculinidad. En éstos se socializa desde la primera infancia con todo tipo de recursos, uno de los primeros y principales, los juegos, que gran parte de las veces se encuentran generizados. Por ello, se ha considerado pertinente emprender el estudio sociológico del videojuego, por ser una actividad lúdica que la sociedad considera casi exclusivamente masculina (Cabañes. 2012, 2020) y que ha cobrado relevancia en los últimos años (Newzoo. 2018). Resulta de la mayor importancia analizar las distintas partes del videojuego que normalizan, reproducen y refuerzan los rasgos de la masculinidad y la violencia contra la mujer.

Cabe destacar que de acuerdo con el Observatorio de igualdad de género de América Latina y el Caribe (2020), México es uno de los países con mayor cantidad de feminicidios de la región. Mientras que ONU Mujeres (2018) señala que 6 de cada 10 mujeres en México ha sufrido violencia física y/o sexual en algún momento de su vida. Según un informe de la organización México Evalúa, 10 mujeres son asesinadas al día y el 97% de los feminicidios quedan sin resolver (Corona. 2021). La situación ha llegado a tal punto que el presidente Andrés Manuel López Obrador ha reconocido que la violencia contra la mujer es un problema grave que va en

aumento, tan solo en los primeros 5 meses de 2021 los feminicidios incrementaron un 7.1% y las violaciones un 30% (Guillén. 2021; López Pérez. 2021).

En síntesis, los videojuegos promueven un discurso basado en el binarismo sexual y los roles de género (hombre / mujer), el uso de la violencia para resolver problemas y una cultura laboral basada en la productividad. Reproduciendo, normalizando y promoviendo los supuestos que propician la violencia contra la mujer, es decir, el jugar videojuegos no vuelve violentos a los videojugadores, pero sí adiestra y refuerza los rasgos de la masculinidad, que se manifiestan en aspectos como los códigos de actuación, vestimenta y de trato a la mujer. Por lo que esta investigación se propone analizar la forma en que el discurso audiovisual y las mecánicas de juego del videojuego *Overwatch* normalizan, reproducen y fomentan los mandatos de la masculinidad hegemónica.

Por lo tanto, el objetivo de la presente investigación es analizar a los videojuegos como parte de un dispositivo de género que reproduce y promueve el modelo de la masculinidad hegemónica que es dominante en la vida cotidiana y la mayoría de las esferas de la vida social en la sociedad mexicana contemporánea. En específico, hacer un análisis del discurso de la trama, personajes y contenido visual del videojuego *Overwatch* para identificar los elementos en los que está presente el modelo de la masculinidad hegemónica. El análisis se enmarca en un enfoque estructural que permite entenderlo como un componente más de un enorme dispositivo que establece un orden de género basado en la desigualdad y la violencia contra las mujeres.

En la investigación se reconstruirán tres tipos de abordajes analíticos que se han hecho del juego desde la sociología: 1) Como objeto de estudio (Huizinga. 2007; Caillois.1986; Elias y Dunning. 1992). 2) Como metáfora para mostrar de una manera asimilable la complejidad social (Bourdieu. 2000a). 3) Como elemento explicativo de la conformación de la persona (George H. Mead. 1982). Además, se recuperarán diversas aportaciones del pensamiento feminista. Se retomará el concepto de género de Gayle Rubin (1986), quien lo define como: el conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma la sexualidad biológica en

productos de la actividad humana y en las que se satisfacen esas necesidades humanas transformadas. Es decir, los sistemas de género (hombre / mujer) son un conjunto de prácticas, símbolos, representaciones, normas y valores que las distintas sociedades elaboran a partir de las diferencias físicas observables (pene / vagina). “*En términos durkheimianos, son las tramas de relaciones sociales que determinan las relaciones de los seres humanos en tanto personas sexuadas*” (Barbieri. 1993: 30). En la investigación el género será abordado como conformando un gran dispositivo y una tecnología de biopoder que reproduce la violencia contra las mujeres, de los que el videojuego forma parte.

Para dar cuenta de estas acciones haremos uso del Análisis crítico del discurso y el Análisis de los patrones comunicativos de género, para analizar la narrativa; la historia de vida, el físico y las mecánicas de juego de las heroínas y héroes que protagonizan *Overwatch*.

La tesis se divide en 5 capítulos. El primero tiene como objetivo mostrar de manera breve la historia de los videojuegos que abarca desde 1958 hasta la actualidad. El segundo está dedicado a mostrar la riqueza investigativa que ofrece el videojuego. En el tercer capítulo abordaremos el concepto de juego a través de la sociología. El cuarto capítulo está dividido en tres partes: 1) abordaremos la categoría de género, 2) analizaremos el sutil adiestramiento del rol de género a partir de los conceptos de dispositivo y tecnología de biopoder. 3) presentaremos los distintos tipos de violencia contra las mujeres. 4) expondremos al videojuego como tecnología biopolítica que refuerza en el varón los rasgos propios de la masculinidad. El quinto y último capítulo realizaremos un análisis de la trama, personajes y contenido visual del videojuego *Overwatch*.

Argumentaremos que los videojuegos, sobre todo los *FPS*, son una tecnología de biopoder enfocada en adiestrar y reforzar los rasgos de la masculinidad hegemónica y la división sexual del trabajo entre los videojugadores y las videojugadoras.

Capítulo 1. Breve recorrido histórico del videojuego

El primer capítulo tiene como objetivo mostrar de manera breve la historia de los videojuegos que abarca desde 1958 hasta la actualidad, enfocándonos sobre todo en Estados Unidos y Japón, debido a que estos países fueron los pioneros en el desarrollo de videojuegos y consolas. El recorrido también abarca a México, aunque cabe señalar que la información disponible es muy escasa, sobre todo en la década de 1970 y 1980, época en la que llegaron las primeras máquinas *arcade* al país. Por último, abordaremos someramente el trabajo que las mujeres han desempeñado en la industria del videojuego, el cual no ha sido reconocido y en algunas ocasiones ha sido olvidado.

1.1 Más allá del proyecto Manhattan

Para entender el impacto social que tienen actualmente los videojuegos es importante conocer su historia cuyo principio está ligado al final de la segunda guerra mundial y en específico a uno de los participantes del Proyecto Manhattan William Higinbotham, responsable de que el detonador de la bomba atómica funcionara correctamente. Higinbotham al terminar la guerra se convirtió en investigador en el Laboratorio Nacional de Brookhaven en Nueva York y en 1958 ideó a partir de un osciloscopio un juego con dos mandos, el cual consistía en controlar una pequeña esfera de luz de un lado a otro, al igual que en un partido de tenis, de ahí tomaría su nombre *Tennis for Two*.

Si bien es cierto que al año siguiente Higinbotham desarmó *Tennis for Two* porque necesitaba las piezas para otros experimentos. Otros investigadores consideraron aplicar la teoría de juegos para el desarrollo de la inteligencia artificial ya que si una máquina puede jugar juegos complejos también puede resolver problemas complejos (Redheffer. 2018).

Uno de estos investigadores fue Alan Turing, un matemático inglés que desarrolló entre 1948 y 1950 un código que le permitiera a una computadora jugar ajedrez, aunque debido a las limitaciones tecnológicas no pudo probar su código hasta 1952 en una máquina llamada Ferranti Mark 1 pero fue un fracaso debido a su falta de

potencia. Sin embargo, su empeño lo llevó a simular a partir de cálculos matemáticos las decisiones que tomaría la máquina en una partida contra uno de sus amigos, cada jugada simulada le llevaría una hora y media, al final su amigo ganó el juego. A pesar de su fracaso, esta partida simulada abrió el debate sobre el impacto que tendría la inteligencia artificial en el ser humano. Por desgracia Turing no lograría ver los avances en el desarrollo de la inteligencia artificial debido a que fue arrestado en 1952 por indecencia grave y perversión sexual en Inglaterra, debido a que se descubrió que era homosexual, dos años después fue encontrado muerto producto de una manzana envenenada que ingirió voluntariamente.

El primero en crear un videojuego fue el inglés Alexander Sandy Douglas quien desarrolló OXO o tres en raya, conocido popularmente en México como el juego del gato. Este videojuego fue parte de su tesis *Some Computations in Theoretical Physics*, presentada en Cambridge en 1954, su propósito era conocer la interacción entre seres humanos y máquinas, para lograr su objetivo Alexander programó a OXO para que tomara decisiones de acuerdo a las jugadas que realizan los participantes. OXO no tuvo un impacto social ni comercial pero sí dentro de la ingeniería computacional al ser considerado como un gran avance en el desarrollo de la inteligencia artificial.

En 1961 el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) adquiere un ordenador llamado PDP-1, el cual fue puesto a prueba por los estudiantes con el objetivo de conocer los límites que de esta máquina generando una competición entre ellos y a cada logro le llamarían *hack* <<atajo>>, debido a esto los estudiantes fueron nombrados *hackers*. Uno de estos *hackers* fue Steve Russell un joven estudiante que inspirado en la literatura y películas de ciencia ficción desarrolló un videojuego en la PDP-1 en 1962 llamado *Spacewars*, su mecánica consistía en controlar una nave espacial y esquivar o disparar a los cohetes que amenazaban con destruir la nave. *Spacewars* tuvo gran impacto dentro del entorno universitario lo que incentivó su comercialización, tal es el caso de *Computer Space* de 1966, mejor conocida como la primera máquina arcade de la historia y uno de los primeros intentos de

comercializar un videojuego. Sin embargo, fue un fracaso debido a su alto grado de complejidad.

Otro ingeniero que contribuyó al desarrollo del videojuego fue Ralph Baer, un alemán que huyó de los nazis, junto a su familia, a Estados Unidos en 1939, en ese mismo año se alistó al ejército desempeñándose como ingeniero radiofónico. Al terminar la segunda guerra mundial Ralph comienza a trabajar para *Loral Corporation* como ingeniero en telecomunicaciones. En 1951 descubre una manera para controlar una imagen en un televisor y hacerla interactiva, pero *Loral Corporation* no le ve ninguna utilidad y su descubrimiento no tiene ningún impacto. A pesar de esto Ralph se empeñó en sacarle algún provecho a su descubrimiento y en 1966 obtiene un financiamiento de 20 mil dólares de *Sanders Associates*, con el cual pudo desarrollar en ese mismo año *Channel Let's Play*, uno de los primeros prototipos de consola de videojuegos. Su avance no pasó desapercibido y consiguió que la empresa *MAGNAVOX* comprara su idea, creando la que es considerada la primera consola de videojuegos "*The Brown Box*" en 1969.

En 1972 Ralph consiguió un acuerdo para comercializar su producto, pero le cambiaría su nombre a *Magnavox Odyssey*, el cual tenía varios videojuegos precargados, entre ellos una versión de *Tennis for two*. La consola se vendió en Estados Unidos, Canadá y algunos países de Europa, pero su elevado costo de 100 dólares impedía que fuera un artículo popular convirtiéndose en un fracaso comercial. En cambio, el éxito comercial de los videojuegos y su paulatina popularización llegaron de la mano de Nolan Bushnell, un emprendedor que tras fracasar con *Computer Space* decide fundar su propia empresa llamada *Atari*.

1.2 Atari y la popularización del videojuego

Atari es el nombre de la compañía que fundó Nolan Bushnell en 1972, conocida por lograr comercializar videojuegos exitosamente, en específico máquinas *arcade* con un sistema de tragamonedas o como las conocemos en México "maquinitas" o "chispas" que reproducen una versión de *Tennis for Two* a la que llamaron *Pong*.

El éxito que alcanzó *Atari* con *Pong* se debió a que era un juego sencillo de jugar y a un modelo de negocio que se enfocó en colocar máquinas *arcade* en centros

sociales como cines, restaurantes y bares por todo Estados Unidos. Rápidamente exportaron ese mismo año sus máquinas *arcade* y su modelo de negocio a otros países entre ellos Japón donde obtuvieron un éxito social y económico arrollador. De acuerdo a Kent Steven (2001. p 116), las máquinas de *Pong* en Japón requerían una moneda de 100 yenes y su demanda fue tal que el gobierno de ese país se vio en la necesidad de aumentar la producción de esa moneda para hacer frente a la demanda que se vivió en esos años.

De esta manera *Atari* se convirtió en una de las compañías más rentables de su época, a pesar de esto se declara en quiebra en 1976 debido a una mala gestión y falta de variedad en sus títulos. Finalmente, Nolan Bushnell decide vender su compañía a *Warner Brothers* (WB) en ese mismo año, aunque Bushnell abandonaría *Atari* hasta 1979.

Bajo la gestión de WB *Atari* logró posicionarse como la compañía de videojuegos más exitosa de la década de 1970 al controlar el mercado de *arcades*, la producción de videojuegos y consolas caseras alcanzando a recaudar 2 mil millones de dólares al año, lo que representaba dos tercios de las ganancias de WB.

Con respecto a las consolas caseras recordemos que *Magnavox Odyssey* había sido un fracaso debido a su elevado precio de 100 dólares. Para convertir a las consolas en un negocio rentable *Atari* implementó un sistema de negocio que consistía en vender su consola *Atari 2600* (1977) a un costo de 50 dólares, pero sin ningún juego, ya que estos se vendían por separado en unos cartuchos cuyo precio de producción era de 10 dólares y se vendían en 30 dólares, imponiendo un sistema de negocio que perdura hasta nuestros días.

En cuanto a los desarrolladores estadounidenses es importante destacar que durante la década de 1970 y 1980 no gozaban de buenas condiciones laborales, tenían sueldos mediocres, jornadas de más de 12 horas y no gozaban de reconocimiento sobre sus obras. En Japón eran obligados a usar seudónimos, uno de los casos más emblemáticos es *Metal Slug* (*SNK. 1996*) del cual no se conoce el verdadero nombre de sus desarrolladores hasta nuestros días. Este fenómeno se dio debido a que empresas como *Atari* y la japonesa *Nintendo* no querían dar a

conocer sus nombres para evitar que empresas rivales los contrataran. Dichas condiciones laborales tuvieron un gran impacto en la industria debido a que los propios desarrolladores decidieron alejarse de estas empresas, fundando así sus propias empresas de desarrollo de *software* entre ellas se encuentra *Activision* (1978) considerada como la primera de su tipo.

Gracias a empresas como *Activision* otros desarrolladores se animaron a fundar sus propias compañías de desarrollo de *software* inundando el mercado con muchos y variados títulos, dando pie a la creatividad y llevando a la creación de varios géneros de videojuegos como los *shooters* o juegos de disparos, los RPG o juegos de rol, juegos de carrera y deportivos, etc. Sin embargo, la mayoría de títulos contaban con una calidad deficiente, provocando el desagrado de los consumidores y llevando a la industria en 1983 a una crisis que casi provoca la extinción de la industria norteamericana del videojuego, dando paso a la industria japonesa de videojuegos de la mano de empresas como *Service Games (SEGA)*, *Capsule Computer (CAPCOM)*, *Nakamura Manufacturing Company (NAMCO)* y *NINTENDO*, esta última tomaría el lugar de *Atari* después del Crack de 1983.

1.3 El boom de la industria japonesa

El impacto social y económico que tuvo *Pong* sobre la sociedad japonesa impulsó a su industria para incursionar en este medio a partir del desarrollo de *software* para máquinas *arcade* que se distribuyeron en su país, Estados Unidos y Europa. Algunos de los títulos más exitosos fueron *Space Invader (Taito. 1978)*, *Pac-Man (Namco. 1980)* y *Donkey Kong (Nintendo. 1981)*. Estos tres títulos fueron exitosos y aun hoy en día son recordados debido a que los desarrolladores japoneses dotaron de identidad y nombre a sus personajes. Por su parte, los videojuegos estadounidenses mantenían en el anonimato a sus protagonistas tal es el caso de <<*Pitfall*>>, *¡En español Trampa! (Activision. 1982)*.

Al dotar de identidad a los protagonistas de sus videojuegos la industria japonesa ha logrado conectar con su público a un nivel simbólico generando varios fenómenos socioculturales. Tal es el caso de Mario Bross y Pac-Man.

Gran parte del motivo por el cual los desarrolladores japoneses dotaban de nombre e identidad a los personajes de sus videojuegos se debe a que estaban fuertemente inspirados del *manga* (cómic japonés) y el anime, sobre todo del género *Kawaii* (bonito o tierno) que surgió en la década de 1960 aunque obtendría popularidad mundial 20 años después con personajes como *Hello Kitty* cuya importancia sociocultural es de tal magnitud que en 2008 fue nombrada como embajadora de turismo por China y Japón.

El ejemplo más icónico de la influencia del *manga* y el *anime* en los videojuegos lo encontramos en Shigeru Miyamoto, un mangaka o creador de cómics fracasado que actualmente es conocido como el creador de *Mario Bros*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda*, *Star Fox*, *Pikmin* y *F-Zero*. Miyamoto encontró el éxito de la mano de una compañía de juguetes llamada *Nintendo* << En español “deja tu suerte al cielo”>>, que en la década de 1980 decidió embarcarse en el desarrollo y venta de videojuegos.

La importancia de *Nintendo* en la industria de videojuegos es muy grande debido a que revivió a la industria tras la crisis que sufrió en 1983¹ gracias a que retomó el modelo de negocio de *Atari*, pero esta vez con su propia consola llamada *Nintendo Entertainment System* o NES (1986).

En su tierra natal el NES fue un éxito, motivando a *Nintendo* a incursionar en el mercado estadounidense, considerado como el mercado más grande de videojuegos, pero la secuela del Crack de 1983 dificultó en gran medida la venta de sus consolas y videojuegos. Para sortear este problema *Nintendo* decidió cambiar su estrategia de negocio al vender su consola de videojuegos, pero esta vez como un juguete que estaría enfocado solo para niños y jóvenes varones. Medidas que le permitieron obtener éxito comercial y a su paso marcarían profundamente a la

¹ La crisis del videojuego de 1983, también conocida como la debacle de Atari o el Crack del 83, fue el desafortunado evento que dio fin a lo que se considera la segunda generación de los videojuegos. La crisis comenzó el 21 de junio de 1982, llevando a la quiebra a varias empresas estadounidenses dedicadas a la producción de consolas y videojuegos. El principal detonante de la crisis fue la enorme cantidad de videojuegos de baja calidad que se desarrollaron durante esta época.

industria a tal grado que los videojuegos son considerados hasta hoy en día como una forma de entretenimiento exclusivo para hombres, en este caso los personajes femeninos terminarían siendo trofeos y objetos de deseo como señala Esther MacCallum-Stewart (2014) en su artículo sobre Lara Croft y *Tomb Raider (Eidos Interactive. 1996)*.

Durante la década de 1980 y gran parte de la década de 1990 *Nintendo* logró posicionarse como la empresa líder en el ramo de los videojuegos al controlar el 100% de la venta y distribución de sus productos en Estados Unidos, Japón y algunos países de Europa. Actualmente *Nintendo* compite junto a otras dos empresas, *Sony* y *Microsoft*, por el mercado global de videojuegos.

1.4 Guerra de consolas y la situación actual de los videojuegos

Actualmente los desarrolladores de videojuegos están involucrados en una guerra comercial por acaparar la mayor cantidad de compradores y con ello un mejor rango de ganancias a partir de la venta de consolas y videojuegos. En los últimos 20 años la guerra tiene tres grandes competidores: *Nintendo*, *PlayStation (Sony)* y *Xbox (Microsoft)*.

Si bien es cierto que este fenómeno ha estado presente desde la época de *Magnavox Odyssey (1972)*, actualmente ha cobrado relevancia debido a que la industria del videojuego ya está consolidada y cuenta con un mercado muy bien delimitado gracias a los esfuerzos de *Nintendo* y sus dos principales competidores *PlayStation* y *Xbox*.

Respecto a *Xbox* es importante señalar que es la única empresa de origen estadounidense que cuenta con una consola en el mercado que salió por primera vez a la venta en 2001, marcando así el regreso de la industria norteamericana del videojuego 18 años después del crack del 83.

Aparte de la guerra de consolas, la industria ha sufrido varios cambios tecnológicos ya que pasaron de las típicas gráficas en 2d con baja resolución a las gráficas de alta definición y en 3d. Se dejó de utilizar los cartuchos dando paso al *Compact Disc (CD)* y actualmente se descargan los videojuegos de bibliotecas digitales como

Steam (2003) y *Epic Games Store* (2018). Sin embargo, un aspecto que no ha cambiado es la obsolescencia tecnológica, en otras palabras, la tecnología está en una constante renovación que social y culturalmente ha generado un nuevo mercado para aquellas personas que buscan revivir sus viejas glorias y para las personas que desean conocer los videojuegos del pasado. Nos referimos al *Remake*, es decir, obras del pasado que vuelven a estar a la venta y pueden o no tener mejoras tecnológicas, por ejemplo, *Resident Evil* (*Capcom*) que salió originalmente en 1996 y tuvo un *remake* en 2015. A este fenómeno le llamamos <<La fiebre del recalentado>> y es una de las prácticas que han marcado a la industria de los videojuegos en los últimos años.

Por último, tenemos el fenómeno sociocultural de los *E-Sports* o deportes electrónicos que consisten en competiciones entre dos personas o dos equipos de videojugadores profesionales. Estas competiciones han cobrado relevancia gracias a la popularización de internet que permite partidas en las que pueden participar hasta 100 jugadores, tal es el caso de *Fornite* (*Epic Games*. 2017). Su impacto ha sido de tal magnitud que se ha convertido en un objeto de estudio que investigadores como Marcus Carter (2015) ha documentado.

1.5 México y la industria del videojuego

Respecto a los primeros años de los videojuegos en México no existe información fidedigna y la mayoría se basa en rumores, uno de ellos menciona que la primera consola llegó a una pulquería en Michoacán a mediados de la década de 1970 y sería un gran éxito para el negocio debido a que la gente sería atraída por la novedad (Cervera. 2013). Entre 1980 y 1990 se tiene registro de que las máquinas *arcade*, que fueron apodadas en México como “maquinitas o chispas”, eran la principal forma en que los consumidores se acercaron al medio. El negocio de las maquinitas estuvo fuertemente marcado por la piratería (versiones apócrifas y de baja calidad) y la fayuca (importación ilegal de objetos, sobre todo estadounidenses), en consecuencia, no se tiene registro del impacto económico, social y cultural que tuvo el videojuego en esos años. Actualmente investigadores

como José Garfias se dedican a documentar este fenómeno en el país, sin embargo, aún se cuenta con muy poca información al respecto.

Los *E-sport* en México cuenta con varios eventos como la convención anual llamada *Games Celebration*, además de grupos universitarios que organizan eventos a lo largo del año, tal es el caso de UNAM *Gamers* de la Universidad Autónoma de México, *esportsIPN* del instituto Politécnico Nacional o UAM *Esports* de la Universidad Autónoma Metropolitana, solo por mencionar algunas. Estas organizaciones muestran el impacto social que el videojuego tiene actualmente en México y según datos proporcionados por la empresa de investigación de marketing de videojuegos *Newzoo*, en 2018 se descubrió que México es el doceavo consumidor de videojuegos en el mundo y el número uno en Latinoamérica al recaudar 1.6 billones de dólares al año.

1.6 Mujeres en la industria del videojuego

Como se pudo observar en los apartados anteriores, la participación de la mujer en la industria del videojuego es prácticamente inexistente, al menos en la historia que se cuenta comúnmente. En este sentido, el presente apartado tiene como objetivo mostrar a manera de línea de tiempo la historia de las mujeres pioneras que incursionaron en el desarrollo del videojuego, para cumplir con nuestro objetivo nos apoyaremos en el trabajo de la estadounidense Megan Marie (2018) actual Community Manager de la desarrolladora de videojuegos *Crystal Dynamics*. Así como del trabajo de la filósofa española Eurídice Cabañes Martínez (2020) CEO² de ARSGAMES.

1978. Carol Shaw es la primera desarrolladora de videojuegos de la historia. Desde *Atari* programó un título llamado Polo, el cual iba a ser utilizado para promocionar el perfume homónimo de la firma Ralph Lauren. A pesar de que Carol terminó el videojuego a tiempo no fue publicado sino hasta muchos años después. Las razones de esta decisión hasta la fecha no se han hecho públicas.

² Chief Executive Officer, en español se puede traducir como Director Ejecutivo.

1979. Carol Shaw siguió trabajando en *Atari* desarrollando videojuegos como 3D tic tac toe, un título basado en el juego de mesa cuatro en raya, siendo este el primer videojuego desarrollado por una mujer que salió a la venta. Después desarrolló *Video Checkers*, un videojuego basado en el juego de mesa de damas. Tras dos años en Atari, decide abandonar la compañía en 1980.

Años 80's. El consumo de videojuego por parte de las mujeres va en picada, de acuerdo con Eurídice Cabañes esto se debe a que el uso de los videojuegos se desplaza de los salones recreativos a los hogares gracias a las consolas caseras, por desgracia, las niñas de esos años no empleaban su tiempo en casa para el ocio (p. 221).

1980. En este año el matrimonio compuesto por los norteamericanos Roberta Williams y Ken Williams desarrolló *Mystery House* (*Sierra Online. 1980*), dicho título es considerado la primera aventura gráfica de la historia. La innovadora diseñadora Roberta Williams tiene una carrera prolífica ya que cuenta con más de 30 videojuegos entre los que se encuentran *Mission Asteroid* (1980), *The Dark Crystal* (1983), la saga *King's Quest* (1984-1998) o *Phantasmagoria* (1995). Además, es miembro fundador de *Online Systems*, actualmente conocida como *Sierra Entertainment*.

1981. Dona Bailey originaria de Little Rock, Arkansas. Estados Unidos., diseña *Centipede* un videojuego tipo *arcade* para *Atari*. Sin embargo, dicho crédito no fue otorgado y en muchos libros especializados en la historia del videojuego ni siquiera es mencionada. No fue hasta el 2007 en la *Women in Games Conference* que la propia Dona haría público que fue obligada a abandonar la industria del videojuego por la presión que ejercían sus compañeros sobre ella.

