

# Transformaciones y nuevas coreografías dentro de la comunidad gamer argentina

Camila Cotorás\*

*En el siguiente trabajo analizaremos el contenido del foro más antiguo y extenso del país en relación a videojuegos e Esports, 3DGames, para explorar acerca de las apreciaciones de los jugadores en torno a las usuarias mujeres y su participación en el “mundo