1982. La norteamericana Anne Westfall, junto con los diseñadores Jon Freeman y Paul Reiche III fundan *Free Fall* en 1981 y en 1982 crean *Tax Dodge*, pero no tienen éxito, dicha situación los obliga a unirse a *Electronic Arts* (EA). Fruto de esa unión surge *Archon: The Light and the Dark* (EA. 1983) y con ello obtendrían el éxito que añoraban (Cohen, David S. 2019).

1983. Doris Self, originaria de Estados Unidos, se convierte en la primera videojugadora competitiva en la historia y además logró batir dos récords Guinness, el primero por conseguir 1.112.300 puntos en Q*bert (Nintendo. 1982) y por ser la jugadora más veterana al tener 58 años en el momento de romper el récord (Cohen, David S. 2019).

1984. Aparece *King's Quest (Sierra Online)*. Es el primer título que incorpora elementos de acción y rol. Roberta Williams aboga por los personajes femeninos, pero no logra convencer a sus compañeros. Su lucha daría frutos años más tarde, al incluir personajes femeninos jugables, tal es el caso de Samus de la saga *Metroid (Nintendo. 1986)*, considerada como el primer personaje femenino jugable de la historia.

1987. Brenda Laurel, originaria de Columbus, EE. UU., coprodujo *Laser Surgeon: The Microscopic Mission (Activision. 1987)*, el primer simulador de educación médica de la historia. En ese mismo año Amy Briggs crea *Plundered Hearts (Infocom. 1987)*, El primer título de aventura en texto y romance (Cohen, David S. 2019).

Años 90. La oriunda de Pensilvania, Estados Unidos Jane Jensen comenzó a trabajar en *Sierra*, la compañía de Roberta Williams, su trabajo fue tan bueno que terminó relevando a la propia Roberta en el desarrollo de videojuegos para su compañía. En esta década comienza la carrera de Brenda Romero, una prolífica desarrolladora que cuenta con un currículum de casi 50 videojuegos, por su labor recibió en 2018 un premio Bafta. Otra desarrolladora que comienza a trabajar es Amy Henning, directora de varios juegos de la saga *Uncharted (Naughty Dog. 2007-2017)* (Borondo, Sara. 2019).

1995. La compañía de videojuegos *American Laser Games* lanza la división para contenido desarrollado para mujeres llamada como *HeR Interactive*. Su primer título exitoso fue *McKenzie & Co (1995)*. El objetivo del videojuego consiste en ser invitada a la fiesta de fin de curso por el chico más guapo de la escuela. Después de *McKenzie & Co* la compañía sacaría a la venta *Nancy Drew: Secrets Can Kill* en 1998, un videojuego con tinte de thriller policíaco y misterio donde tendremos que

resolver un crimen. Su éxito fue tal que actualmente se siguen produciendo nuevos títulos siendo el último *Nancy Drew: Midnight in Salem* (2019).

1997. La norteamericana Brenda Laurel crea *Purple Moon*, una compañía desarrolladora de software dedicada a crear videojuegos para niñas y adolescentes entre 8 y 14 años. Para lograr su objetivo emprende una investigación sobre los gustos y las necesidades del mercado infantil con el apoyo de *Interval Research*, empresa dedicada al estudio del mercado de productos, aplicaciones y servicios. A pesar de que los resultados obtenidos no fueron concluyentes, Brenda se animó a desarrollar videojuegos en los que primaran la narrativa sobre las mecánicas. Debido a esta decisión sus títulos fueron ampliamente criticados por la industria de videojuegos.

Años 2000. Más mujeres se incorporan a la industria del videojuego, entre las que destacan la canadiense Jade Raymond productora de videojuegos como *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007-2020). La escritora inglesa Rhianna Pratchet conocida por ser la guionista de *Tomb Raider* (*Square Enix*. 2013) y *Rise of the Tomb Raider* (*Square Enix*. 2015). Yōko Shimomura compositora japonesa creadora de la banda sonora de títulos como *Street fighter 2* (*Capcom*. 1991), *Kingdom Hearts II* (*Square Enix*. 2006), *Final Fantasy XV* (*Square Enix*. 2016), etc. Otro nombre que se ha hecho famoso en los últimos años es el de la estadounidense Bonnie Ross al participar en videojuegos como *Mass Effect* (*Bioware*. 2007), *Gears of War* (*Epic games*. 2006-2008), *Alan Wake* (2013), *Halo 4* (*343 Industries*. 2012) y *Halo: The Master Chief Collection* (*343 Industries*. 2014), entre varios más (Borondo. 2019).

Actualmente las mujeres desarrolladoras de videojuegos ocupan el 16.5% (Cabañes Martínez. 2020). Dicha situación se puede apreciar con la creación de organizaciones como *Women in Gamex* un movimiento que busca alentar, promover, visibilizar y sensibilizar el papel de las mujeres en la industria de los videojuegos en el entorno nacional mexicano y latinoamericano. Así como *Game Jam*, un espacio creado por ONU³ mujeres cuyo objetivo es dar un grito de lucha,

³ Organización de las Naciones Unidas.

un reclamo de justicia, un mensaje de unidad o unas líneas de sororidad en contra de la violencia que nos aqueja, con miras a visibilizar y sensibilizar a todas, todos y todes sobre la violencia que, por el solo hecho de nacer mujer en el entorno digital y de los videojuegos, tanto como aficionada, desarrolladora y en el terreno profesional de los *E-Sport*⁴.

En México podemos destacar a Stephanie Prodanovich, Associate Project Manager, Game Producer y coordina a varios desarrolladores en América Latina para la firma Square Enix, uno de los despachos transnacionales de creación de contenido digital más importantes, que ha lanzado títulos como *Final Fantasy* y la nueva versión de *Tomb Raider*. Otra mexicana es Hilda Ramírez, consultora y estratega de marketing de videojuegos en el festival *Electronic Game Show* del 2013, dicho evento se llevó a cabo en el mes de octubre en la Ciudad de México. En cuanto al segmento periodístico especializado en videojuegos se encuentra Alina Varela, editora y presentadora en el sitio de internet especializado de videojuegos *Level Up*, una de las páginas más importantes de su tipo en México.

A lo largo del primer capítulo logramos mostrar que las mujeres han sido participes en el desarrollo de la industria del videojuego en México y en el mundo, abordamos de manera resumida la historia de los videojuegos y conocimos cómo llegaron y cuál fue el impacto de los videojuegos en México. En el siguiente capítulo nos dedicaremos a mostrar la riqueza investigativa de los videojuegos a través de 5 ejes temáticos: 1) el estudio del videojuego; 2) el espacio público y los videojugadores; 3) los *E-Sports*; 4) estudio de género y los personajes femeninos; 5) la violencia en los videojuegos.

⁴ También conocido como Juegos electrónicos competitivos.

Capítulo 2. Principales ejes temáticos en la investigación del videojuego

El capítulo 2 tiene como objetivo mostrar la riqueza investigativa que ofrece el videojuego, así como elementos clave para su estudio y análisis. Comenzaremos con la ludología o estudio formal del videojuego, el cual nos proporciona herramientas para el análisis del videojuego. Después analizaremos someramente el trabajo de José Garfias (2018), el cual está enfocado en el estudio de los videojuegos como actividad social en los espacios públicos. Mientras que Marcus Carter (2015) se enfoca en el estudio de los videojugadores a través de su convivencia virtual que se desarrolla sobre todo en los *e-sport* o juegos electrónicos.

Otro tema que ha cobrado relevancia en los últimos años es el estudio de género en los videojuegos, por tal motivo abordaremos una investigación dedicada al estudio de los personajes femeninos, en específico a Lara Croft, protagonista de *Tomb Raider (Eidos-Square Enix 1996-2018)*.

Por último, analizaremos el modelo de desconexión moral desarrollado por Tilo Hartmann, el cual nos ayuda a entender la violencia que se presenta en los videojuegos y como los videojugadores la asimilan y la interpretan.

2.1 El objeto de estudio de la ludología

En el libro *An introduction to game studies. Games in culture* (2008), el investigador finlandés Frans Mäyrä, desarrolla una guía teórica y metodológica para el estudio de los videojuegos basado en el trabajo de Johan Huizinga y el estudio cultural del juego.

Tomando en cuenta que los videojuegos son un objeto de estudio relativamente nuevo, esta guía representa una valiosa fuente de información para todo aquel interesado en desarrollar una investigación sobre videojuegos o relacionado a ellos.

La primera característica que resalta el autor en su libro es el surgimiento de una rama del conocimiento enfocada en el estudio de las actividades lúdicas, incluye al

juego, videojuego y toda aquella forma de entretenimiento digital, la cual es llamada como *Games Studies* o estudio de juegos, aunque en algunos países como Estados Unidos e Inglaterra es conocido como *Ludology* o Ludología.

El autor señala, que en la ludología existen tres objetos de estudio: 1) juego, 2) jugador y 3) el contexto tanto del juego como del jugador. Este último lo consideramos importante debido a que representa una fuente de información que nos permite debatir sobre las diferencias o similitudes culturales que existen entre el juego y el jugador. El autor concluye que el objeto de estudio de la ludología es la interacción entre el jugador y el juego, teniendo como referencia el contexto, en este caso Frans Mäyrä se enfoca en el aspecto cultural, sin embargo, consideramos importante agregar al debate el contexto social, político, económico y tecnológico.

De acuerdo a Frans Mäyrä (2008: p. 165) la interacción entre videojugador y videojuego se estudia a partir del *gameplay* o jugabilidad la cual cuenta con los siguientes elementos: interfaz, interactividad, mecánicas, estética, narrativa y avatar. Para fines de la presente investigación estos elementos se han dividido en dos grupos: 1) elementos de representación; 2) elementos de simulación. Dicha división responde a la función que desempeñan dentro del videojuego.

2.1.1 Elementos de representación

Estética: son los elementos visuales, auditivos y sensitivos que complementan la experiencia del videojugador (Hunicke, Robin. 2004).

Narrativa: hace referencia a las aventuras y experiencias que viven los personajes del videojuego. A partir de la narrativa se le dice al videojugador que hacer y como lo tiene que hacer. Suele comunicar un mensaje el cual está basado en un aparato ideológico (Sacchi, Andrea. Nivel oculto. 2019). La narrativa se desarrolla a partir de un personaje principal, secundarios y antagonistas. Normalmente en los videojuegos los personajes principales son hombres y son los que guían y llevan a cabo las acciones dentro del videojuego, mientras que los secundarios son mujeres y suelen desempeñar un rol de acompañante, aunque también pueden funcionar como trofeo y cebo (Rajkowska. 2014).

Reglas: A los elementos que considera Frans Mäyrä hemos añadido un apartado dedicado a las reglas, debido a que delimitan las características de los objetos, los retos y objetivos, además de que favorece los medios más eficaces para lograr superarlos (Huizinga. 2007; Caillois. 1986). Las reglas también pueden tener la función de dificultar u obstruir la fluidez del juego, creando así estrés lúdico (Elias y Dunning. 1992). Al respecto, Miguel Sicart (2008) considera que las mecánicas de juego se preocupan por la interacción videojugador-videojuego, mientras que las reglas proporcionan el espacio de posibilidad en el que se regula dicha interacción, en este sentido las mecánicas, reglas, objetivo(s) y retos son modelados de acuerdo a un conjunto de reglas y estas modelan al videojugador.

2.1.2 Elementos de simulación

Interfaz: se puede definir como el modo en que accedemos al mundo que nos rodea, en este sentido la primera interfaz es el sistema sensorial, conformado por los 5 sentidos con los que accedemos al mundo físico, permitiéndonos obtener datos de nuestro entorno. De tal manera podemos afirmar que nuestro sistema sensorial marca los límites de nuestro mundo. Con respecto a los videojuegos la interfaz se conforma a partir del mando y el sistema audiovisual (Cabañes Martínez. 2012: 68-69). En el caso de las consolas el mando puede ser el control mientras que en las computadoras este puede ser sustituido por un mouse y un teclado.

Interactividad: se puede definir como la relación comunicativa entre interfaz informática (computadoras o videojuegos) y seres humanos. Para que la interactividad sea exitosa la interfaz informática debe ofrecer estímulos y respuestas convincentes y lógicos, los cuales se apoyan de la narrativa (Navarro Remesal. 2013).

Mecánicas: son las acciones programadas por los desarrolladores y que el videojugador puede realizar dentro del mundo virtual. Incluye la interacción con los objetos, personajes y el entorno geográfico (Wysocki; Schandler 2013). En otras palabras, son las habilidades programadas (Rubio Méndez; Cabañes

Martínez. 2012). Las mecánicas usualmente se basan en la narrativa del videojuego y en las reglas del mismo. De lo contrario se genera un fenómeno llamado <<disonancia ludonarrativa>> (Hocking, Clint. 2007). En la presente investigación consideramos que las mecánicas pueden proporcionar información sobre la emoción que experimenta el videojugador.

Avatar: es un representante que podemos apreciar visualmente y que lleva a cabo nuestra voluntad, la cual es externa al universo narrativo del videojuego. Es utilizado para que los usuarios puedan visualizar y controlar sus acciones dentro de los entornos digitales (Corona. 2018). Trae consigo un intercambio entre la autopercepción que tiene el propio videojugador con la representación digital, creando fuertes lazos de identificación y valores compartidos que se refuerza con el tiempo (Klimmt. 2009). Por lo tanto, podemos considerar que existe una relación con un fuerte componente social entre un ser humano y un ser virtual a partir del cual practicamos un ejercicio de poder (Hartmann. 2018).

2.2 El espacio público y la euforia de *Pokemon Go*

El estudio de los videojuegos es actualmente un tema emergente alrededor del mundo y México no es la excepción, en este caso queremos destacar la investigación del comunicólogo experto en videojuegos y lucha libre José Garfias, sobre todo el trabajo que desarrolló en el libro “Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0 (2018)” y en especial el capítulo I, dedicado al videojuego *Pokémon Go*.

Título que consiste en atrapar a unas criaturas, pero a diferencia de otros videojuegos los jugadores tienen que salir a la calle para poder atraparlos usando un mapa que aparece en la aplicación de *Smartphone*, una vez capturados se tienen que entrenar y evolucionar para llevarlos a combatir en un sitio específico llamado gimnasio. Debido a que estas criaturas y los gimnasios están esparcidas en lugares específicos es común que varios videojugadores se conozcan en esos lugares, creando así pequeños grupos sociales que se apropian del espacio público, sobre todo de los gimnasios.

Este fenómeno lo registra José Garfias durante un evento que celebró el estreno *Pokémon Go* el 26 de agosto del 2016, llevado a cabo en el Centro de Cultura Digital en la Ciudad de México. El autor logra observar cómo los participantes se apropian del lugar y sus alrededores, en específico del bosque de Chapultepec, encontrando a su paso distintas formas de interacción social en base al videojuego. Garfias concluye que la popularidad del videojuego y la introducción de nuevas tecnologías han desarrollado nuevas formas de apropiarnos de nuestro espacio físico a través de la interacción virtual. A lo que agregamos que el videojuego no solamente se disfruta de manera sedentaria.

2.3 E-Sports y la complejidad de las reglas de convivencia social

Los *E-Sports* o deportes electrónicos son competiciones donde se enfrentan videojugadores profesionales, ya sea en solitario o en equipo. Esta actividad tiene su origen en la década de 1990, cuando las empresas realizaban eventos y competiciones para promocionar sus videojuegos y objetos relacionados.

Los eventos más representativos son: 1) *The international*, torneo anual del videojuego *Dota2* (Valve. 2013). 2). “*League of Legends World Championship*” evento mundial dedicado a *League of Legends* (Riot Games. 2009). 3) *Battle.net World Championship Series*, es un evento en el que se realiza una serie de competiciones alrededor de los videojuegos de la compañía *Blizzard Entertainment*, los más destacados son *StarCraft* (1998), *World of Warcraft* (2004), *Heroes of the Storm* (2015), *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (2014) y *Overwatch* (2016).

Los países que más han desarrollado este tipo de competiciones son Corea del Sur y Estados Unidos, aunque actualmente existen competiciones y eventos de este tipo en prácticamente todo el mundo. En el caso de México destacamos la convención anual llamada *Games Celebration*.

Debido a su popularidad algunos investigadores se han interesado en el tema, de los cuales podemos destacar el trabajo desarrollado por Marcus Carter, especialista en culturas digitales, interacción humano-computadora y actualmente profesor de la Universidad de Sydney, Australia. En su artículo *The Demarcation Problem in*

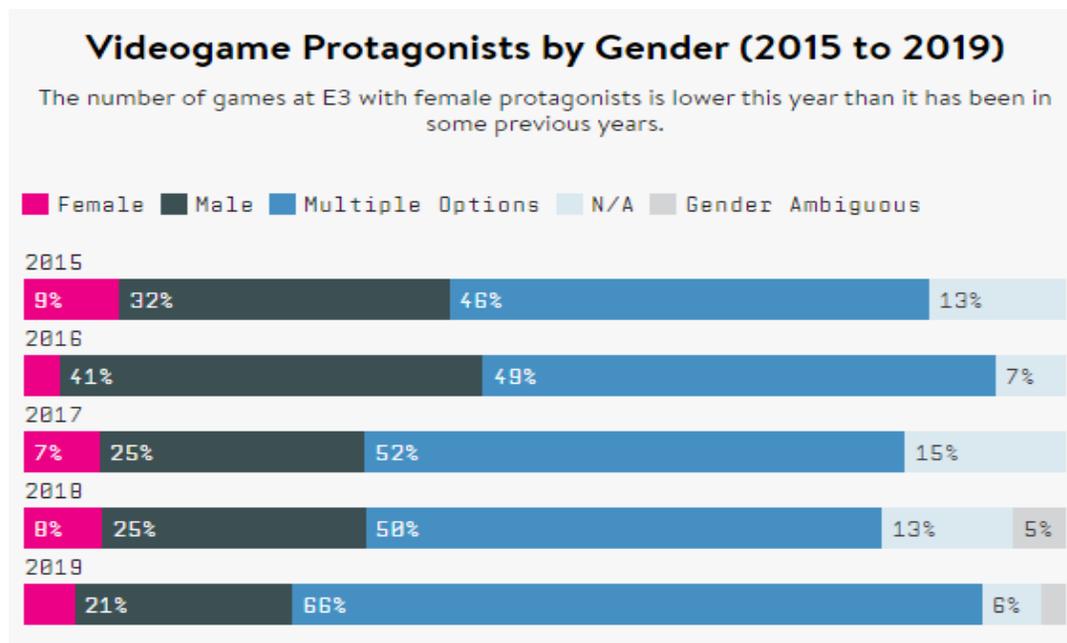
Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport (2015), explora las reglas que rigen los eventos de *e-Sport*, detectando la presencia de 3 tipos:

- 1- Reglas codificadoras: reglas que establecieron los desarrolladores en el videojuego.
- 2- Reglas formales: acciones que el videojugador puede realizar pero que están socialmente mal vistas, suelen estar reguladas por los organizadores de los eventos y los desarrolladores.
- 3- Reglas informales: aquellas que los videojugadores han establecido para el desarrollo armónico de la partida que se está jugando.

El autor se interesa por estudiar las reglas formales e informales debido a sus implicaciones sociales dentro de las competencias de e-sport. Utiliza como guía teórica el trabajo de Thomas F. Gieryn, cuyo argumento principal es que a través del trabajo que desempeñan las personas asociadas a una institución la dotan de características propias con límites sociales establecidos, así como prácticas y un repertorio de conocimiento que les permite distinguir a sus participantes de los de otras instituciones, a esto le llama un “esfuerzo ideológico”, el cual dota de identidad a los grupos de videojugadores que se crean a partir de un videojuego.

2.4 Roles de género y personajes femeninos en los videojuegos

En la mayoría de los videojuegos el personaje principal es un hombre, solo basta mencionar que, en el año 2015, durante la exposición de entretenimiento digital llevada a cabo en Estados Unidos, en específico Los Ángeles California, el número de mujeres que protagonizan algún videojuego fue de 7 mientras que el total de títulos presentados fue de 76, es decir, solo el 9% del total y hasta el año 2019 las cifras no han mejorado, como se puede apreciar en la <<Gráfica 1>> (Sarkeesian. Anita. 2019). Aunque cabe destacar que los videojuegos que permiten escoger el género y las características físicas como el color de piel del protagonista han aumentado, llegando al 65% en 2019.



Gráfica 1

Uno de los personajes femeninos más popular entre los videojugadores es Lara Croft. Por tal motivo ha sido objeto de estudio en diversas investigaciones, de las cuales destacamos la desarrollada por Helen W. Kennedy y la de Esther MacCallum-Stewart.

El trabajo de Kennedy (2002) se enfoca en mostrar como Lara Croft forma parte de un fenómeno muy complejo, debido a que algunas investigadoras feministas la consideran un icono al ser una heroína de acción exitosa y popular, mientras que otras piensan que es una representación sexualizada y cosificada que solo sirve para satisfacer los deseos masculinos. Al respecto la autora señala que no existen las herramientas analíticas para poder determinar realmente cuál es su impacto entre los videojugadores y las videojugadoras. Sin embargo, esta clase de debates son enriquecedores, no solo para estudiar a Lara, sino para analizar los videojuegos y el impacto de sus personajes en general.

Esther MacCallum-Stewart (2014) nos muestra a lo largo de su artículo quién es Lara y cuál es su importancia dentro de la industria del videojuego. Comienza por explicarnos que es la protagonista de una saga de videojuegos llamada *Tomb Raider* que salió a la venta en 1996 en la consola de videojuegos *PlayStation*,

desarrollado por *Core Desing* y *Eidos Interactive*. Su popularidad se debió a la buena calidad de sus gráficos, su jugabilidad y su narrativa. Incentivando una saga de videojuegos que está presente hasta nuestros días, así como el desarrollo de comics y películas inspirados en el videojuego.

Su importancia en la industria del videojuego se debe a que es considerada como la primera protagonista de un juego de alto presupuesto, también llamados como triple A. Sin embargo, la primera protagonista de un videojuego no es ella sino Samus de la saga de videojuegos *Metroid* (Nintendo. 1986), pero la gran diferencia surge en que los videojugadores no conocen la identidad ni el género de la protagonista de *Metroid* hasta el final del videojuego mientras que en *Tomb Raider* los videojugadores están en contacto con Lara desde la portada, como se puede apreciar en la ilustración 1.



Ilustración 1

Vale la pena recordar que antes de que apareciera Lara Croft los personajes femeninos eran considerados como un trofeo que el protagonista obtenía al final de su travesía, tal es el caso de *Super Mario Bros* (Nintendo. 1985) o *Double Dragon* (Nintendo. 1987). En este sentido la presencia de una protagonista era de llamar la atención. Sin embargo, la imagen de Lara Croft ha sido criticada a lo largo de su historia debido a los atributos exagerados y poco realistas, además los desarrolladores han declarado abiertamente que la imagen sobre sexualizada de

Lara servía como parte de la promoción del videojuego al incentivar al público masculino

Dicho debate es considerado por la autora como un punto clave para cuestionarnos el papel de la mujer no solo como protagonista sino como videojugadora, desarrolladora, crítica y en general conocer cuál es su papel en la industria del videojuego.

2.5 La desconexión moral en los videojuegos violentos

La violencia que contienen algunos títulos como *Mortal Kombat* (Midway. 1992), *Gears of wars 2* (Epic Games. 2008) o *God of War* (SCE Santa Monica Studio. 2005), han generado un debate que gira en torno al posible aumento de actitudes violentas en los videojugadores, lo que ha dado pie a diversas investigaciones, de las cuales podemos destacar la del comunicólogo holandés Tilo Hartmann, en específico la que desarrolló en su artículo “*The Moral Disengagement in Violent Videogames Model*” (2018).

El trabajo de Hartmann se basa en el modelo de desconexión moral del psicólogo canadiense Albert Bandura, el cual muestra que los seres humanos pueden desconectarse de sus principios morales sin sentir culpa o remordimiento siempre y cuando la situación lo amerite. En otras palabras, aplican un tipo de violencia impersonal.

Para demostrar su postura Bandura (2002: p. 109-122) utiliza como ejemplo las acciones violentas llevadas a cabo por los soldados en una guerra y su aparente falta de remordimiento por haber matado a otro ser humano. A partir de este descubrimiento desarrolla ocho posibles escenarios que desencadenan efectivamente la desconexión moral:

- 1- Justificación moral: se refiere a toda aquella acción violenta que se lleva a cabo para obtener un bien superior. Por ejemplo, cuando una persona actúa en defensa propia y el agresor resulta herido o muerto producto del enfrentamiento.

- 2- El etiquetado eufemístico: son todas aquellas acciones violentas que se etiquetan de tal manera que parezca menos severas de lo que realmente son.
- 3- La comparación ventajosa: se da cuando un acto violento se compara con un acto aún más atroz, justificando así su acción. Por ejemplo, la sentencia de muerte de un violador.
- 4- La atribución de la culpa: las personas atribuyen la culpa a las circunstancias que los llevaron a ser violentos. Por ejemplo, los soldados en una guerra.
- 5- El desplazamiento de la responsabilidad: la responsabilidad de un acto violento recae sobre otra persona, usualmente una figura de autoridad.
- 6- La difusión de la responsabilidad: en este caso la responsabilidad de un acto violento recae sobre varias personas. Como en el caso del orden nazi estrictamente burocratizado.
- 7- La distorsión de las consecuencias: implica que las consecuencias de un acto violento se distorsionan de tal modo que las consecuencias sufridas por las víctimas no son apreciadas.
- 8- La deshumanización: son todas aquellas víctimas humanas que son tratadas como números en una estadística, como animales o daño colateral.

A partir del modelo y sus ocho escenarios posibles de Bandura, Hartmann considera que los videojuegos legitiman de alguna manera las acciones violentas para evitar que los videojugadores no sientan culpa a la hora de realizar actos violentos. En este caso consideramos que la narrativa es un factor determinante ya que sienta las bases para el desarrollo de la acción al plantearnos situaciones apremiantes como proteger a la humanidad (saga *Halo*), defendernos de criaturas extrañas (saga *Gears of Wars*), rescatar a un ser querido (saga *Double Dragon*), sobrevivir a un acontecimiento bélico (saga *Call of Duty*) o más íntimos como proteger a un ser querido cómo puede ser una hija (*Bioshock Infinite. 2013*).

El autor considera que el modelo de desconexión moral cobra relevancia en el ámbito de los videojuegos debido a que los videojugadores pueden considerar a los

personajes de los videojuegos como personas que pueden ser aptas para un juicio moral. Es decir, que un videojugador puede ejercer violencia de manera consciente debido a que considera que el personaje se lo ha merecido lo que produce felicidad, o tristeza cuando un personaje con el que se ha creado un vínculo de amistad muere. Reflexión que abre un debate acerca de cómo los videojugadores aprecian a los personajes y a las situaciones presentadas en los videojuegos.

Por último, a pesar de que el modelo de desconexión moral lo consideremos como un modelo de violencia impersonal, consideramos que las emociones están involucradas, sobre todo cuando señala que los videojugadores expresan felicidad o tristeza al interactuar con un personaje en un videojuego. Sin embargo, el propio modelo plantea el uso de la violencia de tal manera que nuestra moralidad, al que agregamos creencias y emociones se desconectan. En este sentido podemos concluir que no existe violencia que no involucre nuestras creencias, instintos, emociones y moralidad.

A través de estos 5 ejes temáticos es posible apreciar la riqueza investigativa que entraña el videojuego como objeto de estudio. De los 5 ejes queremos hacer énfasis en las representaciones femeninas y el uso de la violencia en los videojuegos, debido a que dichas acciones influyen en los y las videojugadoras, como veremos en el siguiente capítulo.

Capítulo 3. El juego a través de la sociología

El presente capítulo tiene como objetivo abordar el concepto de juego a través de la sociología, el cual está dividido en tres: 1) como objeto de estudio (Huizinga. 2007; Caillois.1986; Elias y Dunning. 1992). 2) como metáfora para mostrar de una manera asimilable la complejidad social (Bourdieu. 2000a). 3) como elemento explicativo de la conformación de la persona (George H. Mead. 1982). Tomando en cuenta estas tres formas de abordaje, a continuación, se hará un breve recorrido por cada una de ellas.

3.1 El juego a través de la cultura

En *Homo ludens* (2007), publicado en 1938, el historiador y filósofo holandés Johan Huizinga aborda al juego como un objeto de estudio central por considerarlo la génesis misma de la cultura. Con ello, lo ve como una función humana esencial presente a lo largo de toda la vida del ser humano y de los animales, de modo que su existencia no depende de un aprendizaje previo. En las décadas posteriores a su publicación *Homo ludens* se convirtió en un referente fundamental para las investigaciones culturales y sociales en torno al juego.

El juego va más allá del instinto inmediato de conservación, el autor lo relaciona con beneficios externos como el desgaste energético, preparación para las actividades diarias o con alguna compensación satisfactoria. El juego constituye una ruptura con las actividades cotidianas que consideramos serias como el trabajo o la escuela, de modo que trasciende lo estructural y se eleva a lo espiritual. (Huizinga. 2007: p. 16).

Huizinga señala la existencia de dos formas de juego, el primero es el Juego <<infantil o primitivo>>, el cual se caracteriza por no tener reglas precisas ni un propósito fijo, mostrando una resistencia al análisis por ser actividades completamente lúdicas.

Mientras que la forma superior de juego cuenta con reglas y tiene un objetivo preciso que le dan belleza, estética, orden y un propósito, características que no se

encuentran en el juego infantil, por lo que Huizinga considera enfocarse únicamente en el juego superior, que define a través de 5 características centrales:

- 1- **Libertad:** es una actividad que se puede abandonar en cualquier momento y no se realiza en virtud de una necesidad física o un deber moral.
- 2- **Tiempo determinado:** el juego se desarrolla en tiempo de ocio y no forma parte de la vida propiamente dicha, sino que consiste en escaparse de ella creando una esfera temporal con tendencia propia y en la que los participantes consideran que toda acción llevada a cabo es considerada real.
- 3- **Desinterés:** es una actividad que no busca satisfacer ninguna necesidad ni deseo.
- 4- **Espacio:** el juego requiere de un espacio determinado.
- 5- **Orden:** necesita un orden para existir, se genera con la implementación de reglas y con ellas se obtiene libertad y autonomía dentro del espacio de juego.

Huizinga concluye que el juego es una actividad necesaria e imprescindible en la vida del ser humano debido a que tiene un significado y un valor expresivo con conexiones espirituales, trascendiendo como un tesoro espiritual de generación en generación.

3.2 El juego desde los jugadores

Roger Caillois fue un sociólogo francés que desarrolló una teoría general sobre el juego en las sociedades modernas. Su libro *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo* (1986), publicado en 1958, se basa en *Homo Ludens* de Johan Huizinga, teniendo en común la idea de que el juego está presente de alguna u otra manera en todas las actividades que desarrolla el ser humano. La diferencia que existe entre los dos autores consiste en que Huizinga desarrolla una descripción general sobre el juego, mientras que Caillois genera una descripción y categorización minuciosa y específica, por lo que ha llegado a ser un referente imprescindible en el estudio del juego.

Caillois define al juego como una actividad con seis características (Caillois. 1986: p. 43-46):

- ✓ **Libre:** al ser una actividad voluntaria nadie puede obligarte a jugar.
- ✓ **Separada de la realidad:** su desarrollo se efectúa en un espacio y tiempo determinado.
- ✓ **Incierta:** la conclusión del juego no está determinada y su resultado final tiene un papel fundamental.
- ✓ **Improductiva:** no crea bienes ni riquezas y cuando termina las cosas vuelven a empezar como la primera vez.
- ✓ **Reglamentada:** tiene leyes precisas, arbitrarias y que se basan en el desarrollo del juego.
- ✓ **Ficticia:** al estar en un espacio y tiempo determinado se desarrolla una realidad secundaria donde la fantasía es el elemento principal.

El autor considera que un juego no puede ser improvisado y reglamentado al mismo tiempo debido a que son características excluyentes entre sí, categorizando a los juegos de la siguiente manera (ibíd. 1986: p. 48-51):

- **Paidia o juego improvisado:** actividades relacionadas con la diversión, la improvisación, están llenos de fantasía y tienen reglas poco complejas que suelen ser creadas y modificadas en el transcurso del juego. Existe poca o nulas restricciones de los impulsos emocionales. Se suele asociar a los juegos infantiles. Por ejemplo: fiestas, conciertos y festivales.
- **Ludus o juego reglamentado:** actividades que se caracterizan por tener reglas que se establecen desde el inicio y suelen ser elaboradas con anterioridad y no son modificadas durante el transcurso del juego, conllevan ingenio, habilidad, destreza y paciencia. Presentan restricciones emocionales. Por ejemplo: el ajedrez, las damas chinas o el fútbol.

Esta categorización permite saber si el juego que se está analizando tiene reglas fijas o si existen o no restricciones emocionales en los jugadores. Es posible que un juego improvisado se reglamente a partir de su institucionalización, a esta característica Caillois le llama de la turbulencia a la regla.

Además de la categorización Paidia-Ludus, el autor organiza a los juegos de acuerdo a uno de cuatro elementos que los caracteriza (ibíd. 1986: p. 51-63):

- **Agon (competencia):** juegos que parecen una lucha entre dos grupos antagónicos, se desarrolla en condiciones ideales y en una igualdad artificial, ambas creadas a partir de reglas previamente establecidas. Este tipo de juegos requieren entrenamiento, disciplina y perseverancia. Por ejemplo: básquetbol, fútbol americano, atletismo, etc.
- **Alea (suerte):** Son actividades donde la suerte favorece o no a los jugadores, dejándolos en igualdad absoluta. Por ejemplo: el domino, la baraja, el cubilete, etc.
- **Mimicry (simulacro):** En estas actividades los participantes juegan a creer o hacer creer a los demás que se es alguien distinto de sí mismo. No están reglamentados y suelen disimular o crear una segunda realidad. Por ejemplo: el teatro y la interpretación dramática.
- **Ilinyx (vértigo):** Son todos aquellos juegos que intentan generar una inestabilidad de la percepción, infligiendo pánico en los participantes. Por ejemplo: el salto en paracaídas, salto bungee, carreras de auto a alta velocidad, juegos extremos, etc.

Es posible que en los juegos esté presente más de una de estas cuatro características elementales, tal es el caso del juego de cartas en el que los jugadores obtienen sus cartas al azar y al mismo tiempo están inmersos en una competencia.

Estas dos formas de categorizar a los juegos se complementan de la siguiente manera: un juego basado en la competencia como correr se puede presentar de manera improvisada cuando un grupo de niños juegan a ser el primero en llegar a la tienda, aunque también existe su forma institucionalizada tal es el caso de las carreras de velocidad que se desarrollan en las olimpiadas. En cuanto al azar, puede ir desde un improvisado juego de cara o cruz hasta una competencia de póker en Las Vegas. Juegos como policías y ladrones o jugar a la casita son ejemplos de simulacro improvisado, mientras que las obras teatrales serían la forma

institucionalizada. Los juegos de vértigo están presentes en la infancia con el columpio o la resbaladilla, mientras que su forma institucionalizada puede ser el salto en paracaídas o las carreras de auto.

La corrupción de los juegos, según Caillois, sucede cuando las características del juego se mezclan con las actividades cotidianas, como la escuela o el trabajo, debido a que esto viola el ser una actividad separada de la realidad. En este caso, los juegos adoptan formas inesperadas.

La competencia se corrompe cuando los jugadores rompen las reglas en busca del triunfo, desatando una lucha violenta, o cuando la necesidad de ganar rebasa el campo de juego, por ejemplo, cuando dos futbolistas se pelean en la cancha a golpes. El azar se ve corrompido cuando el jugador deja de respetar el azar y usa amuletos para alterar el juego, por ejemplo. La simulación se corrompe cuando el jugador adopta cotidianamente el papel que desempeñó en el juego. El vértigo se corrompe cuando el jugador desea experimentarlo continuamente, por ejemplo, conducir un auto a alta velocidad todo el tiempo.

Caillois concluye que el juego y la vida cotidiana son campos cercanos entre sí, debido a que existe una estrecha relación de compensación y convivencia. De los juegos destaca su universalidad, es decir, que un mismo juego se puede jugar en cualquier país, se puede exportar o importar y puede estar presente en distintas épocas, tal es el caso del ajedrez.

3.3 El juego en el proceso de la civilización

Deporte y ocio en el proceso de la civilización (1992), publicado en 1986, es un libro que recopila de manera organizada una serie de ensayos y artículos relacionados con las actividades recreativas, el deporte y el fútbol. Escrito por el sociólogo alemán Norbert Elias, reconocido por su teoría de los procesos civilizatorios y el sociólogo inglés experto en fútbol y deporte Eric Dunning.

En este libro ambos autores reúnen sus esfuerzos para desarrollar un trabajo que analice el fútbol desde una perspectiva sociológica e histórica. Elias comienza por ofrecer un recorrido histórico que se remonta a las primeras olimpiadas en Grecia

hasta llegar al fútbol institucionalizado que conocemos hoy en día. Mientras que Dunning se enfoca en desarrollar estudios sociológicos sobre el fútbol que se desarrollaba en la década de 1980 en Inglaterra.

Deporte y ocio en el proceso de la civilización es una obra ampliamente reconocida por abordar sociológicamente al fútbol, que en esos años era un objeto de estudio poco investigado. Además, ofrece elementos teóricos que ayudan a entender sociológicamente a las actividades recreativas, incluyendo al juego.

Para estos autores, tanto las actividades recreativas como las serias tienen en común restricciones emocionales, en forma de reglas, cuyo objetivo es mantener la paz dentro del ambiente social. Esto se debe a que el ser humano aparte de ser social también es un ser emocional. Las emociones son importantes para el ser humano porque les permite experimentar a plenitud su vida y además les permite relacionarse con otros, el problema que detectan los autores es que si una persona se emociona mucho puede llegar a un estado de excitación en el que puede llegar a ignorar los controles sociales e internos que lo gobiernan, lo que puede producir un acto de violencia (Elias. 1992: p. 84).

Sin embargo, en las actividades serias Elias descubre que las restricciones sociales y emocionales, que se implementan impiden o minimizan al máximo cualquier tipo de excitación, previniendo así actos de violencia. Gracias a estas restricciones los entornos sociales son pacíficos y más seguros. Sin embargo, en el cuerpo humano se crea estrés y tensión desagradable. (Elias. 1992: p. 85-86).

Las actividades recreativas permiten expresar todas esas emociones que están restringidas en las actividades serias de la vida, con lo que el ser humano obtiene alivio a partir de la excitación controlada. En este caso las reglas tienen tres funciones. La primera es evitar que la excitación en los jugadores se desborde y evitar actos de violencia. En segundo lugar, minimizar lo máximo el daño físico en los jugadores. Por último, agregar dificultad, con el objetivo de crear tensión y estrés agradable (Elias. 1992: p. 57-59), a la que llamaremos de ahora en adelante como estrés lúdico. Un buen ejemplo es la regla de fuera de lugar, la cual evita que los futbolistas anoten un gol fácilmente debido a que los atacantes, antes de tirar a gol,

deben esperar que los rivales se coloquen cerca de su portería para poder defenderla, de lo contrario su anotación es anulada.

El concepto clave que los autores desarrollan a lo largo del libro es el de mimesis, cuyo significado hace referencia a la imitación estética de la naturaleza y en este caso sirve para mostrar que las actividades recreativas imitan ciertos elementos clave de las actividades serias, con el fin de generar las mismas emociones y a su vez minimizando al máximo sus riesgos.

Un buen ejemplo lo encontramos en el boxeo y la guerra, en ambas actividades existen dos bandos, un campo de lucha, rivalidades, un ganador y un perdedor, así como un objeto en juego. La diferencia es que en la guerra los soldados tienen altas posibilidades de perder la vida, en el boxeo este riesgo es mínimo y se puede obtener las mismas emociones que en la guerra. Elias y Dunning concluyen que las actividades recreativas son necesarias para mantener el bienestar físico, emocional y social del ser humano, complementando a las actividades serias que desempeñamos día a día.

3.4 El juego como metáfora en la teoría de campos de Pierre Bourdieu

La segunda forma de abordaje que se va a revisar es el juego como metáfora con poder heurístico. Es decir, que a partir del juego como metáfora se puede exponer y analizar, en este caso, características que se desarrollan en la vida social, presentándose de una manera asimilable. A lo largo de la teoría de Pierre Bourdieu (2000a) se puede apreciar esta forma de abordaje.

De acuerdo con el sociólogo francés, en las complejas sociedades modernas altamente diferenciadas, el espacio social se torna multidimensional y puede entenderse como un conjunto de campos sociales relativamente autónomos, aunque articulados entre sí, como podrían ser el campo económico, político, religioso o intelectual. Un campo se refiere a una esfera de la vida social que históricamente se ha ido autonomizando del resto.

Bourdieu usa la metáfora del juego para ilustrar la noción de campo. Cada campo, como un juego, tiene su propia lógica, sus propias reglas y sus recompensas por

las que los adversarios luchan. Así como los juegos siguen reglas y reglamentos humanamente fijados, los campos siguen regularidades sociales que llegan a tomar la dureza de reglas socialmente sancionadas aun cuando no se hallen escritas.

Y si el campo es el juego, el habitus es el sentido del juego incorporado por sus participantes, quienes, aunque no suelen tener explícitamente conscientes los principios y las reglas del juego, de manera insensible las han incorporado, por lo que aquello que ocurre en el juego les aparece como dotado de sentido y saben cuál es la siguiente jugada oportuna.

Metaforizar al habitus como la incorporación de la lógica del juego por parte de los participantes de un campo permite mostrar 3 elementos:

- 1) En la acción cotidiana, como en el juego de tenis, por ejemplo, se requiere de un componente de improvisación incorporada en tiempo real que depende del saber práctico incorporado sobre las reglas del juego, o sentido práctico, como lo denomina el autor.
- 2) Simultáneamente, en la acción cotidiana, como en los juegos de cartas, se requiere de un componente de planeación estratégica creativa dentro del espectro limitado de lo permitido.
- 3) La existencia de los campos sociales, al igual que de los juegos, depende de que haya participantes comprometidos, realmente interesados en obtener los beneficios reservados a los vencedores y que por lo tanto jueguen de manera apasionada, para representar lo cual, Bourdieu usa el término griego de *illusio*, que literalmente significa algo así como adhesión o apego. Sin esa *illusio*, el juego aparecería como el simple juego que es, esto es, irrelevante desde muchos puntos de vista.

3.5 El juego como elemento explicativo

La tercera forma de abordaje que se va a revisar es el juego como elemento explicativo. Es decir, que a partir del estudio del juego se pueden explicar características presentes en la vida social, tal como lo hace el filósofo pragmatista

y sociólogo George H. Mead. en su libro *“Espíritu, persona y sociedad (1982)”* publicado póstumamente en 1934.

Mead afirma que la persona no existe desde el momento del nacimiento, sino que se trata de algo que emerge en el curso de la experiencia social, como resultado de las relaciones con los otros. El individuo se vuelve persona cuando se convierte en objeto para sí igual que otros individuos, esto es, hasta que adopta la actitud que los otros adoptan hacia ella. El autor encuentra 3 factores fundamentales de surgimiento de la persona:

1. El gesto vocal y el lenguaje
2. El juego
3. El deporte

El primer y principal factor en la génesis de la persona es el gesto vocal. Cuando hablamos, escuchamos nuestro propio estímulo igual que lo hacen los demás, con lo que reaccionamos a nuestro propio estímulo como reaccionamos a los estímulos de otros. Así, el individuo se convierte en objeto para sí al adoptar las mismas actitudes que los otros hacia él.

El siguiente factor fundamental en el desarrollo de la persona es el juego en la etapa infantil. En el juego, los niños juegan a adoptar diferentes papeles: juegan a ser mamá, maestra, policía, médico, comprador, vendedor. Incluso lo pueden hacer estando solos. El mismo niño dice algo en un papel y responde en otro papel. Aquí hay una conversación de gestos significantes en la que su reacción en el segundo papel constituye un estímulo para el primer papel. Lo mismo ocurre en un juego de varios niños como las escondidillas, en las que quien se esconde genera en otro el estímulo de buscarlo, y cada uno integra a su comportamiento la anticipación de la acción del otro. Aquí ya encontramos una primera etapa de conformación de la persona en la que ésta se halla constituida por una organización de las actitudes particulares de otros hacia ella en los actos específicos en los que participa.

Cuando se pasa del juego espontáneo al deporte organizado se llega a otro nivel de constitución de la persona, ya que en él existen diferentes papeles definidos con

relaciones recíprocas definidas. Al niño le corresponde un papel preciso, pero en el que tienen que anticipar el comportamiento de los otros papeles.

Mead usa el ejemplo del béisbol. Quien se encuentre en la novena base debe tener en cuenta en sus reacciones aquellas que sabe tendrán los demás, por ejemplo, quien arroja la pelota, quien la recibirá, etc. Sin importar qué niño específico ocupe la posición del lanzador, ya se es capaz de anticipar cuál será su comportamiento por una significación abstracta. La actitud de uno provoca la actitud adecuada de otro, esto es, hay una serie organizada de las reacciones de todos. La reacción de cada uno está condicionada por un "otro", pero esta vez se trata de "el otro generalizado": una organización de las actitudes de una comunidad. Así, en este nivel, la persona queda constituida no sólo por una organización de las actitudes particulares de otros hacia ella, sino por una organización de las actitudes sociales del otro generalizado, esto es, de "su grupo social como un todo" (Mead. 1972: p. 187). De modo que Mead identifica al juego como un objeto de estudio fundamental por verlo como uno de los factores centrales de constitución social de la persona, convirtiéndolo esta obra en un referente para el estudio sociológico del juego.

A manera de cierre es posible observar que la sociología se ha interesado en el juego y en los jugadores. Hemos identificado tres formas de su abordaje: como objeto de estudio, como metáfora con poder heurístico para exponer de manera asimilable las características de la vida social y como elemento explicativo.

La presencia de reglas en el juego es una característica fundamental para el desarrollo del mismo, así como de su estudio, en este caso podemos destacar tres cualidades: 1) crea orden. 2) evita que las emociones se desborden previniendo así que los jugadores se hagan daño grave o mortal. 3) agrega dificultad a la actividad produciendo así estrés y tensión agradable para el cuerpo.

El juego y el videojuego se vinculan al ser actividades recreativas, debido a esto el estudio del juego nos permite obtener características y elementos sociológicamente relevantes para su estudio. A pesar de esto, es importante señalar que el videojuego se distingue del juego tradicional debido a estas tres cualidades: se desarrolla en un mundo virtual, tiene un despliegue audiovisual y dispositivos de interfaz que

permiten interactuar con el mundo virtual, tal es el caso de los controles o *joystick* (Mäyrä, Frans. 2008: p. 14).

En síntesis, si unimos los argumentos de Mead (1982), Huizinga (2007), Caillois (1986), Elias y Dunning (1992), podemos definir al videojuego como una actividad lúdica y mimética. Lúdica al ser una forma de entretenimiento que proporciona un estrés agradable a través del trabajo lúdico y un reglamento establecido. Mimética porque proporciona una gran cantidad de roles masculinos y femeninos que el ser humano puede imitar e incorporar a su identidad, como veremos en el siguiente capítulo.

Capítulo 4. El videojuego como pieza del dispositivo de género.

La industria del videojuego forma parte del gigantesco y heterogéneo dispositivo de género que refuerza los roles de género, sobre todo el masculino, y con ello contribuye a la reproducción y normalización de la violencia contra la mujer. Para desarrollar esta idea, en un primer momento abordaremos la categoría de género, después analizaremos el sutil adiestramiento del rol de género a partir de los conceptos de dispositivo y tecnología de biopoder. Posteriormente, presentaremos los distintos tipos de violencia contra las mujeres. Por último, expondremos al videojuego, como tecnología biopolítica que le enseña al varón los rasgos propios de la masculinidad.

4.1 La categoría de género

En primer lugar, presentaremos el contexto social e histórico del feminismo de la década de 1970. En segundo lugar, demostraremos a partir de las ciencias sociales, la antropología y la psicología por qué la categoría de género es un ordenamiento social que se refuerza con las diferencias naturales entre hombres y mujeres. En tercer lugar, contestaremos las siguientes preguntas: ¿Por qué las mujeres tienen un estatus de inferioridad frente al varón? ¿Por qué el orden social se basa en un

orden simbólico marcado por la asimetría y desigualdad entre lo masculino y lo femenino? Por último, presentaremos dos definiciones de la categoría de género que condensa las ideas expuestas.

4.1.1 Contexto sociohistórico de la categoría de género

El género como categoría analítica en las ciencias sociales surgió fuertemente influido por el *Segundo sexo* de Simone de Beauvoir de 1949. De acuerdo con Teresita de Barbieri (2011), entre 1960 y 1968 el movimiento feminista gana fuerza y notoriedad gracias a la expresión colectiva del malestar de las mujeres producto de las limitaciones que vivían tanto en el ámbito público como en el privado. A lo largo de este periodo las mujeres lucharon por obtener un espacio de participación en los ámbitos de la vida social y política, limitada entonces a la militancia de base en organizaciones y partidos políticos. También lucharon por obtener mayores oportunidades laborales y profesionales con un sueldo justo y que no estuviera por debajo del varón. En Europa Occidental lucharon por anticonceptivos seguros y eficaces. En el ámbito privado se denunció la dependencia económica, social y afectiva del cónyuge, el padre y parientes masculinos.

En 1970 Kate Millet publicó su libro *Política sexual*, el libro más reconocido de la autora y uno de los más importantes para entender la llamada segunda ola del feminismo. En dicho libro identificó que la subordinación femenina es producto del orden «patriarcal», que debe ser destruido para la liberación de las mujeres. La visión totalizadora del patriarcado se extendió rápidamente. Dio pie al nacimiento de movimientos y organizaciones feministas, cuya primera actitud fue de índole parricida, “debemos de olvidar lo aprendido” –se decía–, rechazar a tabla rasa toda la cultura, las formas de pensar, las ideas y los valores que nos formaron (Barbieri. 1993: 27).

Académicamente hablando, el principal reto que enfrentaron las académicas y estudiantes universitarias en la década de 1970 fue explicar ¿cómo? y ¿por qué? las diferencias sexuales (pene / vagina) tenían (y tienen) un impacto sobre la sociedad. Para lograr responder a esas preguntas, un grupo de académicas enfocó

sus esfuerzos en estudiar las condiciones de vida de las mujeres, tanto del pasado como de su época, dando a conocer sus aportes y haciéndolas visibles en la historia y en la vida cotidiana. De acuerdo con Barbieri (1993: 28), sus esfuerzos resultaron más fructíferos, en comparación con los movimientos parricidas, debido a que cubrían vacíos de información, a tal grado que en la mayoría de las universidades y organizaciones no gubernamentales surgieron los denominados «estudios sobre las mujeres», los cuales obtuvieron un alcance mundial y en distintas disciplinas. Dentro de los estudios sobre las mujeres existen dos posturas diferentes: la primera centra sus esfuerzos en estudiar las condiciones de vida, laborales y culturales de las mujeres. Mientras que la segunda se enfoca en estudiar los mecanismos sociales que inciden en la subordinación de las mujeres. Gracias al esfuerzo de ambas posturas se ha logrado desarrollar la categoría de género social o mejor dicho el género socialmente construido (Ibíd. 1993: 28-29).

4.1.2 La desnaturalización de la categoría de género

El psiquiatra infantil Jason Rafferty (2019) menciona que la institución médica le asigna un sexo al ser humano recién nacido de acuerdo a los rasgos biológicos, pene / vagina, de esta manera lo catalogan como masculino o femenino. La asignación de sexo se refuerza con la construcción social del género a través de la vestimenta, peinado, nombre, rasgos sociales que en el caso de los varones es la agresividad y dominio mientras que en el caso de las mujeres es dependencia y delicadeza.

Cuando se concibe al ser humano de esta manera es confuso determinar cuáles de sus características son naturales y cuáles son sociales. De acuerdo con Beauvoir llegar a ser hombre o mujer significa asumir o encarnar intencionalmente una carga cultural profundamente establecida de significado que socialmente cobra sentido (Butler. 2013). Margaret Mead señala que las características sociales y biológicas se entremezclan y son contingentes (MacKinnon. 1999: p. 15). Para Judith Butler el sexo natural o biológico es una ficción ya que al igual que el género es una interpretación elaborada y determinada cultural e históricamente, lo que Foucault

llama *“el elemento más especulativo, más ideal y más interno de un despliegue de la sexualidad organizado por el poder cuando aferra los cuerpos y su materialidad”* (Butler. 2013: p. 322). Mientras que Bourdieu menciona que:

“La división del mundo”, basada en referencias a las diferencias biológicas y sobre todo a “las que se refieren a la división del trabajo de procreación y reproducción” actúan como la “mejor fundada de las ilusiones colectivas”. Establecidos como conjunto objetivo de referencias, los conceptos de género estructuran la percepción y la organización concreta y simbólica de toda la vida social” (Cita retomada de Lamas, Marta. 2013: p. 331).

De esta manera lo que define al género es la acción simbólica colectiva, mediante el proceso de constitución del orden simbólico en una sociedad que fabrica las ideas de lo que deben ser los hombres y las mujeres (Lamas, Marta. 2013: p. 340). Que hunde sus raíces en una tipología sexual del cuerpo socializado, de sus movimientos y desplazamientos corporales inmediatamente afectados por una significación social.

La división de las cosas, movimientos corporales y actividades (sexuales, laborales o lúdicas) se asignan de acuerdo a una oposición entre lo masculino y lo femenino, de esta manera se impone un sistema de oposiciones homólogas que al ser parecidas en la diferencia suelen apoyarse mutuamente en y a través de la inagotable transferencia práctica y de las metáforas que confieren cierta densidad semántica gracias a las afinidades, connotaciones y correspondencias (arriba/abajo; húmedo/seco; fuego/agua; pasivo/activo). Es así como la división arbitraria entre lo femenino y lo masculino está socialmente construida, pero aparece como completamente natural (Bourdieu. 2000b: 20-21).

La sociedad y todas sus instituciones se organizan siguiendo un binarismo sexual, esto es, dando por supuesto que todo aquello que existe es o bien masculino o bien femenino, entendiendo estos dos como polos opuestos con naturalezas radicalmente distintas, de modo que lo masculino y lo femenino tienen características profundamente diferentes. Además, ese supuesto binarista es

jerárquico, ya que lo masculino y lo femenino son valorados diferencialmente, otorgando una valoración positiva a todo aquello asociado a lo masculino y una negativa a lo femenino. Con esto se instaura una desigualdad y asimetría radicales de poder entre lo masculino y lo femenino, en las que lo masculino no sólo tiene más poder que lo femenino, sino además tiene poder sobre lo femenino, esto es, se concede a lo masculino poder de dominio y a lo femenino la prescripción de subordinación.

La fuerza del orden masculino, que se legitima bajo el discurso de la división sexual biológicamente determinada por el aparato reproductor femenino y masculino funciona como una inmensa máquina simbólica que construye una realidad sexuada y el cuerpo de los individuos se convierte en un depósito de principios de división y visión sexuales donde el principio masculino es la medida de todo incluido el cuerpo del ser humano (Ibid. 2000b: 21-24). Donde el hombre (superior) y la mujer (inferior) son vistos como dos variantes de la misma fisiología. Dicha diferencia está inscrita tanto en la objetividad, bajo la forma de divisiones objetivas como en los esquemas cognitivos que organizan el mundo social. Las diferencias visibles entre los órganos sexuales es una construcción social que tiene su origen en la división de la razón androcéntrica, fundada a su vez en los principios de división objetiva y subjetiva que se ha construido socialmente sobre los atributos femeninos y masculinos (Ibid. 2000b: 24-28).

4.1.3 El artificial estatus de inferioridad en la mujer

Ahora bien, ¿por qué las mujeres tienen un estatus de inferioridad frente al varón? A través del argumento de Bourdieu (2000b: 49) Lamas (1996) señala que el estatus de inferioridad asignado a las mujeres parte de la jerarquización del binarismo sexual. Las relaciones de poder entre los sexos se fundamentan en complejos sistemas simbólicos de las oposiciones binarias que se manifiestan en la asimilación de estas relaciones de poder.

Bourdieu sostiene que la lógica de género basada en las oposiciones binarias asume la forma paradigmática de la «violencia simbólica». Este tipo de violencia se

reproduce mediante la creación de una gran variedad de estereotipos femeninos y masculinos contruidos en base a la cultura hegemónica dominante en ese momento específico de la historia. En otras palabras, imágenes discursivas que fomentan ideas, creencias, mitos, representaciones y «habitus» que legitiman un orden social de relaciones de poder en las que los varones dominan a la mujer. Bajo esta lógica el cuerpo de la mujer se vuelve un objeto sexualizado y de consumo, es decir, una mercancía (Barbosa Sánchez, Araceli. 2018: 16-18).

Bourdieu (2000b: 49-58) define la violencia simbólica como aquella que se presenta cuando las personas que se encuentran subordinadas integran los esquemas de pensamiento del dominador como propios, de tal modo que su percepción, pensamientos, acciones y gustos se estructuran a partir de la relación de dominación, a tal grado que lo llegan a naturalizar al integrarlos dentro de su *habitus* y por lo tanto no lo cuestionan. Un buen ejemplo de este fenómeno es cuando una mujer que sufre violencia sexual se culpabiliza a sí mismo por andar sola de noche o por ir vestida de cierta manera.

En el caso del género la violencia simbólica se sustenta en las dicótomas hombre/mujer, fuerte/débil, pasivo/activo, a partir de las cuales se delimitan el acceso que los individuos tienen a ciertas prácticas lúdicas o profesionales, recursos y puestos.

Es precisamente en el ámbito de la subjetividad donde operan los múltiples dispositivos de la cultura patriarcal que naturaliza la práctica de las inequidades de género. De esta manera los medios de comunicación, los discursos políticos y científicos, así como los juguetes y los videojuegos, tienen la capacidad de producir violencia simbólica, simultáneamente traducida en violencia material y física, sobre todo hacia la mujer (Wittig en Barbosa Sánches. 2018: 17).

4.1.4 Breve repaso de la categoría de género

Desarrollaremos un somero repaso de la categoría de género con el objetivo de proporcionar elementos clave que utilizaremos a lo largo de la tesis, sobre todo en nuestro análisis de *Overwatch*.

1) La categoría de género es el conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma la sexualidad biológica en productos de la actividad humana y en las que se satisfacen esas necesidades humanas transformadas (Rubin.1986). Es decir, los sistemas de género (hombre / mujer) son un conjunto de prácticas, símbolos, representaciones, normas y valores que las distintas sociedades elaboran a partir de las diferencias físicas observables (pene / vagina). *“En términos durkheimianos, son las tramas de relaciones sociales que determinan las relaciones de los seres humanos en tanto personas sexuadas” (Barbieri. 1993: 30).*

2) Tomando en cuenta estos elementos Joan Scott señala que el género es un elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en las diferencias que distinguen a los sexos, así como una forma primaria de relaciones significantes de poder (Lamas, Marta. 2013: p. 330). Por lo tanto, podemos decir que el género no es una propiedad de los cuerpos o algo originalmente en los seres humanos, sino que es el conjunto de efectos producidos en los cuerpos, los comportamientos y las relaciones sociales, en palabras de Foucault, es el despliegue de una compleja tecnología de género (Lauretis.1989). De esta manera podemos decir que la categoría de género está involucrada en una red de interacciones sociales que valora y determina lo que es femenino y masculino; negativo y positivo; malo y bueno; pasivo y activo. El cual se aprende en los primeros años de vida y como veremos a continuación se refuerza a lo largo de la vida del ser humano.

3) El género es una representación con implicaciones reales, tanto sociales como subjetivas para la vida material del ser humano. La representación del género es una construcción basada en los símbolos, los mitos culturalmente disponibles, el arte, las actividades lúdicas como los videojuegos, en resumen, todos los elementos culturales, los cuales esculpen una representación económica y socialmente aceptable tanto para hombres como para mujeres, de esta manera se asegura la supervivencia de la hegemonía dominante.

4) Los conceptos normativos que manifiestan la interpretación del significado de los símbolos se expresan en doctrinas religiosas, educativas, científicas, legales, políticas, lúdicas, el sistema de parentesco, la familia, el mercado laboral y en

general las actividades segregadas por sexos afirman categóricamente y unívocamente el significado de masculino y femenino (Lauretis.1989).

5) El sistema de género es tanto una construcción sociocultural como una representación que asigna significado a los individuos en la sociedad (identidad, valor, prestigio, ubicación en la jerarquía social, etc.) tanto a hombres como a mujeres (Lauretis.1989; Lamas. 2013).

4.2 El sutil adiestramiento del rol de género

El ser humano atraviesa por un sutil adiestramiento de rol de género que comienza al nacer, se reafirma a lo largo de su vida y concluye con su muerte. Para demostrar la validez de dicha idea en primer lugar conoceremos cómo los juguetes y el videojuego promueven los roles de género y su naturalización a través del concepto de dispositivo. En segundo lugar definiremos el concepto de tecnología de biopoder, el cual nos ayudará a proveer un sustento teórico y metodológico a nuestra investigación. Por último, definiremos los conceptos de biopoder y biopolítica, de esta manera explicaremos cómo el adiestramiento de rol de género abarca todas las etapas de la vida.

4.2.1 Dispositivo

Para Araceli Barbosa (2018: 10) la subordinación de las mujeres, sobre todo en la niñez, pasa por un sutil adiestramiento de la subjetividad femenina a través del juego y los juguetes. En el caso de la muñeca Barbie la autora detectó que promueve un tipo de feminización glamurizada que la sociedad reclama, además de que reproduce y naturaliza los estereotipos de género, en un proceso que produce violencia simbólica al promover una visión dominante de lo que debe ser y cómo debe comportarse una mujer. En la actualidad el videojuego es una de las primeras formas en la que el niño y niña son adiestrados en un rol de género, tal y como lo expusimos en el *Capítulo 1: Breve recorrido histórico del videojuego*. Para proveer a su razonamiento un sustento teórico y metodológico Barbosa utiliza el concepto de dispositivo y tecnología de biopoder.

El dispositivo es un conjunto resueltamente heterogéneo, que implica discursos, instituciones, disposiciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos; proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; actividades lúdicas como el juego y los videojuegos; en síntesis, tanto lo dicho como a lo no dicho. De acuerdo con Foucault, el dispositivo es la red que puede establecerse entre todo el conjunto resueltamente heterogéneo que se vincula entre sí. De esta manera, cierto discurso puede aparecer como programa de una institución, o por el contrario como un elemento que permite justificar y enmascarar una práctica que permanece muda, o bien funciona como reinterpretación secundaria de esta práctica, brindando acceso a un nuevo campo de racionalidad. El dispositivo es una especie de formación o adiestramiento presente en un momento histórico dado y tiene una función estratégica dominante, lo que supone una cierta manipulación de fuerzas y una intervención racional y concertada en dichas relaciones de fuerza. El dispositivo está entonces siempre inscrito en un juego de poder y ligado a uno o unos saberes, que nacen allí pero que igualmente lo condicionan. En síntesis, el dispositivo son unas estrategias de relaciones de fuerza soportando unos tipos de saber y soportados por ellos (Minello. 1999: 99-100).

De acuerdo con Araceli Barbosa (2018) el concepto de dispositivo implica la unión de componentes heterogéneos configurados en red, que por su propia dinámica tienen un devenir sistemático a partir de las interacciones, retroacciones, retroalimentaciones, disposiciones rizomáticas e imágenes de pensamiento.

Para Luis García Fanlo (2011: 2-3), los discursos se hacen prácticas gracias a que los individuos son adiestrados en diferentes dispositivos a lo largo de su vida, los cuales producen formas de subjetividad. De esta manera los dispositivos constituyen a los sujetos inscribiendo en sus cuerpos un modo y una forma de ser. Lo que inscriben en el cuerpo es un conjunto de prácticas, saberes e instituciones, cuyo objetivo es administrar, gobernar, controlar, orientar y en general dar un sentido a los comportamientos, gestos y pensamientos de los individuos, produciendo determinados efectos útiles, que sirven para lograr un objetivo de

índole político, de esta manera se deduce que lo que está en juego es un poder que necesita y dispone de un orden determinado para funcionar, así como de un conjunto de saberes que describen, explican, legitiman, aseguran y respaldan la autoridad de ese poder para funcionar de una manera y no de otra. En consecuencia, el dispositivo es una red de relaciones en las que está implicada una forma determinada de ejercicio del poder y de configuración del saber que hacen posible determinados efectos de verdad y realidad.

Foucault, García y Barbosa, señalan que analizar un dispositivo consiste en desvelar y evidenciar los elementos que lo conforman, en otras palabras, los elementos que pertenecen a lo dicho y a lo no dicho, al juego de relaciones discursivas y no discursivas que lo constituyen. De esta manera se desentraña el complejo entramado tejido entre las instituciones, normas, formas de comportamientos, procesos económicos, simbólicos, lúdicos y técnicos que producen prácticas sustentadas y justificadas gracias a la relación que existe entre el saber y el poder.

Es así como a través de un sistema de valores de la cultura patriarcal, el dispositivo de género evalúa como inferior y negativo lo femenino mientras que lo masculino es considerado como superior y positivo. En consecuencia, lo femenino es objeto de degradación, exclusión, explotación, desvalorización y segregación. Dando como resultado que las mujeres sean tratadas como servidumbre, objeto de deseo y de violencia física, psicológica y simbólica. Dichas prácticas son legitimadas gracias al reconocimiento tácito de inferioridad jerárquica que, en la dimensión simbólica, se le atribuye a la identidad femenina con respecto al varón (Barbosa. 2018: 21-25). La objetivación sexual de la mujer se refiere al acto de mirar, tratar y valorar a la mujer en base al uso que se le puede dar a su cuerpo o partes de su cuerpo para el placer sexual del varón (Fredrickson y Roberts. 1997).

4.2.2 Tecnología de biopoder

El sutil adiestramiento que el ser humano tiene a lo largo de su vida se articula gracias a diversas tecnologías de biopoder que regulan a la sociedad a través de

discursos específicos que se imponen como una verdad absoluta. Este tipo de tecnologías abarcan juguetes, juegos, dispositivos electrónicos, videojuegos, vestimenta, etc. En el caso del juguete Morales Arciaga (2015: 334) considera que la muñeca Barbie al ser construida a través del discurso patriarcal refuerza una manera de cómo debe de vestir y comportarse una mujer, por lo tanto, es una tecnología de biopoder (Barbosa Sánchez, Araceli. 2018: p. 23). Dicho razonamiento es válido también para el videojuego (VJ), pero en el caso del vj, se trata de una parte del dispositivo especialmente dirigida a socializar a los varones específicamente. Tal es el caso de *Call of Duty Black Ops (Activision. 2010)*, que al igual que Barbie está construido a través del discurso patriarcal, enseñando al varón como debe de vestir y comportarse (Healey. 2016).

La industria del videojuego es una institución que forma parte del dispositivo de género. Mientras que el videojuego, al ser el producto de esta industria es una tecnología de biopoder que fomenta, adiestra y refuerza en el ser humano tanto el rol femenino como el masculino en base al discurso patriarcal, cuya lógica se basa en las diferencias entre hombre (superior) y mujer (inferior), con ello normaliza y reproduce la violencia contra la mujer.

4.2.3 Biopoder y biopolítica

De acuerdo con Foucault, el sutil adiestramiento que las distintas tecnologías de biopoder ejercen sobre el ser humano abarca todas las etapas de la vida, desde la niñez hasta la muerte. Para entender cómo se lleva a cabo este proceso el autor utiliza el concepto de biopoder y biopolítica.

El biopoder se refiere al control que cuidadosamente recubre, administra y gestiona los cuerpos y la vida de los individuos en sociedad; controlar los fenómenos poblacionales, los procesos económicos, factores de segregación y jerarquización sociales. El biopoder describe la acción disciplinaria que se ejerce sobre los cuerpos de los sujetos. (Minello. 1999: 78-79).

La biopolítica es el tratamiento que se le da a la sociedad como problema político, científico, biológico y de poder. Hace referencia a una técnica reguladora que incorpora, integra y modifica conocimiento en el individuo, apropiándose del cuerpo viviente. Se dirige a los procesos de la vida como el nacimiento, la muerte, la producción, la reproducción, el trabajo, las actividades lúdicas y la enfermedad, es decir, el proceso de regulación no se efectúa de manera individual sino a nivel de especie (Ibid: 79-80).

Tenemos entonces dos mecanismos: cuerpo-organismo-disciplina (biopoder) y población-procesos biológicos-mecanismo biorregulador (biopolítica). Estos dos mecanismos, uno disciplinario y otro regulador, no se ubican en el mismo nivel, lo que permite que no se excluyan y al mismo tiempo se articulen uno con otro. Un buen ejemplo de cómo funcionan estos dos mecanismos es a partir de la sexualidad, por una parte, el biopoder disciplina a los jóvenes para que no se masturben o lleven a cabo actos sexuales en público, por otro lado, la biopolítica regula la tasa poblacional de una nación, de esta manera la sexualidad y el rol de género adquiere relevancia en distintos procesos biológicos que no conciernen al cuerpo del individuo, sino a la unidad múltiple conocida como población. Nos vemos entonces ante un poder que tomó a su cargo el cuerpo y la vida, o si se quiere, que tomó a su cargo la vida general constituyendo dos polos: uno en dirección del cuerpo y otro en dirección de la población. Foucault considera que la norma es el elemento que abarca tanto lo disciplinario como lo regulador y que a su vez se aplica al cuerpo del individuo y a la población, por tal motivo, su presencia es fundamental para la sociedad (Foucault. 2011: 203-204).

4.3 Violencia hacia la mujer

Debido a que la lógica de género basada en las oposiciones hombre (superior) mujer (inferior) asume la forma paradigmática de la violencia simbólica simultáneamente traducida en violencia material y física sobre la mujer, a continuación, presentaremos los distintos tipos de violencia que se ha identificado desde el derecho, la antropología y la sociología. En un segundo momento proporcionaremos una explicación de porqué sucede este fenómeno social.

La violencia de género es un fenómeno que se ha estudiado y denunciado desde la década de 1970 por grupos feministas alrededor del mundo, dichas acciones han impulsado marcos jurídicos que tipifican y sancionan distintas formas de violencia, así como diversos mecanismos de prevención y protección. Producto del estudio y la denuncia de este fenómeno social en 1990 la Organización de las Naciones Unidas, medios de comunicación e instancias gubernamentales comenzaron a emplear el término de violencia de género para referirse al tipo de violencia que se ejerce en contra de las mujeres (Fernández. 2018: 307). Sin embargo, debido a que la categoría de género abarca tanto a hombres como mujeres se ha decidido llamarlo violencia contra la mujer (Barbieri. 1993).

En el caso de México se ha logrado identificar y evidenciar distintos tipos de violencia contra la mujer gracias a los resultados obtenidos por la Encuesta Nacional sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares (ENDIREH); la Encuesta Nacional sobre Violencia en el Noviazgo (ENVIN) y la Encuesta Nacional sobre Discriminación en México (ENADIS). Dando origen a la Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia (LGAMVLV) que reconoce y sanciona cinco tipos de violencia (Fernández. 2018):

Psicológica: Cualquier acto u omisión que dañe la estabilidad psicológica. Puede consistir en celotipia, insultos, humillaciones, negligencia, abandono, marginación, infidelidad, etc.

Física: Cualquier acto que inflige daño no accidental al usar la fuerza física, algún objeto u arma que pueda provocar o no lesiones internas, externas, ambas o la muerte.

Patrimonial: Acto u omisión que afecte la supervivencia de la víctima. Se manifiesta en la sustracción, destrucción, retención o distracción de objetos, documentos, bienes, valores o derechos patrimoniales.

Económica: Acto u omisión que afecte la supervivencia de la víctima. Se manifiesta en la sustracción, destrucción, retención, distracción, control o desigualdad

del ingreso o percepciones económicas como el salario menor por igual trabajo en un centro laboral.

Sexual: Cualquier acto que degrada o daña el cuerpo y/o sexualidad de la víctima, atentando contra su libertad, dignidad e integridad física. Es una expresión de abuso de poder que implica la supremacía masculina sobre la mujer, al menospreciarla y tratarla como objeto.

Ahora toca contestar ¿Por qué sucede este fenómeno social?, la causa de la violencia contra la mujer *“no se encuentra ni en los genes ni en la psique masculina, sino en los mecanismos sociales que hacen de la diferencia sexual sustento de la subordinación de las mujeres”* (Castro y Casique. 2008).

Marta Torres Falcón (2010: p. 60-65) identifica siete características de la violencia contra la mujer: 1) Es un tipo de violencia presente en todos los espacios sociales (lo dicho y lo no dicho). 2) La dominación masculina tiene como objetivo el sometimiento femenino, esto se logra gracias a que la sociedad estimula las relaciones asimétricas, donde se valora lo masculino sobre lo femenino (Fernández de la Reguera Ahedo. 2018: p 314). 3) Es intencional. 4) Se basa en la voluntad de quien la ejerce y en el no reconocimiento de la víctima, por lo tanto, no es jurídicamente atendida. 5) Para atender la violencia contra la mujer se debe de tener un reconocimiento teórico y práctico de la transgresión de diferentes derechos como a la vida, la salud, la libertad, etc. De esta manera se puede reconocer que la violencia de género es sistemática. 6) El daño que la víctima sufre puede ser visible (físico, económico o patrimonial) o invisible (psicológico o simbólico).

Rita Segato afirma que la masculinidad es un estatus condicionado a su obtención y debe de ser re-confirmado con regularidad mediante un proceso de conquista. Por lo tanto, *la masculinidad es una estructura (jerárquica) basada en un pacto que es violento por definición. Es un artefacto instalado en el corazón de los hombres* (Segato. 2020). Donde la primera víctima del mandato de masculinidad son los mismos hombres al victimizarse entre sí, posteriormente viene la victimización de las mujeres y la de los individuos que no se ajustan con el perfil heteronormativo.

Bajo esta lógica, cuando se maltrata, viola o se asesina a una mujer, se está maltratando y violando al hombre que debe protegerla. *La guerra es, básicamente, entre hombres (Ibid. 2020).*

Segato (2016: 33-56) explica la violencia contra la mujer a partir del concepto de cofradía masculina, es decir, grupos de varones que expresan el mandato de masculinidad a partir del uso de la violencia contra mujeres y niños. Dentro de la cofradía masculina los varones compiten entre ellos para demostrar a los demás y a ellos mismos que son hombres en una estructura jerárquica, donde el hombre es superior y la mujer es inferior. En la cofradía masculina los varones utilizan a la mujer como una mercancía simbólica y moneda de cambio que permite obtener acceso a grupos masculinos, crear pactos y delimitar territorio, para lograr este objetivo las mujeres son lastimadas, secuestradas o asesinadas, mostrando así un despliegue de violencia y poder. La cofradía masculina se puede llevar a cabo gracias a la reproducción de los roles de género en las distintas actividades, tanto laborales y lúdicas, que los individuos desempeñan en la sociedad, lo que permite que estos crímenes gocen de cierta invisibilidad social y jurídica.

Estos argumentos nos llevan a la siguiente pregunta: ¿Por qué las mujeres son objeto de violencia en la cofradía masculina? En primer lugar, la violencia contra la mujer y en especial la de índole sexual es una expresión de poder, por lo tanto, no se trata de una acción originada por una pulsión sexual traducida en deseo y satisfacción, sino que la libido se orienta aquí al poder y a un mandato de pares o cofrades masculinos que exige una prueba o un tributo, de esta manera el varón asegura su pertenencia al grupo. Al ejercer violencia sobre la mujer, el varón expresa y exhibe públicamente su capacidad para ejercer poder, en consecuencia, este tipo de violencia es expresiva y no instrumental. *“El género es, en este análisis, la forma o configuración histórica elemental de todo poder en la especie y, por lo tanto, de toda violencia, ya que todo poder es resultado de una expropiación inevitablemente violenta”* (Segato. 2016: 18).

Uno de los arquetipos de la cofradía masculina es el de héroe, cuya esencia se basa en desempeñar actividades arriesgadas a cambio de reconocimiento público,

siendo un ejemplo de virtud, fuerza y excelencia, cuyo estatus depende por completo de la continuidad de sus victorias y triunfos. Cabe destacar que el héroe se autorrealiza al desarrollar al máximo todas sus habilidades y capacidades en todos los campos posibles, esto implica luchar contra otros héroes o personas dignas de ser retadas en combate, en cada pugna los contrincantes no solo luchan por ver quién es el mejor sino para obtener la admiración de sus iguales. Sin embargo, en el fondo no busca superar a otros sino a sí mismo (Gil Calvo. 2005)⁵.

Con toda la información presentada hasta el momento es oportuno generar las siguientes preguntas: ¿En el entorno social del videojuego existe violencia contra la mujer? En caso de existir ¿de qué tipo es, en qué consiste, qué acciones y medidas se han llevado a cabo para eliminarla? ¿Existe una cofradía masculina dentro del entorno social del videojuego, de ser así cómo funciona y en qué consiste? Todas estas preguntas serán resueltas en el capítulo 5.

4.4 El videojuego como tecnología biopolítica de masculinización

La industria del videojuego forma parte del gigantesco y heterogéneo dispositivo de género, ya que los videojuegos operan como tecnologías de biopoder que en mayor o menor medida tienden a reforzar la perspectiva dominante binaria y androcéntrica del mundo social, normalizando y reproduciendo violencias contra las mujeres. Para sustentar esta idea, en primer lugar, vamos a distinguir los rasgos propios de la masculinidad. En segundo lugar, expondremos los elementos que utiliza el videojuego para fomentar los rasgos de la masculinidad.

4.4.1 Rasgos de la masculinidad

De acuerdo con Connell (2005) los rasgos de la masculinidad se tratan de un conjunto de comportamientos normativos que sirven para legitimar la dominación masculina y garantizar la subordinación de las mujeres, dichos rasgos se adaptan al momento social, histórico y político, por tal motivo la autora lo define como

⁵ Para más información sobre héroes, heroísmo y masculinidad les recomendamos consultar los siguientes libros: El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito (Campbell. 1959); Mascaras masculinas: Héroes, patriarcas y monstruos (Gil Calvo. 2005); La nueva masculinidad: Rey, Guerrero, Mago y Amante (Moore y Gillette. 1993).

masculinidad hegemónica. Los rasgos que distinguen a la masculinidad hegemónica son: la violencia, la dureza, la competitividad, la autonomía económica, la dominación, el rechazo a la femineidad y a comportamientos no heteronormativos como la homosexualidad, así como la utilitarización de las mujeres y su hipersexualización (Levant. 2013).

Los rasgos de la masculinidad hegemónica se reproducen de generación en generación a través de la socialización, aunque actualmente se utilizan películas, series, dibujos animados, programas de televisión, libros y videojuegos, en los que se exhiben personajes hipersexualizados (Parrott y Zeichner. 2008). Al respecto Rivkin y Ryan (2004) argumentan que el VJ es un objeto cultural masivo y por lo tanto es una herramienta de dominación, una forma en que el capitalismo ofrece una gratificación efímera a las personas condenadas a una vida de trabajo. Julian Stallabrass (1993) menciona que el VJ es una forma de cultura capitalista, profundamente conservadora que promueve un tipo de diversión basada en la cultura laboral, del esfuerzo, del más fuerte, del más macho que utiliza el tiempo libre, aparentemente improductivo (Elias. 1992), para adiestrarnos.

Chang (2017) señala que el desempeño de la masculinidad está indisolublemente conectado con las concepciones histórico-culturales del trabajo y la productividad, creando así una autoformación de la virilidad. Mientras que Bosson y Vandello (2011) destacan que la masculinidad hegemónica depende de la capacidad para trabajar y ser activo.

4.4.2 Elementos que promueven la masculinidad en el videojuego

Retomando a George H. Mead (1982), podemos afirmar que el videojuego constituye un factor fundamental para el desarrollo de la persona en la etapa infantil, debido a que en la actualidad el videojuego es una de las primeras formas en la que niñas y niños se convierten en personas porque interiorizan al Otro generalizado, es decir, aprenden a ordenar su conducta de acuerdo con lo que la sociedad, de la que forman parte, espera de ellos. De esta manera la niña y el niño aprenden a convertirse en “objeto” (el mi), sujeto (el yo) y comienza a desarrollar su self

(personalidad), a lo que nosotros agregamos el rol de género (masculino / femenino).

El videojuego es una tecnología biopolítica que refuerza los diferentes roles existentes en la sociedad al proporcionar estímulos para que la persona acepte desarrollar un papel en específico (Kagen. 2018). Estimula los rasgos propios de la masculinidad basada en la cultura laboral, del esfuerzo, la competitividad y el uso de la violencia militarizada.

Ahora bien, ¿Cuáles son los elementos que utiliza el VJ para fomentar los rasgos de la masculinidad hegemónica? Retomando la investigación de Melissa Kagen (2018); Paulina Rajkowska (2014) y Katherine Reynolds (2013), existen cuatro elementos imprescindibles: 1) Dificultad; 2) Perspectiva y mirada masculina; 3) Personajes; 4) Narrativa. Estos elementos conforman el entorno social y la manera en cómo socializan los videojugadores dentro del mundo virtual del VJ (Baxter-Webb. 2016).

1) Los niveles de dificultad le permite al videojugador regular un videojuego de acuerdo a sus habilidades y al tipo de reto que quiere enfrentar, por lo tanto, es un elemento común. En la mayoría de los videojuegos es posible escoger entre cuatro niveles de dificultad: *easy*, *normal*, *hard*, *very hard*, en algunos títulos le cambian el nombre a los niveles de dificultad, tal es el caso de *God of War* (SCE Santa Monica Studio. 2005): *Mortal (easy)*, *Héroe (normal)*; *Espartano (hard)*; *Dios (very hard)*.

La palabra *hard* y *very hard* tienen una connotación cultural y social relacionada con el trabajo, lo masculino y lo fálico (Kagen. 2018) y es parte de las oposiciones binarias básicas: duro/suave. En el caso del VJ sirve para asociar la cultura laboral y las tareas asignadas con la satisfacción personal, convirtiendo al jugador en un trabajador eficiente, preparado para responder positivamente a los premios, estímulos y para sentirse presionado para completar sus deberes en tiempo y forma. La asociación entre desempeño masculino y trabajo se vuelve más compleja si tomamos en cuenta que el valor de un hombre es proporcional a su capacidad laboral (Chang. 2017). Por lo tanto, el VJ que no exige un esfuerzo hace sentir al

videojugador castrado (Kagen. 2018). De acuerdo con Jasper Juul (2013), los videojuegos difíciles se basan en una ética protestante al negociar el éxito y el fracaso personal con respecto al trabajo y al esfuerzo constante. A la relación entre dificultad, trabajo y esfuerzo dentro del videojuego lo hemos condensado con la categoría de *trabajo lúdico*.

Snowdon (2019) señala que se puede medir el nivel de trabajo lúdico en un videojuego a partir del esfuerzo físico que requiere el videojugador para ejecutar correctamente un comando en un tiempo y a una velocidad determinada. Los comandos son una serie de acciones coreografiadas que se asemejan a un baile.

Dentro de la cultura del videojuego popularmente se asocia a los videojugadores que juegan en *very hard* como los más hombres, por lo tanto, son popularmente conocidos como *hardcore*. Mientras que los videojugadores que juegan en *easy* son considerados “gay” o “maricas” (Healey. 2016). De esta manera podemos evidenciar que los niveles de dificultad en un videojuego refuerzan los rasgos de la masculinidad, el binarismo sexual y el rol de género.

2) Cuando hablamos de perspectiva dentro de un VJ nos referimos a toda la información visual que ofrece el VJ y existen dos tipos. La perspectiva en primera persona la cual nos permite ver el mundo tal y como lo ve el personaje que estamos controlando. Mientras que en la perspectiva en tercera persona podemos ver tanto al mundo que nos rodea como al personaje que controlamos (Reynolds. 2013).

En ambos casos los elementos visuales sirven para satisfacer la mirada masculina. Laura Mulvey describe este fenómeno como una forma de observar que empodera a los hombres y objetiva a las mujeres (Loreck. S/F). Julia Gonzalez Narvarte y Mili Villar (S/F) definen la mirada masculina como una estructura o sistema basado en la diferencia sexual masculino / femenino, donde el hombre se ubica en el polo activo de quien mira y la mujer en la posición pasiva de ser observada, de esta manera lo femenino se constituye como fetiche. Judith Butler señala que la mirada masculina se enfoca en el placer visual masculino basado en la heteronormatividad que hace a la mujer objeto de deseo (Revista encuadra. S/F). Tom Apperley (2016)

menciona que la mirada masculina se basa en una iconografía masculina que incluye: mujeres, automóviles, armas de fuego, objetos militares y deportivos. Es importante resaltar que en la mayoría de los videojuegos se basan en la mirada masculina al presentar un discurso visual que tiende a reforzar la dominación masculina, la subordinación y objetivación de la mujer, así como una visión binaria y androcéntrica del mundo social.

3) De acuerdo con Stevenson (2010), el teatro, las novelas y los medios audiovisuales como el VJ cuentan con una amplia variedad de personajes que cumplen con uno de dos posibles roles: protagonistas y de apoyo, a partir de los cuales se construye la trama. En la narrativa tradicional los protagonistas son los personajes principales y siempre entran en conflicto con el antagonista. Los personajes de apoyo tienen una relación de cooperación establecida ya sea con el protagonista, el antagonista o ambos.

El videojugador controla al protagonista de la historia que suele ser un varón (Sarkeesian. Anita. 2019). Mientras que el personaje de apoyo tiene un papel complementario en la trama del VJ y la relación que establece con el protagonista puede ser desde la víctima, objeto de deseo, premio al final de la historia, el ayudante pasivo o el interés amoroso y en la mayoría de los casos es una mujer (Rajkowska. 2014). De esta manera se establece dentro de la narrativa del VJ una relación heteronormativa que reafirma los roles de género, hombre activo, mujer pasiva (Reynolds. 2013). Bertomeu Martínez (2005) menciona que se ejerce violencia contra la mujer cuando solo interpretan personajes de apoyo en un videojuego. Si bien es cierto que en la actualidad existen videojuegos que tienen como protagonista a una mujer, en la mayoría de los casos su apariencia es hipersexualizada, mientras que su personalidad se desarrolla a partir de los rasgos de la masculinidad hegemónica, tal es el caso de Lara Croft la protagonista de *Tomb Raider* (Eidos-Square Enix. 1996-2018).

4) La narrativa se puede definir como la parte del VJ que proporciona el objetivo que vamos a cumplir y qué acciones vamos a realizar (Mäyrä. 2008). En cada videojuego la narrativa tiene diferentes niveles de complejidad. Respecto a la masculinidad, la

narrativa debe estar asociada con el trabajo lúdico y la violencia militarizada de lo contrario el jugador masculino se sentirá castrado (Kagen. 2018). De acuerdo con Dalila Forni (2019) los productos que trabajan con la narrativa como el cine y el VJ promueven modelos de género a través de personajes e historias arquetípicas, las cuales están presentes en la vida del ser humano desde una edad temprana. De esta manera, los libros, las películas, los juguetes, los dibujos animados y el VJ pueden definirse como herramientas eficaces para promover roles de género específicos para niñas y niños, indicar cuales son las oportunidades laborales a las que pueden aspirar y a qué espacios tienen acceso. Todos estos elementos operan en conjunto y crean un ideal de género específico que conforma la percepción de masculinidad y feminidad de los niños y fortalece el rol de género de los jóvenes y los adultos.

Con los argumentos expuesto realizaremos un análisis de la trama, personajes y contenido visual del videojuego *Overwatch*, un *FPS* que se distingue por la división de tareas en base de sus habilidades y el rol que desempeñan en el campo de batalla, como veremos a detalle en el último capítulo.

Capítulo 5. Overwatch como tecnología de biopoder

Overwatch es un videojuego y una tecnología de biopoder que adiestra y refuerza los rasgos de la masculinidad en el videojugador a través de una cultura del esfuerzo y tácticas militares, contribuyendo así a la reproducción y normalización de la violencia hacia la mujer. Para demostrar la validez de este argumento en primer lugar expondremos los datos del videojuego, la recepción, las críticas que tuvo y las razones por las que escogimos este título. Posteriormente nos centraremos en el análisis del discurso crítico y el análisis de los patrones comunicativos de género. Por último, analizaremos *Overwatch*.

5.1 ¿Por qué escogimos Overwatch?

Overwatch es un videojuego desarrollado por la empresa norteamericana *Blizzard Entertainment*. Fue publicado el 24 de mayo del 2016 para *PlayStation 4*, *Xbox One*,

Microsoft Windows. En la fecha de su lanzamiento reportó la presencia de 7 millones de videojugadores (*playoverwatch vía Twitter. 2016*), en 2021 los encargados del VJ reportaron que la base de jugadores había llegado a 60 millones alrededor del mundo (Park, Morgan. 2021), por lo tanto, es considerado un videojuego exitoso y popular.

OW fue bien recibido por los videojugadores, especialistas, críticos y periodistas, tal como lo menciona el sitio especializado en reseñas *Metacritic* (2016): “*Overwatch es un buen título multijugador, estilizado, con una buena ambientación que traslada a los jugadores a distintos lugares alrededor del mundo, los escenarios que nos presentan son coloridos y cuentan con un elenco diverso que incluye científicos, mercenarios, soldados, forajidos y aventureros de diferentes etnias*”.

Vince Ingenito (2016) menciona que OW es accesible y está diseñado para que los videojugadores trabajen en equipo, es decir, por más bueno que sea un videojugador, si no se organiza con sus compañeros no logrará ganar ni una partida. Es importante destacar su impresionante seguimiento estadístico, las habilidades de los personajes, un novedoso apartado de elogios que consiste en votar por el mejor videojugador de la partida y otorgar recomendaciones para tres de los participantes de la partida.

Andrew Webster (2016) lo describió como un *FPS* amigable, debido a que el objetivo de OW es divertir a la audiencia, incluidos los que tengan mala puntería, esto se debe a que el juego está diseñado para trabajar en equipo, ya sea con amigos o extraños. Uno de sus puntos fuertes es la posibilidad de cambiar de personaje las veces que quieras, de esta manera los más veteranos pueden ajustar rápidamente su estrategia, mientras que los novatos pueden probar a todos los personajes disponibles hasta encontrar el que le guste.

Existen varias críticas en contra de OW, tal es el caso de Anita Sarkeesian, quien señaló lo siguiente: “*Las mujeres de Overwatch son en su mayoría súper delgadas y visten con catsuits (...) Eso no quiere decir que no sean grandes personajes, ni que un videojuego no pueda tener personajes atractivos (...) Queremos que las*

chicas se sientan bien representadas. Que estén igualmente representadas” (Totilo. 2015) (Traducción propia).

Otras críticas se han enfocado en los atuendos alternativos o *skins* que pueden utilizar los personajes, por haber sido acusados de promover estereotipos culturales, tal es el caso de *Symmetra* (ilustración 2, lado izquierdo) que trivializa a Devi la diosa de la creatividad en la cultura hindú (ilustración 2. lado derecho), por tal motivo el presidente de la Sociedad Universal del hinduismo, Rajan Zed, le solicitó al equipo de *Blizzard* por medio de un comunicado eliminara dicho atuendo (Fahey, Mike. 2016). El principal argumento de Zed es que *Blizzard* no logran retratar con precisión la esencia de los dioses, disminuyendo así su importancia e hiriendo los sentimientos de la comunidad religiosa.



Ilustración 2

Por su parte, Blizzard, desarrolladora de Overwatch, después de dos años de investigación, fue acusada el 21 de julio del 2021 por el estado de California mediante el Departamento de Empleo y Vivienda (DFEH), debido a que sus empleados practican una cultura de chicos de fraternidad o Frat Boy, es decir, las empleadas y los subordinados son objeto de constante acoso sexual, desigualdad salarial y represalias en caso de denunciar. La denuncia también resaltó la falta de

mujeres en altos puestos de mando, la dificultad de conseguir ascensos en la compañía, cómo eran forzadas a instalar una aplicación en su celular que monitorea su ciclo menstrual y cómo eran obligadas a terminar el trabajo de sus compañeros y jefes mientras ellos juegan videojuegos y realizan bromas sobre violaciones sexuales (La redacción de Proceso. 2021; Allsup. 2021).

Las empleadas alegan que los ascensos son negados debido a la posibilidad de quedar embarazadas, ser criticadas por ir a buscar a sus hijos a la guardería y ser expulsadas de las salas de lactancia para que sus colegas masculinos puedan usar la sala para las reuniones (Allsup. 2021) (Traducción propia).⁶

Esta situación es una evidencia que en el campo social del videojuego hay una cultura masculina y patriarcal donde están completamente normalizadas la brecha salarial, las bromas misóginas y el acoso sexual, estas actitudes son premiadas por los propios jefes y les permite a los subordinados escalar puestos en la jerarquía empresarial o, mejor dicho, en la cofradía masculina. La cofradía masculina en la industria de videojuegos alienta la existencia de una comunidad de videojugadores que normalizan las bromas misóginas y el acoso sexual. Cabe destacar que la mayoría de los videojugadores desean trabajar en la industria del videojuego en un futuro, y muchos de los trabajadores y directivos son videojugadores habituales (Cabañes. 2012; 2020). Por lo tanto, existe un círculo vicioso donde a través de los videojuegos, el videojugador aprende y refuerza un tipo de masculinidad que emplea en su vida cotidiana y laboral, que transmite a través de los productos que diseña. Para mostrar esta situación tenemos la Blizzcon del año 2010, un evento organizado por Blizzard, donde se muestran las últimas noticias, novedades de la compañía y los fans pueden convivir con los desarrolladores de sus videojuegos favoritos. En dicho evento una mujer le preguntó a un grupo de directivos y

⁶ *Female employees allege being held back from promotions because of the possibility they might become pregnant, being criticized for leaving to pick their children up from daycare, and being kicked out of lactation rooms so male colleagues could use the room for meetings. (Allsup. 2021) (Text original).*

responsables creativos de la compañía si podrían hacer personajes femeninos que no estuvieran tan sexualizados, a lo que ellos respondieron con burlas y abucheos (curesforpain. 2010; Baitybait. 2021: min 14:50).

Otro caso de violencia es el que vivió la surcoreana Kim Se-yeon, mejor conocida como Geguri, al ser acusada por varios videojugadores de usar trucos o cheats ilegales en *OW*, debido a que su nivel de victorias era mayor al 80%. Para demostrar su inocencia Blizzard sometió a Geguri a diversas y estresantes pruebas que superó con éxito (Alexander, Julia. 2016). Geguri es la primera y hasta el momento la única mujer que ha logrado jugar profesionalmente en la Liga *OW* (Ruotsalainen. 2018). Cullen (2018) se refiere a Geguri como un ícono feminista y un ejemplo a seguir para todas las videojugadoras que aspiran a participar en los deportes electrónicos.

En respuesta a esta situación, el 21 de enero del año 2017, un grupo de videojugadoras coreanas participaron en la en la marcha mundial por los derechos de la mujer (SafetyPin-Daily. 2017). Producto de esta acción decidieron crear For D.Va o también conocida como National D.Va Association (NDVA) cuyo objetivo es luchar por mejorar las condiciones de la mujer dentro y fuera de *Overwatch*. Eligieron a D.Va porque en la historia de *OW* es la campeona de *StarCraft* o *SC* (Blizzard. 1998), un videojuego que existe en la vida real y en la actualidad es dominado por hombres. *SC* es un videojuego de estrategia en tiempo real o RTS (Real-Time Strategy) muy popular en Corea del Sur, a tal grado que el gobierno surcoreano lo clasificó oficialmente como deporte nacional (Dal Yong Jin. 2010), por lo tanto, D.Va es considerada un estandarte para las videojugadoras coreanas debido a que las videojugadoras consideran que en un país sexista y machista como Corea del Sur es casi imposible que una mujer pueda ganar o inclusive participar en una competencia profesional de *SC* (Frank, Allegra. 2017).

Retomando a Judith Halberstam (2008), las mujeres apasionadas de los videojuegos o que trabajan dentro de la industria rompen con los estereotipos de feminidad, debido a que los videojuegos son socialmente asociados a lo masculino.

Esto puede provocar que sufran discriminación y violencia cuando se desenvuelven en el campo de los videojuegos, en el mandato de masculinidad trata de imponerse.

En síntesis, escogimos *OW* por ser un videojuego popular; porque es un videojuego de disparos en primera persona y de acuerdo con Healey (2016) esta clase de títulos promueven una masculinidad basada en la violencia, la agresividad, las tácticas militares, la competitividad, la territorialidad y una cultura laboral basada en el esfuerzo, tanto individual como colectivo; porque es un videojuego producido en un entorno de cofradía masculina que aprueba y celebra el acoso sexual, la discriminación laboral y salarial de las mujeres, situación que se ve reflejada en las mecánicas de juego, de esta manera el videojugador aprende como debe actuar y de tratar a la mujer.

5.2 Como se juega Overwatch

Overwatch cuenta con 7 modos de juego, cada uno de ellos tienen características únicas; los personajes están agrupados en tres roles diferentes; existen recompensas cosméticas. Cabe destacar que existe un chat de voz y texto que los videojugadores pueden ocupar para comunicarse entre ellos y de esta manera coordinarse con su equipo.

5.2.1 Modos de juego

1) Prácticas de combate: es una zona en la que el videojugador puede practicar y probar las habilidades de cada uno de los personajes en un entorno controlado.

2) Prácticas contra la Inteligencia Artificial (IA): En este modo el videojugador juega junto a 11 personajes controlados por la IA, 5 de ellos acompañan al videojugador, mientras que los otros 6 son sus adversarios.

3) Partida rápida: es el modo principal de *OW* y consiste en jugar una partida junto a 11 personas, formando dos equipos de 6 videojugadores. Los videojugadores deben escoger a uno de 32 personajes disponibles, los cuales están organizados en tres tipos de roles: Daño, Tanque y Apoyo. Los equipos deben tener 2 personajes de cada rol. Este modo se divide en dos tipos de partidas: a) Los puntos

de control son una pequeña extensión de territorio que está en disputa; para controlarlo, se debe permanecer en él e impedir que el equipo contrario se acerque.

b) Cargas u objetivos móviles, los videojugadores deben permanecer junto a ella a lo largo de una ruta establecida e impedir que el equipo contrario la detenga. Para ganar, los videojugadores deben trabajar en equipo para defender o atacar puntos de control o detener o hacer avanzar a las cargas.

4) **Árcade:** es un catálogo de diferentes modos de juego, algunos de ellos con reglas y características que cambian cada 21 días.

5) **Partidas competitivas:** al igual que las partidas rápidas, dos equipos de 6 personas compiten entre sí, pero en este caso los enfrentamientos se organizan de acuerdo a un ranking. Obtener un lugar dentro del ranking depende del número de victorias que se obtienen, sin embargo, si se pierde una partida el videojugador baja su posición en el ranking. En otras palabras, es un modo de juego exigente que se basa exclusivamente en la habilidad del videojugador y de sus compañeros.

6) **Partidas personalizadas:** el videojugador puede crear una partida con sus propias reglas y mecánicas, por ejemplo, prohibir héroes, aumentar el tiempo para ejecutar una habilidad, restringir ciertos movimientos, etc. Esta clase de partidas solo se pueden compartir entre amigos.

7) **Taller:** permite construir partidas con reglas específicas, a diferencia de las partidas personalizadas, el taller permite practicar ciertas habilidades con un héroe específico o mejorar la puntería del videojugador. La principal característica de este modo es que las partidas se pueden compartir a través de un código.

5.2.2 Roles disponibles

En *OW* existen 3 roles disponibles: a) Daño; b) Tanque y c) Apoyo o *support*.

A- Los personajes de daño son utilizados para fragmentar y presionar al equipo contrario, tienen pocos puntos de vida, aunque generan una gran cantidad de daño.

- B- Los tanques protegen a los demás miembros del equipo y defienden espacios físicos, tienen una gran cantidad de puntos de vida, aunque generan poca cantidad de daño.
- C- Los *support* son considerados la columna vertebral del equipo al ser los encargados de su supervivencia, debido a que cuentan con habilidades que restauran puntos de vida o aumentan el daño que generan los miembros de su equipo.

5.2.3 Recompensas

En *OW* las recompensas consisten en skins o diseños, gestos, poses de victoria, líneas de voz, sprays, intros de jugada y armas, todos estos elementos los analizaremos a fondo en el apartado dedicado a la mirada masculina. Todos estos elementos cambian la apariencia de los personajes y no afectan las mecánicas de juego. Existen dos formas de adquirir estas recompensas, jugando o comprando cajas de botín, cuyo precio es de 35.99 pesos mexicanos. Las cajas de botín son polémicas debido a que es un juego de azar parecido a las tragamonedas, lo que ha provocado que muchos videojugadores, sobre todo los más jóvenes, se conviertan en ludópatas (CCadicones. 2021).

5.3 Discurso y género

En este caso nos vamos a centrar en analizar cómo la historia y los personajes de *Overwatch* promueven, reproducen, estimulan y legitiman el rol masculino y femenino entre los videojugadores y videojugadoras, reafirmando así el mandato de masculinidad y contribuyendo a la reproducción y normalización de la violencia contra la mujer. Para desarrollar este argumento en primer lugar debemos de entender qué es un discurso. Posteriormente, qué es el análisis crítico del discurso (ACD). En tercer lugar, nos enfocaremos en el ACD orientado a los estudios de género. Por último, presentaremos una propuesta de análisis para abordar el videojuego.

5.3.1 El discurso

Dentro de la lingüística existen dos formas de entender el discurso. El primero lo describe desde el nivel lingüístico en el que un conjunto de oraciones que se combinan en unidades más grandes y está acompañado por la fonología y la sintaxis. La segunda lo entiende de acuerdo al uso que se le da en determinadas situaciones y a los efectos que produce en la sociedad (Bucholtz. 2003).

Empíricamente hablando, el discurso es una estructura cognitiva que incluye elementos verbales, no verbales, representaciones cognitivas y estrategias que involucran la producción y comprensión del discurso y su contexto, de esta manera el discurso construye, constituye, cambia, define y contribuye a las estructuras sociales. (Van Dijk. 1989).

En los paradigmas sociológicos y socio-psicológicos, se reconoce el vínculo existente entre discurso y sociedad enfocándose en investigar las formas en que el discurso estructura la sociedad. Los principios centrales de esta perspectiva se derivan de la etnometodología desarrollada por el sociólogo Harold Garfinkel (1967).

El discurso, para Urrea, Muñoz y Peña (2013), es práctica y conocimiento que construye la realidad, al proporcionarle al individuo una forma común de entender el mundo. Iñiguez y Antaki (2003) se refieren al discurso como un conjunto de prácticas lingüísticas que mantienen y promueven ciertas relaciones sociales.

Para Foucault (Minello. 1999: 94-95), el discurso es una práctica social que construye la realidad; de esta manera, pone acento en el habla como constructor de objetos y no como una forma de nombrarlo. Por lo tanto, el autor lo considera un bien finito, limitado, deseable y útil que tiene sus reglas, sus condiciones de apropiación y empleo, es un bien que desde su existencia plantea la cuestión del poder y debido a su naturaleza es objeto de una lucha constante, sobre todo política, por lo tanto, el discurso configura nuestro entorno social y la manera en la que interactuamos con el otro (Foucault. 2001; 2010).

Ramírez Peña (2007: 65) considera que el discurso es toda expresión del lenguaje, una articulación significante relativamente autónoma, creada por las relaciones específicas con el saber cultural y las condiciones del propio individuo. Puede ser escrito, oral y no verbal como el cine, las imágenes, los colores, las formas, los sonidos, los movimientos y diversas expresiones del arte como la música o la escultura.

5.3.2 El análisis crítico del discurso

El análisis crítico del discurso o ACD, es un conjunto de principios, enfoques y teorías interdisciplinarias que se integran para emprender el análisis, la exploración e interpretación del discurso, cuyo núcleo de reflexión es siempre un problema social, cultural o político. Tiene como objetivo develar la desigualdad social que legitiman los miembros de una sociedad al hacer uso de expresiones, acciones, símbolos, así como la apropiación de actividades, recursos económicos y tecnológicos. Desde esta perspectiva, el discurso orienta la acción social de acuerdo con ciertos intereses y expectativas de grupos o sectores sociales (Pardo Abril, 2011).

El ACD ha sido moldeado por varios especialistas, entre los que destacan Fairclough, Chouliaraki (1999) y Ruth Wodak (1999), cuyo trabajo combina teorías marxistas y postestructuralistas del lenguaje. Estos autores consideran al lenguaje como fuerza primaria para la producción y reproducción de la ideología y, de los sistemas de creencias que llegan a ser aceptados como “sentido común”.

Bucholtz (2003) señala que el ACD estudia cómo el discurso reproduce las desigualdades de poder y cómo éstas llegan a ser consideradas como algo natural e inevitable con efectos tangibles en la vida del ser humano.

De acuerdo con Van-Dijk (2016: 204; 2000: 27), el análisis crítico del discurso es un tipo de investigación que se centra en estudiar la forma en que el abuso de poder y la desigualdad social se reproducen, representan y legitiman en el texto y el habla en contextos sociales, políticos, académicos, lúdicos, medios de comunicación y medios audiovisuales.

Moreno Mosquera (2016) menciona que el ACD analiza los aspectos lingüísticos, discursivos y semióticos de los procesos sociales y sobre todo muestra la manera en que el discurso como práctica social e histórica construye, reconstruye y transforma la estructura social en la que se encuentra.

El ACD se enfoca en entender y explicar los problemas sociales, sobre todo los relacionados con temas de género, políticos, económicos, racismo, las noticias que publica la prensa, instituciones, películas, libros, etc. El principal objetivo del ACD es evidenciar las desigualdades sociales, asimetrías de poder, explotación, manipulación e inequidades estructurales (Urra-Medina; Sandoval-Barrientos. 2018).

5.3.3 Discurso y patrones comunicativos de género

El estudio del discurso y el género se dedica a documentar y denunciar patrones lingüísticos y no corporales que se desarrollan en la interacción entre los géneros. Los investigadores interesados en este tema se enfocan en demostrar que a partir del lenguaje se establecen relaciones de poder asimétricas en las que el varón es superior a la mujer.

Existen varios autores que han desarrollado investigaciones sobre el género y el discurso, tal es el caso de Brown (1980), quien llevó a cabo un estudio sobre los actos de cortesía femenina en una comunidad maya, donde descubrió que las mujeres utilizan un lenguaje cortés, la ironía y las preguntas retóricas, con lo que evitan la confrontación directa con el hombre y refuerzan su estatus de inferioridad frente a él. Mientras que el lenguaje de los hombres se caracteriza por ser autoritario y por las constantes bromas relacionadas con el sexo.

Shari Kendall y Deborah Tannen (2001) señalan que el discurso que analiza la división binaria de género se basa en patrones de interacción que se pueden identificar en el habla, los movimientos corporales y la escritura. Para estas autoras, el patrón femenino se enfoca en la intimidad y tiene como objetivo establecer una conexión emocional, por lo tanto, las mujeres tienden a elegir opciones lingüísticas y corporales que demuestran empatía y sumisión. Mientras que el patrón masculino

se basa en el estatus y la lucha, esto se debe a que los hombres compiten por mantener o ganar una posición dentro de la jerarquía masculina, por lo tanto, la mayoría de las conversaciones y los movimientos corporales entre hombres son hostiles y se basan en burlas e insultos donde la representación de debilidad es asociada con la feminidad, en otras palabras, los hombres compiten entre sí en una guerra verbal de insultos, superándose mutuamente tanto en intensidad del insulto como en la habilidad del insultador (Tannen. 1998: 196).

Connell (2005) estudia la relación entre hombres y mujeres a partir de tres dimensiones. 1) Relaciones de poder: en las que el hombre ocupa una posición dominante y la mujer de subordinada. La autora señala que esta situación se puede invertir en determinadas situaciones, como cuando una mujer es cabeza de familia, situación que representa un problema de legitimidad para la masculinidad. 2) Relaciones de producción: se refiere a la división sexual del trabajo, en este caso los hombres y las mujeres tienen actividades bien definidas, por ejemplo, el hombre labora en el espacio público en un trabajo remunerado y la mujer, además de eso, se encarga de cuidar el hogar y a los niños. 3) Vínculos emocionales: el hombre no muestra abiertamente sus sentimientos ni su deseo sexual, mientras que en el caso de la mujer es todo lo contrario.

De esta manera podemos señalar que el discurso establece posiciones de poder que los individuos ocupan, las cuales están ligadas a su contexto social y a un rol de género que se refuerza mediante la interacción social y lingüística, aunque no se limita a estos. Goffman (1976) mostró que los anuncios publicitarios reproducen posturas que ritualizan la subordinación femenina al mostrar a las mujeres doblar la rodilla tímidamente, siendo amables, sonrientes y recibiendo ayuda e instrucciones de un varón. Además de las revistas y los anuncios publicitarios, los medios de comunicación, las redes sociales, el cine, las series y los videojuegos pueden influir en la conducta del ser humano (Van-Dijk. 2016: 216).

5.4 Esquema de análisis

Kücklich (2002) señala que analizar un juego implica necesariamente influir en él y sostiene que un juego solo puede ser analizado adecuadamente mediante la interacción con su interfaz; en otras palabras, un juego tiene que ser jugado para ser entendido, esto implica tomar decisiones activas que otro jugador o investigador no necesariamente tomaría. La interfaz sensorial es la manera en la que el ser humano accede al mundo físico y se conforma de los 5 sentidos: vista, olfato, gusto, oído y tacto, a partir del cual el ser humano construye su mundo simbólico, por lo tanto, los 5 sentidos constituyen los límites de nuestro entorno físico (Cabañes. 2012). McLuhan y Quentin (1967) mencionan que cualquier cambio o prolongación sensorial modifica nuestra manera de pensar y actuar a tal grado que el ser humano cambia. Una forma de prolongar nuestra interfaz sensorial es a partir de los entornos computacionales que permiten crear mundos virtuales a los que podemos acceder mediante interfaces tecnológicas, tal es el caso del mouse y el teclado en las computadoras o el control de las consolas, que estimulan uno o varios de nuestros 5 sentidos (Cabañes. 2012).

Para analizar la interfaz de *Overwatch* haremos uso del Análisis crítico del discurso (ACD) y el Análisis de los patrones comunicativos de género (APCG) enfocándonos en cuatro elementos: 1) narrativa e historia de vida de los personajes; 2) comandos y mecánicas de juego, 3) trabajo lúdico, 4) mirada masculina (Malliet. 2007; Consalvo.2006)

1) La narrativa se puede definir como la parte del VJ que proporciona el objetivo que vamos a cumplir y qué acciones vamos a realizar (Mäyrä. 2008). En cada videojuego la narrativa tiene diferentes niveles de complejidad. La narrativa se cuenta a través de sus personajes y es a través de ellos que podemos identificar los patrones de género, los cuales se basan en personajes principales y secundarios (Rajkowska. 2014).

2) Sicart (2008) define a las mecánicas de juego como todas aquellas acciones que modifican el mundo virtual, es decir, la posición, las características de los objetos y

el entorno del videojuego en tiempo real. Mientras que Swink (2008), Mäyrä (2008) y Bogost (2010) mencionan que a partir de las mecánicas de juego los desarrolladores logran transmitir emociones e ideas al videojugador. En este caso nos vamos a enfocar en las siguientes 4 mecánicas: 1) movimiento del personaje; 2) movimiento de cámara; 3) apuntar, disparar y habilidades; 4) comunicación. Para abordar las mecánicas de juego desarrollaremos un glosario de comandos. Las 4 mecánicas están ligadas entre sí, formando una coreografía que requiere práctica y constancia para adquirir la pericia necesaria para superar los retos que aparecen en cada partida. Secundariamente, se proporcionará una breve descripción de cómo se juega, el cual incluye: modos de juego, roles disponibles y recompensas.

3) De acuerdo con Jasper Juul (2013), los videojuegos difíciles se basan en una ética protestante que negocia el éxito y el fracaso en relación al trabajo y al esfuerzo que se le dedica a dominar una actividad o en este caso un personaje y sus habilidades, a esta situación la hemos catalogado como "*Trabajo lúdico*". Snowdon (2019) señala que el trabajo lúdico se puede medir a partir del esfuerzo físico que requiere el videojugador para ejecutar correctamente comandos coreografiados en un tiempo y a una velocidad determinada. Además de los propuesto por Snowdon, decidimos concentrarnos en las sensaciones que nos comunican las mecánicas de juego, sobre todo aquellas que promueven los rasgos de la masculinidad.

4) La mirada masculina es un concepto que apareció por primera vez en un artículo llamado "*Placer visual y cine narrativo*", escrito por Laura Mulvey y publicado en la revista *Screen* en 1975. La mirada masculina consiste en una estructura dicotómica que se basa en la diferencia sexual masculino/femenino. En esta estructura el hombre se ubica en el polo activo, en otras palabras, en quien mira, mientras que la mujer se ubica en la posición pasiva de ser observada. Mulvey considera que la posición pasiva de la mujer o lo femenino lo constituye en un objeto de deseo (Gonzalo Navarrete, Mili Villar. S/F). La objetivación sexual de la mujer se refiere al acto de mirar, tratar y valorar a la mujer en base al uso que se le puede dar a su cuerpo o partes de su cuerpo para el placer sexual del varón (Fredrickson y Roberts.

1997). Tom Apperley (2016) menciona que la mirada masculina se basa en una iconografía masculina que incluye: mujeres, automóviles, armas de fuego, objetos militares y deportivos.

De los cuatro temas de interés, las mecánicas de juego y el trabajo lúdico tienen una estrecha relación, ya que el primero nos permite mostrar cuáles son las acciones que realiza el videojugador, mientras que el segundo se enfoca en evidenciar el esfuerzo físico y mental que se requiere para jugar una partida en *OW*. Además, nos permite demostrar que a través de las mecánicas de juego, las personas interiorizan los rasgos de la masculinidad cuando ponen en práctica el conocimiento interiorizado, que se refuerza con las victorias y las derrotas que se obtienen en cada partida. En otras palabras, queremos analizar la forma en que las mecánicas de juego de *Overwatch*, y en general de todos los videojuegos *FPS*, son una forma eficaz de interiorizar los rasgos de la masculinidad.

5.5 Una historia de heroínas, héroes, robots y terroristas

El presente apartado está enfocado en mostrar a partir de qué elementos la historia y los personajes de *Overwatch* refuerzan en el varón los rasgos de la performatividad de la masculinidad.

5.5.1 Discurso y patrones comunicativos de género

La historia, características y motivaciones de los personajes de *Overwatch* se desarrollan a través de cómics, vídeos y relatos disponibles en la página oficial: *playoverwatch.com*, este material se comenzó a publicar desde el estreno del videojuego, en el año 2016, y se ha actualizado periódicamente.

El videojuego nos sitúa en una época de crisis mundial, en la que un grupo de trabajo internacional de héroes se unió para restaurar la paz en un mundo devastado por la guerra. Esta organización, conocida como *Overwatch*, puso fin a la guerra contra los *Ómnicos* y ayudó a mantener la paz durante una generación, inspirando una era de exploración, innovación y descubrimiento. De acuerdo con la serie de cómics "*Londres te llama*" (Tamaki. 2017) los humanos alcanzaron la capacidad de fabricar robots llamados *Ómnicos*, que en algún momento adquirieron

conciencia y lucharon en contra de la humanidad, pero fueron vencidos por *OW*, un grupo de élite creado por la Organización de las Naciones Unidas. Además de los robots, *OW* tuvo que lidiar con un grupo terrorista llamado *Talon* cuyo único objetivo es controlar el mundo tal y como nos muestran los cómics “*Mascarada, Insurrección y Venganza*” (Chu. 2016), así como algunos grupos de *ómnicos* que sobrevivieron a la guerra. Después de muchos años, la influencia y poder de *Overwatch* disminuyó por acusaciones de corrupción y por llevar a cabo misiones ilegales en todo el mundo, cuando toda esta información se hizo pública la sociedad protestó en contra de *OW*. Sin embargo, el fin de sus operaciones se produjo después de que su cuartel general fuera destruido. Ahora, a raíz de su desmantelamiento, el conflicto está aumentando una vez más.

5.5.2 Los personajes de Overwatch

OW tiene en total 32 personajes jugables a los que llaman héroes, su gran variedad de personajes tienen como objetivo que los videojugadores se sientan representados ya sea por su color de piel, etnia, nacionalidad o género. Para el presente análisis decidimos enfocarnos en los siguientes personajes: Brigitte; Reinhardt; McCree; Ashe; Soldado 76; Ana; Reaper; Doomfist; Widowmaker; Mercy; Tracer, por tener un papel protagónico en la historia, por tener características sobresalientes y por su popularidad entre los jugadores. Toda la información proporcionada fue obtenida de la página oficial del videojuego *playoverwatch.com..*

5.5.2.1 Brigitte Lindholm



Ilustración 3

Brigitte es una ingeniera mecánica de 23 años originaria de Suecia. Es la última hija del diseñador de armas Torbjörn Lindholm y su padrino es Reinhardt Wilhelm, un antiguo agente de OW. A diferencia de su padre ella se interesó por desarrollar sistemas de defensa y armaduras. Tras la desaparición de OW su padrino declaró que se convertiría en caballero andante y recorrería el mundo impartiendo justicia, al saber esta información Brigitte decidió acompañarlo como su escudera.

Como escudera, Brigitte aprende el oficio héroe a cambio tiene que cumplir con varias responsabilidades como el mantenimiento de la armadura de su padrino y protegerlo frente a su propio entusiasmo, que parece no tener límite a pesar de que su cuerpo se está debilitando a causa de todos sus años de batalla, en otras palabras, Brigitte tiene un papel de subordinada.

Es de tez blanca con cabello castaño y largo, su cara tiene facciones finas y una sonrisa discreta. Su armadura cubre todo su cuerpo con excepción del rostro. De manera general su imagen y su carácter mezcla rasgos femeninos y masculinos, debido a que se interesa en la ingeniería, una carrera considerada masculina, que compagina con sus intereses por el cuidado de los demás.

Su arma principal es un mangual, un arma medieval que consta de un largo mango que encadena una bola metálica con pinchos que se lanza en contra del enemigo, cabe destacar que el arma parece tener connotaciones sexuales y fálicas. Esto se debe a que el pene es un símbolo de poder, debido a que social y culturalmente este miembro está relacionado con la fuerza física y el poder, de esta manera el miembro masculino penetra y domina lo femenino (ilustración 3). (Arias. 2019).



Ilustración 4

5.5.2.2 Reinhardt Wilhelm



Ilustración 5

Soldado veterano y aventurero de 61 años originario de Alemania. Es un campeón de una era pasada que vive según los antiguos ideales de la caballería: honor, justicia y valor. Su código ético y su increíble personalidad le han granjeado la admiración de colegas y superiores. Siempre dice lo que piensa: es el principal partidario de Overwatch y su peor crítico cuando la ocasión lo requiere. Reinhardt es un recordatorio constante de que Overwatch se creó como una fuerza para el bien. Sirvió en OW hasta los 50 años, momento en el que lo obligaron a retirarse de las operaciones de combate. No le gusta la idea de dejar el servicio activo, pues teme que eso signifique que sus días de honor y gloria han terminado. De acuerdo con Gil Calvo (2005), el heroísmo es aquella acción riesgosa que le permite al héroe superarse y con ello obtener reconocimiento público. Dicha acción riesgosa normalmente se reduce a la lucha contra un villano, pero no cualquier tipo de villano sino uno digno, uno del mismo nivel o superior al héroe. De esta manera el héroe le prueba a los demás y así mismo que es digno de ostentar el título de héroe (Gil Calvo. 2005).

Cuando llegaron los malos tiempos y se empezó a sospechar de la corrupción de *Overwatch*, Reinhardt tan solo pudo mirar mientras la causa a la que había

consagrado su vida se rendía y caía en desgracia. Aunque *Overwatch* desapareció, Reinhardt no se ha quedado de brazos cruzados mientras el mundo se sumía en el caos. Se puso su armadura una vez más y juró luchar por la justicia por toda Europa, como los caballeros de antaño: defendería al inocente y conquistaría corazones y mentes con la promesa de días mejores. Como ya se ha señalado en el capítulo anterior, la masculinidad está indisolublemente ligada a la capacidad de trabajar y se debe de probar continuamente mediante hazañas. (Chang (2017) y Segato (2016)).

Usa una armadura plateada que cubre todo su cuerpo y un martillo propulsado como si fuera un cohete. Sin la armadura es posible observar que le falta su ojo izquierdo, su cuerpo está lleno de cicatrices (Ilustración 5) y su cabello está cubierto de canas. Antonio Contreras (2004) señala que las cicatrices son importantes para la masculinidad debido a que les permiten al varón demostrar que son aventureros y experimentados, de esta manera su cuerpo se convierte en un lienzo lleno de historias que contar. Este comportamiento se basa en el mito del héroe, donde el varón arriesga su vida en repetidas ocasiones para defender a los inocentes de algún peligro.



Ilustración 6

5.5.2.3 Jesse McCree



Ilustración 7

Cazarrecompensas, forajido y antiguo miembro de OW de 37 años, es originario de Nuevo México EE.UU. Antes de unirse a OW fue miembro de una banda criminal llamada Deadlock (Punto muerto), la cual traficaba con armas y material militar. Fue detenido en un operativo llevado a cabo por OW y gracias a su talento y capacidad de improvisación le dieron la oportunidad de unirse a OW en una división de operaciones encubiertas llamada Blackwatch o cumplir una condena en una cárcel de máxima seguridad. Escogió lo segundo con la esperanza de expiar sus pecados. Tras la desaparición de OW decidió luchar por causas que considera justas, siempre acompañado con su revólver llamado pacificador.

Su apariencia rinde homenaje a Clint Eastwood y a un género cinematográfico llamado *Spaghetti Western*. Su rostro tiene rasgos toscos, una barba crecida y descuidada al igual que su cabello, lleva sombrero, viste un poncho rojo, tiene un cinturón con una funda para su revólver y todo el tiempo está fumando un puro, así como una actitud solitaria, callada y despreocupada. Todos estos elementos refuerzan un estereotipo de masculinidad, como lo sería la actitud despreocupada, la dureza de su carácter o la falta de muestras de emociones o afectos. Además, siguiendo a Elizabeth Pérez Hernández (2020: 154-157), fumar tabaco es un

vehículo para reafirmar la masculinidad entre pares varones y delimita espacios donde la feminidad es rechazada. El revólver, llamado “pacificador”, de McCree tiene una relevancia ritual y simbólica particularmente llamativa. De acuerdo con Page (2009), portar armas de fuego es una estrategia para obtener el respeto, la riqueza y la seguridad que de otra manera no podría obtener, además la autora señala que los varones que recurren a la violencia armada se sienten marginados por factores sociales o económicos. Situación que cuadra con el personaje al ser un ladrón sin familia, una persona rechazada y olvidada por la sociedad y cuyos lazos afectivos se forjaron en la pobreza y en entornos violentos (Ilustración 7).



Ilustración 8

El nombre de Jesse McCree es un homenaje a un ex-desarrollador de *Blizzard* que en 2021 se vio involucrado en denuncias por maltrato laboral y acoso sexual junto a varios empleados, directivos e inclusive el presidente de *Blizzard*. Debido a esta situación los encargados de *OW* decidieron cambiar su nombre y confirmaron que no volverían a utilizar el nombre de ningún empleado para futuros personajes. Dicha situación concluyó el 26 de octubre, a partir de ese momento el personaje es conocido como Cole Cassidy.

5.5.2.4 Elizabeth Caledonia "Calamity" Ashe



Ilustración 9

Ashe tiene 39 años, tiene tez blanca, es delgada y sexy, es originaria de Arizona EE.UU., es una ladrona y jefa fundadora de la banda *Deadlock*. Ashe procede de una familia adinerada y creció rodeada de privilegios, sin embargo, sus padres no estuvieron cerca de ella, dejándola al cuidado de un *ómnico* mayordomo llamado Bob (Ilustración 8, lado derecho). A pesar de que sus padres se aseguraron de que no le faltarán oportunidades para triunfar, un encuentro fortuito con Jesse McCree y la repentina cadena de crímenes que cometieron juntos le hizo descubrir su verdadera vocación. La satisfacción de estar un paso por delante de sus objetivos y la emoción de salirse con la suya la llevaron a abrazar la vida de forajida.

Ashe es uno de los personajes femeninos más populares, sobre todo entre el público masculino por combinar una imagen sensual con una actitud masculina, es decir, emocionalmente distante, violenta y dominante (Kennedy. 2002). A diferencia de McCree, Ashe proviene de una familia adinerada, pero con padres distantes, por lo tanto, tuvo que convivir con la soledad gran parte de su vida, en este sentido es una mujer marginada que buscó o formar una familia con sus compañeros de crimen y su *ómnico* mayordomo. Al igual que su compañero McCree tiene una relación

cercana con su arma de fuego cuyo nombre es “Viper”, una herencia familiar, con lo que se repite también en este personaje el manejo de las armas como una pasión.

Existen dos características que nos han llamado la atención de Ashe. 1) Es el único personaje femenino jugable que tiene un puesto de poder, aunque *Deadlock* tiene nula participación en la historia de *OW*. 2) De todos los personajes femeninos, es quien cuenta con rasgos más masculinos, los cuales se complementan con su jugabilidad, aunque este punto lo desarrollaremos más adelante. Parece que en *OW* se sugiere que para ejercer un puesto de poder es necesario contar con rasgos masculinos, aun cuando se trate de una mujer.

5.5.2.5 Ana Amari



Ilustración 10

Justiciera y cazarrecompensas de 60 años, originaria de El Cairo, Egipto. Es una de las fundadoras y segunda al mando de *OW*. Usa sus habilidades y su experiencia para proteger su hogar y a todos aquellos cercanos a ella. El rol protector y maternal de Ana se puede observar a detalle en el cómic “*Legado*” (Chu. 2016), donde se relata cómo tiene que proteger con un rifle de francotirador a unos soldados que escoltan a un grupo de refugiados, mientras la acción sucede Ana se repite varias veces que aquellos soldados son su familia y los tiene que cuidar, además señala

que no disfruta con el dolor ajeno, por lo tanto, termina con la vida de sus adversarios con un disparo en la cabeza.

En los cómics y relatos Ana tiene un papel secundario con un patrón femenino que refuerza la idea de que las mujeres deben ser empáticas con el varón, solucionar los problemas emocionales y cuidarlos físicamente (imagen 10), reafirmando así el argumento de Rajkowska (2014), Tannen y Kendall (2001). Un ejemplo de esta situación lo encontramos en el relato “*Bastet*” (Chu. 2019), donde se desarrolla una larga conversación sobre las relaciones fracturadas y el costo emocional de ayudar al otro antes que a uno mismo, por lo tanto, Ana es un estereotipo elaborado desde la masculinidad de cómo debe comportarse y actuar una mujer.



Ilustración 11

Respecto a su apariencia física debemos de destacar que su ropa cubre todo su cuerpo, con excepción de su rostro, aunque en el relato titulado “*Bastet*” (Chu. 2019) su rostro está cubierto por una máscara del dios egipcio Ra. En cuanto a su rostro podemos destacar su parche, el cual cubre la pérdida de su ojo derecho tras el enfrentamiento con otra francotiradora llamada *Widowmaker* (Legado. Chu. 2016). Una trenza que enreda en su cuello, una discreta sonrisa y un tatuaje en su ojo izquierdo, el cual hace referencia al ojo de Ra, dios egipcio del cielo, dador de vida,

responsable del ciclo de la muerte y representante de la luz del sol. El ojo de Ra en Ana se asocia a sus habilidades para regenerar puntos de vida a sus aliados. Su arma principal es un rifle de francotirador cuyas balas dañan al enemigo y curan a los aliados.

5.5.2.6 Gabriel Reyes



Ilustración 12

Mejor conocido como Reaper o El Segador – Personaje de Ataque (Ilustración 17), fue un soldado norteamericano de ascendencia latina que se enlistó en el ejército, donde fue ampliamente reconocido por sus habilidades y liderazgo, por tal motivo fue considerado junto a Jack Morrison para formar parte de un experimento para crear súper soldados. En la guerra contra los *Ómnicos* estuvo a cargo del equipo de OW donde conoció a Ana Amari.

Jack, Gabriel y Ana se convirtieron en compañeros y a lo largo de la guerra en amigos (ilustración 12). Sin embargo, al finalizar la guerra los altos mandos decidieron otorgarle el grado de comandante a Jack Morrison y como segunda al mando quedaría Ana, de esta manera Jack y Ana reforzaron su lazo de amistad mientras que Gabriel se llenaría de rencor en contra de sus dos compañeros.

Cuando OW desapareció se convirtió en un mercenario que trabaja para una organización terrorista llamada Talon.



Ilustración 13

Su carácter es fuerte, territorial y competitivo, sus rasgos físicos son toscos y marcados, tiene una tez morena. En este sentido la apariencia de *Reaper* cumple con el estereotipo de que el hombre blanco y bueno es el bueno (tal es el caso de Reinhardt), y el malo tiene piel oscura o morena y rasgos agresivos.

Para cubrir su rostro usa una máscara blanca que asemeja a la parca (Ilustración 11), utiliza ropa oscura, varias bandoleras para guardar balas para sus dos escopetas. Es uno de los personajes más populares y enigmáticos del videojuego. De todos los personajes, Reaper es el más competitivo y violento, sus comentarios son hirientes y solo reconoce su propia autoridad, ignorando la de sus superiores, excepto cuando se alinean con sus objetivos.

5.5.2.7 Angela Ziegler



Ilustración 14

Conocida como Mercy (Misericordia) tiene 37 años, es una médica de campo, científica brillante y una defensora acérrima de la paz originaria de Suiza. Perdió a sus padres en la guerra contra los ómnicos, por tal motivo aborrece los métodos violentos para resolver los problemas. Sus capacidades en la medicina le permitieron ser jefa de investigación médica de Overwatch, Angela procuró usar su trabajo para curar a las personas y a los soldados en situaciones bélicas. Gracias a su capacidad en medicina logró crear una armadura llamada Valkyrie la cual le permite actuar rápidamente en situaciones apremiantes. A pesar de que está en desacuerdo con la guerra y el uso de la violencia decidió participar en OW debido a que le proporcionaba los medios para ayudar, médicamente hablando, a los demás. Cuando se desmanteló Overwatch, Ziegler se dedicó a ayudar a las víctimas de la guerra.

Su físico es atlético y atractivo, tiene un rostro con facciones finas y su cabellera es rubia, sus características físicas corresponden con los estándares de belleza femenina impuestos por la masculinidad (González Narvarte. S/F). Viste un *catsuit*

de color negro y amarillo, una armadura de color blanco que cubre su torso y sus brazos, mientras que sus piernas están cubiertas por unas medias con cierta transparencia y unas botas que le llegan hasta las rodillas. Las características de la armadura simulan a un ángel alado. Usa un bastón para curar o aumentar la fuerza de sus compañeros, así como un arma de fuego para defenderse.

Su cuerpo está diseñado para satisfacer la mirada masculina. Laura Mulvey describe este fenómeno como una forma de observar que empodera a los hombres y objetiva a las mujeres (Loreck. S/F). Tom Apperley (2016) menciona que la mirada masculina se basa en una iconografía que incluye autos, artículos deportivos y militares. Sin embargo, en este caso el propio cuerpo, las características físicas, su ropa, sobre todo el *catsuit* y sus medias, así como la armadura, su nombre “**Mercy**” y su arma principal llamado Bastón Caduceo, el cual tiene connotaciones fálicas y sexuales. Todos estos elementos forman parte de esa iconografía masculina (ilustración 13).

De manera general este personaje reproduce el rol de género femenino impuesto por la masculinidad, según el cual considera que las mujeres son más capaces para las tareas de cuidado, son atractivas y están para servir al hombre (Rubin. 1986), situación que se refuerza con sus mecánicas de juego enfocadas en curar y aumentar la fuerza de sus compañeros, mientras que sus capacidades ofensivas son secundarias.

5.6 Trabajo lúdico

El análisis del trabajo lúdico está enfocado en estudiar las mecánicas de juego, enfocándonos sobre todo en la puntería, recordemos que la puntería es la característica que nos permite participar y competir en *OW*, debido a que nos permite producir *kills*, con ello demostrar a sí mismos y a los demás que son hombres en una estructura jerárquica (Segato. 2016). Para desarrollar este argumento analizaremos tres personajes: McCree, Mercy y Ashe, enfocándonos en

las características de su arma, sus habilidades y el esfuerzo físico y mental que se requiere para dominar los comandos coreografiados⁷.

5.6.1 El tipo duro

Escogimos a McCree por ser un héroe que refuerza los rasgos de la masculinidad a través de su apariencia, su personalidad enigmática y su dificultad a crear y mantener vínculos emocionales con otros personajes, como se puede ver en el corto animado llamado Reencuentro (*Overwatch*. 2019), y por exigirle al videojugador buena puntería.

McCree es un héroe con un rol de daño, usa un revólver llamado pacificador, con una capacidad de 6 balas. El pacificador tiene dos tipos de disparo: 1) dispara bala por bala. 2) dispara todas las balas de un solo golpe. Es importante señalar que a pesar de que *McCree* es un hombre sin vínculos afectivos le tiene gran cariño a su arma, como si se tratara de un ser vivo.

McCree es un héroe que puede matar rápidamente a sus enemigos, pero se mueve lentamente y sus fuertes pisadas delatan su posición, por lo tanto, el videojugador no se debe de alejar de su equipo, de esta manera se apoyan mutuamente, si McCree se queda solo se convierte en un blanco fácil.

Al jugar con McCree nos dimos cuenta que los héroes de daño tienen una doble función: 1) producir *kills*, 2) proteger a los héroes de apoyo. Ahora bien, si tomamos en cuenta que los héroes de apoyo tienen un rol femenino ligado al cuidado son la perfecta analogía de una mujer, de esta manera es posible recuperar el argumento de Segato (2016) y mencionar que los héroes de apoyo son una mercancía simbólica que debemos de proteger y asesinar a los héroes de apoyo enemigos, es decir, que el mandato de masculinidad se puede expresar a través del sufrimiento, la protección y la dependencia de otro héroe, siendo Mercy la heroína más dependiente e indefensa, por lo tanto, representa el ideal de cómo debe

⁷ Si existe alguna duda sobre cómo se juega *Overwatch*, les recomendamos ver el siguiente video en YouTube: “Guía definitiva de aim para Overwatch (consola y pc) | cómo ser un mejor jugador” (Toniki. 4 abril. 2021).

comportarse una mujer. Este es una muestra de que en *OW* existe una cofradía masculina donde el varón (representado por los héroes y heroínas con un rol de daño y tanque) utilizan a la mujer (representada por las heroínas y los héroes con un rol de apoyo) como una mercancía simbólica y moneda de cambio que permite obtener la victoria en *OW* y con ello acceder a grupos de amigos y delimitar espacios a través de la conquista y la defensa de un puesto en el *ranking*, mostrando así un despliegue de poder (Segato. 2016).

A pesar de que *OW* es un videojuego que desalienta el pensamiento del asesino solitario (Ingenito. 2016), no desalienta el pensamiento de asesino de grupo, de hecho, lo refuerza, debido a que la única manera de vencer al enemigo es a través del asesinato, aunque en este caso con la ayuda de otros. En este sentido, la principal virtud que debe tener un videojugador es la buena puntería y de esa manera producir *kills* o asesinatos y con ello obtener la victoria de la partida. El valor de una victoria aumenta exponencialmente en el modo competitivo debido a que le permite al videojugador conquistar y defender un lugar dentro del *ranking* de los mejores videojugadores, de esta manera, el videojugador mediante la hazaña de conquistar o defender un lugar dentro del *ranking*, el videojugador se pone a prueba a sí mismos y les demuestra a los demás que es un videojugador virtuoso dentro de una estructura jerárquica, refirmando así la idea de que en *OW* existe y se desarrolla una cofradía masculina (Segato. 2016).

Respecto a la puntería, McCree es uno de los personajes más difíciles de controlar, debido a que su arma tiene un fuerte retroceso, obligando al videojugador a practicar constantemente. La práctica es una de las actividades más comunes entre los videojugadores y una prueba irrefutable de que *OW* refuerza y adiestra los rasgos de la masculinidad y una cultura laboral basada en el esfuerzo, debido a que negocia el éxito o el fracaso en base al esfuerzo constante (Juul. 2013).

5.6.2 La mujer ¿perfecta?

Seleccionamos a Mercy por ser un personaje femenino popular con una apariencia hipersexualizada que satisface material, sexual y visualmente al varón, por sus habilidades dedicadas al cuidado de su equipo (Ilustración 15).



Ilustración 15 Mercy con skin conmemorativa por el cáncer de mama

Mercy es una heroína con un rol de apoyo, su arma principal es el bastón caduceo, con el que restaura los puntos de vida o aumenta el poder de sus compañeros y tiene la habilidad de resucitar a un compañero caído y con ello evita que el equipo sea superado. Cuenta con un arma secundaria, una pistola, la cual causa poco daño, por lo tanto, depende de sus compañeros para sobrevivir.

A partir de su apariencia, las habilidades y las mecánicas de juego de Mercy, se reproduce, se aprende y se refuerza el rol de género femenino impuesto por la masculinidad, según el cual considera que las mujeres son más capaces para las tareas de cuidado, son atractivas y están para servir al hombre (Rubin. 1986). Para evidenciar esta situación debemos de tener en cuenta que la forma en la que un videojugador puede expresar su mandato de masculinidad es a partir de la producción de kills, en consecuencia, al negarle la capacidad de producir kills a Mercy la obligan a depender de sus compañeros, no solo para ganar la partida sino

para sobrevivir. La asociación que generan los videojugadores entre Mercy con el rol femenino llega a tal grado que los videojugadores consideran que todo aquel que juega con esta heroína es una mujer (Ruotsalainen. 2018).

Cuando un varón, como es el caso del autor de este documento, juega con Mercy, experimenta una especie de castración, debido a que no es posible competir al tú por tú con otros videojugadores para reafirmar el mandato de masculinidad a través de la producción de *kills*, situación que se agrava en el modo competitivo, debido a que existe un *ranking* o mejor dicho una jerarquía masculina. A este fenómeno le llamaremos “castración lúdica”.

5.6.3 La femme fatale

Elegimos a Ashe por ser un personaje femenino popular con una apariencia que satisface sexual y visualmente al varón, por tener un carácter dominante, por su historia de vida, y por sus habilidades. Ashe es una heroína con un rol de daño, usa un rifle llamado víbora o viper, una escopeta recortada y puede llamar a su compañero *omnico* llamado BOB.

Ashe es una heroína que requiere una buena habilidad mecánica para jugar con pericia y eficacia, ya que su arma tiene una baja cadencia, por lo tanto, cada bala es importante debido a que nos deja expuesto al daño enemigo, obligando al videojugador a dominar técnicas como el *Flicking*⁸ y el *Microflicking*⁹, por lo tanto, para controlar con pericia a Ashe se requiere de una mentalidad militar.

⁸ Flicking: ajustar la mira con cada disparo constantemente, esto se debe a que algunas armas tienen un retroceso fuerte. En este caso se debe de seguir al enemigo y ajustar la mira con cada disparo. Este tipo de armas tienen un comportamiento realista.

⁹ Microflicking: se refiere a un doble disparo que se realiza con armas tipo flicking, el primero acierta en el torso del objetivo, mientras que el segundo disparo aprovecha el retroceso del arma para apuntar a la cabeza del enemigo, esta habilidad requiere de constante practica para que sea efectiva, para llevar a cabo esta habilidad se requiere conocer a la perfección el comportamiento del arma.

La mentalidad militar es sin lugar a dudas un ideal masculino donde la competitividad y el uso de la violencia se presentan con mayor intensidad. La mentalidad militar se adquiere y se refuerza con cada partida en la que participa el videojugador. En cada partida solo existen dos resultados posibles, dicotómicos, en términos de todo o nada: victoria o derrota. En el modo competitivo las victorias reafirman nuestra posición jerárquica y nuestro mandato de masculinidad al conquistar posiciones en el *ranking*, mientras que las derrotas refuerzan la mentalidad militar al obligar al videojugador a esforzarse cada vez más para mejorar. En este sentido, la práctica metódica es de vital importancia, sobre todo en el modo competitivo, para que el videojugador tenga la capacidad de competir contra otros videojugadores y aspirar a un lugar dentro del ranking o en palabras de Segato (2016), practicar nos permite competir y conquistar un lugar dentro de una estructura jerárquica masculina o mejor dicho una cofradía masculina.

En síntesis, a través de las mecánicas de juego, la participación constante, los modos de juego como el competitivo y el taller, una práctica constante y metódica, el videojugador aprende y refuerza los rasgos de la masculinidad, sobre todo el uso de la violencia y la competitividad.

Durante el tiempo que controlamos a Ashe experimentamos frustración debido que nos derrotaron fácilmente y mientras nos recuperamos, periodo que dura 5 segundos entre cada muerte, nuestros compañeros eran derrotados, provocando que nuestro equipo perdiera la partida en varias ocasiones. Nuestra baja producción de kills nos hizo sentir indefensos o mejor dicho castrados, como si estuviéramos perdiendo valor con cada bala que no acierta en el blanco.

A las personas que no tienen buena puntería y no producen *kills* en una partida se les llama burlonamente como mancos o *noobs*. En nuestra experiencia los comentarios no rebasaron esa clase de burlas, pero existen casos que la violencia escala, tal es el caso de Glisa, una videojugadora competitiva de *OW* que en 2017 fue víctima de insultos por parte de los miembros de su propio equipo mediante el chat de voz, la agresión duró 16 minutos, en los cuales sus agresores proclamaron

que era fea y que la estaban violando (Fractions of a Penny. 2017). Situación que incentiva o mejor dicho obliga a los videojugadores a mejorar su puntería y además es una muestra de que en esta clase de videojuegos se desarrolla una cofradía masculina donde el mandato de masculinidad se expresa a partir del uso de la violencia contra mujeres y contra todos aquellos que no cumple con las habilidades requeridas, en este caso buena puntería (Segato. 2016)

Otra característica que nos llamó la atención de Ashe es su carácter dominante, su capacidad para generar *kills* que se combina con su apariencia hipersexualizada (ilustración 15) que satisface la mirada masculina. De acuerdo con Bertomeu Martínez (2005), cuando un personaje femenino en un videojuego cumple con estas características tenemos como resultado una fantasía masculina donde el cuerpo femenino dominador es dominado, reforzando así los rasgos de la masculinidad, sobre todo la idea de que el hombre domina a la mujer.



Ilustración 16

Retomando a Mead (1984), es importante señalar que el juego y por extensión el videojuego es un medio fundamental por el que nos convertimos en personas, en otras palabras, quienes juegan *OW* y en general videojuegos *FPS* se convierten en “hombres viriles” a través de las mecánicas de juego, la apariencia y la actitud de

los personajes que interpretan debido a que les enseña a ser competitivos, territoriales, violentos y a medir el éxito y el fracaso en base al esfuerzo y el tiempo que le dedican a mejorar sus habilidades dentro del videojuego. Por lo tanto, *OW* es un videojuego y una tecnología biopolítica de género que adiestra, refuerza y estimula los rasgos de la masculinidad a través de la narrativa, la historia de vida y características físicas de las heroínas y héroes, la mirada masculina, las mecánicas de juego y un exigente trabajo lúdico.

Conclusiones

La narrativa y la historia de vida de las heroínas y héroes de *OW* han sido elaborados siguiendo un discurso patriarcal, que indica al videojugador **cómo** debe de comportarse y tratar a una mujer al presentarla en papeles subordinados. Tal es el caso de Ana, la segunda al mando de *OW*, que utiliza sus habilidades y su sensualidad como armas contra sus enemigos, como sucede con *Widowmaker*. Las características físicas de las heroínas y los héroes son elaboradas a través del discurso patriarcal y la mirada masculina. Presentándonos cuerpos femeninos hipersexualizados, cuyo objetivo es satisfacer sexualmente al varón e indicarle **cómo** debe de lucir una mujer. Mientras que los cuerpos masculinos le indican al varón qué características debe tener su cuerpo y su vestimenta (Healey. 2016; Morales Arciaga. 2015).

OW es un videojuego que negocia el éxito y el fracaso en relación al trabajo y el esfuerzo que se le dedica a dominar las mecánicas de juego y las habilidades de un héroe o heroína (Jasper Juul. 2013), en otras palabras, *OW* requiere un exigente trabajo lúdico. Prueba de esta situación es la presencia del modo de juego competitivo, así como los modos de juego enfocados a mejorar las virtudes del videojugador, tal es el caso de prácticas de combate; practica contra la IA y el taller. Las mecánicas de juego tienen un papel importante en el adiestramiento y reforzamiento de los rasgos de la masculinidad, gracias a la repetición constante de actividades que involucran violencia, control, dominio y competitividad. Además, las

mecánicas establecen cuáles son las actividades que deben cumplir tanto el rol masculino (McCree - Rol de daño) como el femenino (Mercy - Rol de Apoyo), en otras palabras, las mecánicas de juego se desarrollan en base a un binarismo sexual. Retomando a Rajkowska (2014), en *OW* la narrativa se cuenta a través de sus personajes y es a través de ellos que podemos identificar los patrones de género, los cuales se basan en personajes principales (representados por los héroes y heroínas de daño y tanque) y secundarios (representados por los héroes y heroínas de apoyo).

El binarismo sexual lo detectamos con la capacidad que tienen los héroes y heroínas para producir *kills*, esto se debe a que *OW* es un videojuego de disparos cuyo objetivo es eliminar o como se dice comúnmente, producir la muerte (*kill*) del contrincante. Cuando un héroe o heroína tiene la capacidad de producir *kills* se considera que es un personaje activo el cual se relaciona con el rol masculino, por lo tanto, son los personajes más susceptibles de ser elegidos y con los cuales el videojugador puede identificarse. Al negarle a un héroe o heroína la capacidad de producir *kills* se vuelve dependiente de los demás, en otras palabras, es un personaje pasivo relacionado con el rol femenino, tal es el caso de McCree y Mercy. McCree es un héroe que representa el ideal masculino de cómo debe vestir y actuar un varón, siendo la capacidad de producir *kills* su habilidad más importante debido a que el videojugador puede competir al tú por tú con otros videojugadores en una jerarquía masculina, en este caso llamada ranking. Mercy es una heroína cuya dependencia o incapacidad de producir *kills*, mecánicas de juego enfocadas al cuidado y su apariencia hipersexualizada, la convierten en el ideal masculino de cómo debe de vestir, actuar y cuáles son las actividades que deben de desempeñar “naturalmente” una mujer (Connell. 2005; Segato. 2016; Chang. 2017).

Con McCree y Mercy, podemos mostrar que *Overwatch* adiestra, refuerza y estimula los rasgos de la masculinidad en el videojugador, sobre todo el uso de la violencia para resolver problemas, la competitividad entre pares, el uso de la mujer como mercancía, la dominación de la mujer por parte del hombre y los introduce en una cultura laboral basada en el esfuerzo, donde la masculinidad está indisolublemente

ligada a la capacidad de trabajar y en este caso el trabajo está indisolublemente ligado a la producción de *kills*, que extrapolado a la vida "real" sería ligar la masculinidad al ideal de mérito y éxito (Chang, 2017). Además, refuerza los roles de género a través de (Daño, Tanque y Apoyó), la división de actividades, habilidades y mecánicas de juego. Debido a estas características de OW, consideramos que puede ser visto como parte de una tecnología biopolítica de género.

La presencia de heroínas con capacidad de producir kills, como el caso de Ashe, le permiten al varón satisfacer la fantasía masculina de dominar un cuerpo femenino considerado dominador. Esta clase de personajes femeninos cumplen un doble papel: 1) Enseña y refuerza los rasgos de la masculinidad. 2) refuerza la idea de que el varón debe dominar a la mujer (Bertomeu Martínez. 2005). La manera en la que el videojugador puede reafirmar su mandato de masculinidad es a través de la capacidad de trabajar, de tener hazañas, el uso de violencia, y la protección de mujeres y niños, que funcionan como mercancía simbólica (Segato. 2016; Chang. 2017). Todos estos elementos se encuentran en las mecánicas de OW. La lucha por un lugar en el ranking opera como una hazaña. Los héroes y heroínas con un rol de apoyo funcionan como mercancía simbólica, cuya supervivencia es vital para el equipo. La capacidad para trabajar se refleja a través de la capacidad de producir *kills*.

Por supuesto que los VJ como OW no instalan el orden de género binario y patriarcal, pero definitivamente sirven para normalizarlo, reforzarlo y para canalizarlo hacia subjetividades específicas generando una performatividad de la masculinidad. En otras palabras, el problema no son los VJ por sí mismos, ya que son un medio por el que se pueden dirigir mensajes de todo tipo de signos ideológicos. Tal es el caso del VJ *1 día a la vez*, dedicado a mostrarle a las niñas y a los niños los distintos tipos de peligros a los que se pueden enfrentar cotidianamente como el acoso sexual (Copera infancia Perú. 2021). En el caso de México, destacamos a *Yaopan: Una historia de la Conquista*, videojuego desarrollado por la compañía mexicana Bromio, en colaboración con el Seminario

del Lienzo de Tlaxcala del Instituto de Investigaciones Históricas (IIH), Noticonquista, la Coordinación de Difusión Cultural de la Universidad Nacional Autónoma de México (Cultura UNAM), la Universidad Autónoma de Tlaxcala y el Centro Cultural de España en México. El objetivo de *Yaopan* es mostrarle al videojugador aspectos poco conocidos acerca de la conquista de México, resaltar los diversos roles que desempeñaron las mujeres, la estrategia militar y el mando de ejércitos, tanto españoles como indígenas (Gaceta UNAM. 2021).

Yaopan y *1 día a la vez* son dos videojuegos que apuestan por proporcionar un mensaje que se aleja del uso de la violencia y tratan de hacer conciencia en el videojugador y proporcionar conocimiento sobre sucesos históricos y sobre la vida cotidiana. Por lo tanto, podemos asegurar que los videojuegos no son generadores de violencia por sí mismos, pero muchos de los videojuegos de mayores ventas sí tienden a reproducirla y normalizarla, tal como ocurre con *Overwatch*.

Bibliografía

- Albaladejo, T. (2011). Accesibilidad y recepción en el discurso digital. La galaxia de discursos desde el análisis interdiscursivo. En F. Vílchez (ed.) Un nuevo léxico en la red. Editorial DYKINSON: Madrid.
- Alexander, Julia (2016). Blizzard clears high-ranking teenage Overwatch player in cheating scandal. Polygon. <https://www.polygon.com/2016/6/21/11996752/blizzard-overwatch-zarya-cheating>
- Allsup, Maeve (2021). Activision Blizzard Sued Over 'Frat Boy' Culture, Harassment. <https://news.bloomberglaw.com/daily-labor-report/activision-blizzard-sued-by-california-over-frat-boy-culture>
- Apperley (2016). Gaming's secret public: Nerdcore porn and the in/visible body of the female gamer. Proceedings of 1 International Joint Conference of DiGRA and FDG.
- Arias. (2019). Por qué los hombres vibran más con las armas que las mujeres. https://elpais.com/internacional/2019/01/17/america/1547763738_936846.html
- Baitybait (2021). Razones por las que ODIAR a Blizzard es obligatorio - Activision Blizzard. https://www.youtube.com/watch?v=XLWFgjl_ICU&t=903s
- Bandura, A. (2002). Selective moral disengagement in the exercise of moral agency. Journal of Moral Education.
- Barbieri (1993). Sobre la categoría de género. Una introducción teórico-metodológica.
- Barbieri (2011). Feminismo y conocimiento en tiempos inciertos. IISUNAM
- Barbieri (2020). Certezas y malos entendidos sobre la categoría de género.
- Barbosa Sánchez, Araceli (2018) Barbie, un estereotipo tóxico. Editorial Ítaca.

- Barnes, Jennifer L. (2015). "Fanfiction as Imaginary Play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction." *Poetics* 48–82.
- Baxter-Webb (2016). The role of gaming platforms in young males' trajectories of technical expertise.
- Belmonte (2017). Overwatching Blizzard: Ethnicity and national identities in Blizzard's multiplayer shooter. DiGRA.
- Bertomeu Martínez (2005). Violencia y sexismo en los videojuegos. Consejería para la igualdad y bienestar social.
- Bertomeu Martínez (2005). Violencia y sexismo en los videojuegos. Instituto Andaluz de la Mujer.
- Bertrand Lucat (2017). Playing with Patriarchy: Fatherhood in BioShock: Infinite, The Last of Us, and The Witcher 3: Wild Hunt.
- Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games. The expressive power of videogames.*
- Bohunicky y Youngblood (2019) The Pro Strats of Healsluts: Overwatch, Sexuality, and Perverting the Mechanics of Play
- Borondo, Sara (2019): El papel de la mujer en los videojuegos. <http://bit.ly/2UPsBvU>
- Bosson, J.K., & Vandello, J.A. (2011). Precarious manhood and its links to action and aggression. *Current Directions in Psychological Science*, 20(2), pp.82–86. Retrieved December 15, 2017 from <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0963721411402669>.
- Bourdieu (2000b). La dominación masculina. Anagrama.
- Bourdieu, Pierre. (2000a). Cuestiones de sociología. Madrid: Istmo.
- Brown, Penélope (1980). How and why are women more polite: some evidence from a Mayan community
- Brugat (2021). El CEO de Riot Games, creadores de League of Legends, denunciado por acoso sexual.

<https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210210/6236479/ceo-riot-games-league-of-legends-acoso-sexual-nicolo-laurent.html>

Bucholtz (2003). Theories of discourse as theories of gender: discourse analysis in Language and gender studies. En *The handbook of language and gender*. Blackwell publishing.

Butler, Judith (1993). *Cuerpos que importan*. Nueva York: Routledge.

Butler, Judith (2013). *Variaciones sobre sexo y género: Beauvoir, Wittig y Foucault*.

Cabañes Martínez, Eurídice (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. Págs. 61-76. ISSN: 0211-4364.

Cabañes Martínez, Eurídice (2020). *AQUELARRE. La emancipación de las mujeres en la cultura de masas* Bianca Sánchez-Gutiérrez e Irene Liberia Vayá (coord.), Advook, 2020. CAPÍTULO 9: Las mujeres en los videojuegos: horizontes de futuro.

Caillois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica.

Campbell (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*.

Carter, Marcus (2015). *The Demarcation Problem in Multiplayer Games: Boundary-Work in EVE Online's eSport*. <http://gamestudies.org/1501/articles/carter>

Castro, Roberto, e Irene Casique (2008). *Violencia de género en las parejas mexicanas. Análisis de resultados de la Encuesta Nacional Sobre la Dinámica de las Relaciones en los Hogares 2006. Componente para mujeres unidas o casadas de 15 Años y más*. México: CRIM-Universidad Nacional Autónoma de México / INMUJERES.

CCadiciones (2021). *Las cajas de botín promueven la ludopatía*. <https://www.ccadicciones.es/las-cajas-de-botin-promueven-la-ludopatia/>

- Cervera (2013). Video Games Around the World: Mexico. <https://homoelectroludens.wordpress.com/2013/09/19/video-games-around-the-world-mexico/>
- Chang, A., Constantino, J., & Soderman, B. (2017). The multiple lives of permadeath: An introduction. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 9(2), pp.103–121.
- Chang, A., Constantino, J., & Soderman, B. (2017). The multiple lives of permadeath: An introduction. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 9(2), pp.103–121.
- Chu (2016). Reflejos. <https://playoverwatch.com/es-es/media/stories/reflections/>
- Chu (2017) Mascarada. https://assets.blz-contentstack.com/v3/assets/blt2477dcaf4ebd440c/blt4a0e74a18e055a50/5d02e20772eb37ee0992286c/comic-overwatch-masquerade_es-mx.pdf
- Cohen, David S. (2019): The Most Important Women in the History of Video Games. <http://bit.ly/3bFP30r>
- Connell, R.W (2005). *Masculinities*. 2nd ed. UCP, Berkely.
- Consalvo, M. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games http://gamestudies.org/06010601/articles/consalvo_dutton
- Consalvo, M. (2012). “Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars.” *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, 1. Retrieved from <https://adanewmedia.org/2012/11/issue1-consalvo>
- Consalvo, M. (2018). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Contreras, Antonio (2004) Las huellas de la masculinidad. La jornada. <https://www.jornada.com.mx/2004/08/05/ls-jovenes.html>

- Copera infancia Perú (2021). Videojuegos para concientizar sobre acoso sexual y violencia infantil. <https://coperainfanciaperu.com/2021/03/16/videojuegos-para-concientizar-sobre-acoso-sexual-y-violencia-infantil/>
- Corona, Antonio (2018). Identidad-Agencia-Espacio El Videojuego Desde Los Estudios Culturales. Editorial: FONTAMARA
- Csikszentmihalyi, M (1997). Finding flow: the psychology of engagement with everyday life. New York: BasicBooks.
- Cullen, A. (2018). "I play to win!": Geguri as a (post)feminist icon in esports." *Feminist Media Studies*, DOI: 10.1080/14680777.2018.1498112.
- curesforpain (2010). Blizzcon 2010 Open Q&A leader females victoria secrets. <https://www.youtube.com/watch?v=EcqY40Kx2RY>
- Dal Yong Jin (2010). Korea's Online Gaming Empire. MITpress.
- Elias, Norbert (1987). El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas, Fondo de Cultura Económica, México.
- Elias, Norbert; Dunning, Eric (1992). Deporte y Ocio en el proceso de la civilización. Fondo de Cultura Económica, México.
- Escribano, F (2010). Las mujeres y los negros no la saben meter. La discriminación por sexo y raza a través del cristal líquido de los videojuegos. <http://es.scribd.com/doc/75377212/LasMujeres-y-Los-Negros-No-La-Saben-Meter>
- Fahey, Mike (2016). Hindu Leader Wants Blizzard To Drop Symmetra's Devi Skin From *Overwatch*
- Fairclough, Norman, y Chouliaraki, Lillie (1999). Discourse in Late Modernity: Rethinking Critical Discourse Analysis. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Fernández de la Reguera Ahedo, Alethia (2018). Las bases culturales de la violencia de género y los procesos de autonomía de las mujeres. Tecnológico de Monterrey.

- Forni, Dalila (2019): Horizon Zero Dawn. The Educational Influence of Video Games in Counteracting Gender Stereotypes.
- Foucault (2001). Las palabras y las cosas. México: Siglo XXI
- Foucault (2010). La arqueología del saber. México: Siglo XXI
- Foucault (2011) Genealogía del racismo. Altamira.
- Fractions of a Penny (2017). "Sexist Throwers in Competitive Overwatch." Video uploaded on YouTube. Retrieved from <https://youtu.be/9f4dW1YpuoA>
- Frank, Allegra (2017). Overwatch's gamer girl hero inspires a feminist movement. <https://www.polygon.com/2017/1/26/14376436/overwatch-womens-march-dva>
- Fredrickson y Roberts (1997). Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly* 21(2):173-206. https://www.researchgate.net/publication/258181826_Objectification_Theory_Toward_Understanding_Women's_Lived_Experiences_and_Mental_Health_Risks
- Gach (2021). Ubisoft CEO And Others Blamed For 'Institutional Harassment'. <https://kotaku.com/ubisoft-ceo-and-others-blamed-for-institutional-harassment-1847306435>
- García (2018). Los eSports son territorio hostil para las mujeres. El país.
- García Fanlo, Luis (2011). ¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben, *A Parte Rei*. Revista de filosofía, núm. 74.
- Garfias Frías, José Ángel (2018). Aportes para la construcción de teorías del videojuego 2.0. UNAM.
- Garfinkel, Harold (1967). *Studies in Ethnomethodology*. Cambridge: Polity Press.
- Garro, Juan (2019). La única mujer en Overwatch League entra en la lista de líderes del mañana de 2019, en la revista Time, por su lucha contra la discriminación.

<https://esports.xataka.com/industria/unica-mujer-overwatch-league-entra-lista-lideres-manana-2019-revista-time-su-lucha-discriminacion>

Giddens (1992). *Modernity and self-identity and society in late modernity*. Oxford. Polity Press.

Gil Calvo (2005). *Mascaras masculinas: Héroes, patriarcas y monstruos*.

Goffman, Erving (1976). *Gender Advertisements*. Nueva York: Harper and Row.

Gomáriz (1992). Los estudios de género y sus fuentes epistemológicas: periodización y perspectivas. *Revista ISIS internacional* núm. 17. Santiago de Chile.

González Tardón (2010). Cuando la maquina deja de ser neutra: Tecnofilia-Tecnofobia. <http://www.carlosgonzalezardon.com/publicaciones/publicaciones/TecnofiliaTecnofobiaCGT.pdf>

González Narvarte, Julia; Villar, Mili (S/F). Revista encuadra: ¿Qué es la mirada masculina? <https://revistaencuadra.com.ar/2019/09/05/que-es-la-mirada-masculina/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20E2%80%9Cmirada%20masculina%E2%80%9D%3F,-Este%20concepto%20apareci%C3%B3&text=Se%20trata%20de%20una%20estructura,posici%C3%B3n%20pasiva%20de%20ser%20observada>.

Gonzalo Navarrete, Mili Villar (S/F). ¿Qué es la “mirada masculina”? *Revista encuadra*.

Gonzalo Soltero (2011). *Violencia y videojuegos*. UAM. http://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/43_iv_may_2011/casa_del_tiempo_elV_num43_10_13.pdf

Good, Owen (2016). Here's Overwatch's replacement for the victory pose that caused such a fuss. <https://www.polygon.com/2016/4/6/11376814/overwatch-tracer-pose-butt-replacement>

- Goodwin, Marjorie Harness (1990). *He-Said-She-Said: talk as social organization among black childrens*
- Gray, Kishonna L. (2015). "Cultural Production and Digital Resistance: Examining Female Gamers' Use of Social Media to Participate in Video Game Culture." In *Fan Girls and the Media: Creating Characters, Consuming Culture*, edited by Adrienne Trier-Bieniek, 85–100. London: Rowman & Littlefield.
- Guiltybit (2018). GEGURI ES LA PRIMERA MUJER QUE COMPITE EN LA OVERWATCH LEAGUE. <https://guiltybit.com/geguri-la-primera-mujer-compite-la-overwatch-league/>
- Halberstam (2008). *Masculinidad femenina*.
- Hamilton (2016). Overwatch's "ButtGate" and the Sexualisation of Game Characters. <https://www.gamegrin.com/articles/overwatches-buttgate-and-the-sexualisation-of-game-characters/>
- Hartmann, Tilo (2018) The "Moral Disengagement in Violent Videogames" Model.
- Historia de origen de Brigitte (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=z-adWr-WT64>
- Hocking, Clint (2007). Ludonarrative Dissonance in Bioshock. https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Huizinga, Johan (2007). *Homo ludens*. El libro de bolsillo. Historia Alianza Editorial / Emecé Editores.
- Hunicke, Robin (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research*.
- Iñiguez y Antaki (2003). *Análisis de discurso. Manual para las ciencias sociales*. Barcelona.
- Jayemanne, Darshana (2017). *Performativity in Art, Literature, and Videogames*. London, UK: Palgrave Macmillan.

- Jinsei (2019). ¡POR ESTO NO APUNTAS BIEN CON SNIPERS! | Overwatch Guía: "Sensibilidad relativa del zoom".
<https://www.youtube.com/watch?v=GZTu3MoJPUG&t=540s>
- Juul, J. (2013). *The art of failure: An essay on the pain of playing video games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kagen, Melissa (2018) *Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch*.
<http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>
- Kagen, Melissa (2018). *Walking, Talking and Playing with Masculinities in Firewatch*.
<http://gamestudies.org/1802/articles/kagen>
- Kendall, Shari ; Tannen, Deborah (2001). *Discourse and Gender. The Handbook of Discourse Analysis*.
- Klimmt, C., Rizzo, A., Vorderer, P., Koch, J., & Fischer, T. (2009). Experimental Evidence for Suspense as Determinant of Video Game Enjoyment. *CyberPsychology & Behavior*, 12(1), 29-31.
- Kress (2005). *Gains and losses: New forms of texts, knowledge and learning*. Computer and Composition.
- Krobová, Tereza (2016). *I Wasn't Looking at His Nice Ass: Female Gaze and Video Games*.
- La redacción de Proceso (2021). *California demanda a Activision Blizzard por su cultura machista y por fomentar el acoso sexual*.
<https://www.proceso.com.mx/internacional/2021/7/23/california-demanda-activision-blizzard-por-su-cultura-machista-por-fomentar-el-acoso-sexual-268417.html>
- La vanguardia (2019). *La primera jugadora profesional de League of Legends fallece a los 24 años*.
<https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20191230/472613429854/videojuegos-remilia-league-of-legends-muerte-trans-suicidio.html>

- Lamas, Marta (2013). Usos, dificultades y posibilidades de la categoría género.
- Levant, R. F., Hall, R. J., & Ranking, T. J. (2013). Male Role Norms Inventory–Short Form (MRNI-SF): Development, confirmatory factor analytic investigation of structure, and measurement invariance across gender. *Journal of Counseling Psychology*, 60, 228–238. Retrieved July 30, 2018 from <https://doi.org/10.1037/a0031545>
- López Zamorano (2016). Overwatch - Blizzard retira una pose de Tracer por sexista. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/overwatch-blizzard-retira-una-pose-tracer-por-sexista-140390>
- Loreck (S/F). ¿Qué significa la mirada masculina, y qué pasa con la mirada femenina?<https://es.innerself.com/content/personal/relationships/couples/sexuality/11075-what-does-the-male-gaze-mean-and-what-about-a-female-gaze.html>
- Lorenz y Browning (2020). Dozens of Women in Gaming Speak Out About Sexism and Harassment. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2020/06/23/style/women-gaming-streaming-harassment-sexism-twitch.html>
- MacCallum-Stewart, Esther. “Take That, Bitches!” Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>
- MacKinnon, Catherine (1999). El significado del género en las ciencias sociales.
- Malliet (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. <http://gamestudies.org/07010701/articles/malliet>
- Maltz, Daniel. Borker, Ruth (1982). A cultural approach to male-female miscommunication in *Language and social identity*, 196-216.
- Mäyrä, Frans (2008). An Introduction to Game Studies. Games in Culture. SAGE Publication.

- McLuhan, M. y Quentin, F. (1967), *El medio es el mensaje*, Nueva York, Bantam Books.
- Mead (1982) *Espíritu, persona y sociedad*. Editorial Paidós.
- Megan Marie (2018) *Women in Gaming: 100 Professionals of Play*.
- Millet, K. (1970). *Sexual Politics*. Nueva York. Doubleday.
- Minello Martini, Nelson (1999). *A modo de silabario. Para leer a Michel Foucault*.
- Moore y Gillette (1993). *La nueva masculinidad: Rey, Guerrero, Mago y Amante*.
- Morales Arciga (2015). Barbie “rosa mexicano”. El impacto de la muñeca como una representación de lo femenino en la Ciudad de México. Medios del siglo XX inicios del XXI, en *Memoria del coloquio de investigación en género desde el IPN*, año 1, vol 1, pp. 327-337.
- Moreno Mosquera (2016). El análisis crítico del discurso en el escenario educativo. <https://www.redalyc.org/journal/853/85350504010/html/>
- Mortensen (2018). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. Core UK. <https://core.ac.uk/download/pdf/84859295.pdf>
- Mulkerin, T. (2017) May 11. “Female ‘Overwatch’ player was harassed for 16 minutes – so she uploaded it to YouTube”. Mic. Retrieved from <https://mic.com/articles/176903/female-overwatch-player-harassed-for-16-minutes-uploads-it-all-to-you-tube>
- Navarro Remesal (2013). *Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. Universitat Rovira I Virgili.
- Newzoo (2018). <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>
- Nira Santana Rodríguez (2020). *Género, Gamers y Videojuegos*. Universidad de Las palmas de la Gran Canaria.

- Nivel Oculito (2019). Podcast #6 Ideología y Videojuego.
<https://niveloculto.com/podcast-6-ideologia-y-videojuego/>
- Nooney, L. (2013). "A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of gender in videogame history." *Game Studies*, 13(2). Retrieved from
<http://gamestudies.org/1302/articles/nooney>
- O'Halloran (2012). Análisis del discurso multimodal. National University of Singapore. Traducción: Claudia Gabriela D'Angelo.
- OgreJoe (2019). Overwatch - All D.Va Skins with All Highlight Intros!.
https://www.youtube.com/watch?v=x7DL4dl_rz8
- Overwatch (2019). Reencuentro.
https://www.youtube.com/results?search_query=overwatch+reencuentro
- Overwatch, Mercy (2021) <https://playoverwatch.com/es-es/heroes/mercy/>
- Page (2009) Hombres, masculinidad y armas de fuego ¿podemos romper el vínculo? <https://www.casede.org/BibliotecaCasede/armasymasculinidad.pdf>
- Pardo Abril (2011). Análisis crítico del discurso: Conceptualización y desarrollo.
<https://www.redalyc.org/pdf/3222/322227527004.pdf?fbclid=IwAR1YrIXpONRq>
- Parrott, D.J. & Zeichner, A. (2008). Determinants of anger and physical aggression based on sexual orientation: An experimental examination of hypermasculinity and exposure to male gender role violations. *Sexual Behavior*, 37(6), pp.891–901.
- Pateman, Carole (1993), *O Contrato Sexual*, San Pablo, Paz e Terra [traducción al castellano: *El contrato sexual*, Barcelona y México, Anthropos/UNAM, 1995].
- Paul, C. A. (2018). *The toxic meritocracy of video games: Why gaming culture is the worst*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Pereira Henríquez; Alonzo Zúñiga (2016). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*.

- Pérez Hernández, Elizabeth Aurora (2020). Configuración de la masculinidad en varones adolescentes fumadores de tabaco. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772020000200154
- Rafferty (2019): El desarrollo de la identidad de género en los niños. <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/gradeschool/Paginas/gender-identity-and-gender-confusion-in-children.aspx>
- Rajkowska, Paulina (2014). Roles of female video game characters and their impact on gender representation. Uppsala Universitet.
- Ramírez Peña (2007). Discurso y texto de las ciencias sociales como objeto de las ciencias del lenguaje.
- Reddit (2016). What the fuck is a Healslut?. https://www.reddit.com/r/OutOfTheLoop/comments/52trl3/what_the_fuck_is_a_healslut/
- Reddit (2018). My guide to healslutting https://www.reddit.com/r/HealSluts/comments/a2gdcf/my_guide_to_healslutting/
- Redheffer (2018). A Machine for Playing the Game Nim. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00029890.1948.11999249>
- Reynolds (2013). Narrative, body and gaze; representations of action heroines in console. Video games and gamers subjectivity
- Rodríguez de Austria Giménez de Aragón, A.M. (2015). Análisis crítico del discurso en la narrativa audiovisual. Metodología y estudio de caso: la trilogía Batman de C. Nolan. (Tesis doctoral inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Rolfini (2021). La junta directiva de Riot Games absuelve al director ejecutivo de acusaciones de acoso.

<https://olhardigital.com.br/es/2021/03/17/pro/diretoria-da-riot-games-inocenta-ceo-de-acusacoes-de-assedio/>

Ruberg, Bo, and Amanda Phillips (2018). "Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games." *Game Studies* 18, vol. 3: http://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg.

Rubin, G. (1986). El tráfico de mujeres. Notas sobre la "economía política del sexo". En *Nueva Antropología*, Vol. VIII. N.º 30, (pp. 95-145). México: UNAM.

Rubio Méndez, M.; Cabañes Martínez, E. (2011). Identity and simulacrum. Thank you, Mario, but your identity is in another castle. *Actas del V congreso internacional Philosophy of the Computer Games*. Atenas. <http://2011.gamephilosophy.org/>

Rubio Méndez, María y Rubio Méndez, Eurídice (2012). El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico.

Rubio Méndez; Cabañes Martínez (2012). El sexo de los píxeles. Del yo mujer al yo-tecnológico

Rubio Méndez; Cabañes Martínez (2012). El sexo de los píxeles. Del yo mujer al yo-tecnológico.

Ruotsalainen, Maria and Usva Friman (2018). "There are No Women and They all Play Mercy': Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming." *DiGRA Nordic '18: Proceedings of the 2018 International DiGRA Nordic Conference*.

SafetyPin-Daily (2017). 2000 people participated in the sister march in #Seoul, Korea. <https://twitter.com/SafetyPinDaily/status/822775621512204289>

Sanmartín (2021). Una denuncia colectiva contra Ubisoft y antiguos dirigentes de la compañía pretende poner fin al "acoso institucional". <https://www.vidaextra.com/industria/denuncia-colectiva-ubisoft-antiguos-dirigentes-compania-pretende-poner-fin-al-acoso-institucional>

- Sarkeesian, Anita. 2019. *Female Representation in Videogames Isn't Getting Any Better*. <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/>
- Schröter y Jan-Noël Thon (2014). *Video Game Characters: Theory and Analysis*"
- Scott, Joan (1996). "El género: una categoría útil para el análisis histórico". En Marta Lamas (Ed.), *El género, la construcción cultural de la diferencia sexual* (pp. 265-302). 3a ed. México: Miguel Ángel Porrúa.
- Segato (2016). *Cinco debates feministas. Temas para una reflexión divergente sobre la violencia contra las mujeres*.
- Segato (2020). *Se prueban a sí mismos que son hombres a través de la violencia*. <https://www.anred.org/2020/01/22/rita-segato-se-prueban-a-si-mismos-que-son-hombres-a-traves-de-la-violencia/>
- Segato, Rita (2003). *Las estructuras elementales de la violencia - 1a ed.* - Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Sesuko (2020). *GUÍA DEFINITIVA DE ASHE - COMO SER UNA ASHE TOP500*. <https://www.youtube.com/watch?v=GUbQpVIXGB0>
- Shanks (1994). *Characteristics of dissociable human learning systems*. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/142639/1/download2.pdf>
- Sicart, Miguel (2008). *Defining Game Mechanics*. <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sicart, Miguel (2014). *Play Matters*. MIT Press.
- Snowdon (2019) *Dancing with the Hands: Frictions with Videogames, Dance and Gender*
- Snowdon (2019). *Dancing with the hands: frictions with videogames, dance and gender*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/dancing-with-the-hands-frictions-with-videogames-dance-and-gender/>

- Stallabrass, J. (1993). Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games. *New Left Review*, 1(198), 83–106.
- Stallabrass, J. (1993). Just Gaming: Allegory and Economy in Computer Games. *New Left Review*, 1(198), 83–106.
- Steven L. Kent (2001). La gran historia de los videojuegos.
- Stevenson (2010). Oxford Dictionary of English. Oxford: Oxford University Press.
- Swink (2008) Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation.
- Tainim (2016). Blizzard se reafirma tras el revuelo con la orientación sexual de Tracer. <https://esports.xataka.com/overwatch/blizzard-se-reafirma-tras-el-escandalo-con-la-orientacion-sexual-de-tracer>
- Tannen, Deborah (1989). Interpreting interruption in conversation. Papers from the 25th Annual Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society. Part Two. Parasession on Language in Context. Eds Bradley Music.
- Tannen, Deborah (1998). The Argument Culture: Stopping America's War of Words. New York: Ballantine.
- Taylor, T. L. (2007). Play Between Worlds. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2012). Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Tonik (2021). El mayor hacker que me he encontrado nunca en *overwatch*. <https://www.youtube.com/watch?v=eLFah92DXbY>
- Toniki* (2021) RECORD DE KILLS: 73 EN UNA MISMA PARTIDA. https://www.youtube.com/watch?v=FiOhFeMgk_s
- Toniki (4 abril. 2021). Guía definitiva de aim para Overwatch (consola y pc) | cómo ser un mejor jugador. <https://www.youtube.com/watch?v=Cb7OZ6mqu5w&t=314s>

Torres Falcón, Marta (2010). "Cultura patriarcal y violencia de género. Un análisis de derechos humanos". En Ana María Tepichin, Karine Tinat y Luzelena Gutiérrez de Velasco (Eds.), Los grandes problemas de México. Relaciones de género (pp. 59-83). México: El Colegio de México.

Urban Dictionary (S/F). Noob.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Noob>

Urra-Medina; Sandoval-Barrientos (2018). El análisis del discurso crítico en las investigaciones de salud.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-70632018000200199&lng=es&nrm=iso

Urrea, Muñoz y Peña (2013). El análisis del discurso como perspectiva metodológica para investigadores de salud. Enferm. univ vol.10 no.2 Ciudad de México abr.

Van Dijk (1989). Social cognition and discourse. H. Giles & R.P. Robinson (Eds.), Handbook of social psychology and language. (pp. 163-183). Chichester: Wiley.

Van Dijk, T. (Comp) (2000). El discurso como interacción social. Estudios del discurso: introducción multidisciplinaria Vol. 1. Barcelona: Gedisa.

Vandal (2018). Bully Hunters no seguirá adelante en su campaña contra el acoso online. <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350706328/bully-hunters-no-seguira-adelante-en-su-campana-contra-el-acoso-online/>

Vandal (2019). 10 COSAS que hacen TODOS los NOOBS.
<https://www.youtube.com/watch?v=7LuC2bta72w&t=5s>

Vandal (2020). 10 COSAS que hacen TODOS los NOOBS.
<https://www.youtube.com/watch?v=7LuC2bta72w>

Vela, C. (2005). El correo electrónico: el nacimiento de un nuevo género. Tesis doctoral, Facultad de Filología, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España

Vince Ingenito (2016) Overwatch Review.
<https://www.ign.com/articles/2016/05/28/overwatch-review>

Visdómine-Lozano, J. Carmelo; Luciano, Carmen (2006). Locus de control y autorregulación conductual: revisiones conceptual y experimental International Journal of Clinical and Health Psychology, vol. 6, núm. 3, septiembre, 2006, pp. 729-751. Asociación Española de Psicología Conductual Granada, España.
<https://www.redalyc.org/pdf/337/33760313.pdf>

wiki doblaje (S/F). Overwatch. <https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Overwatch>

Wodak, Ruth (1999). Critical discourse analysis at the end of the 20th century. Research on Language and Social Interaction 32(1-2): 185-93.

Women in Games (2021). About us. <https://www.womeningames.org/about-us/>

Women in Gamex (2021). ¿Qué es?. <https://www.womeningamex.org/about-me/>

Womens history (2021). Feminismo: la segunda ola.
<https://www.womenshistory.org/exhibits/feminismo-la-segunda-ola>

Wysocki, Matthew & Matthew Schandler (2013). "Would You Kindly? Bioshock and the Question of Control." Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming. North Carolina: McFarland & Company Inc. p. 196-208. Van-Dijk (2016) Análisis Crítico del Discurso. Revista Austral de Ciencias Sociales 30: 203-222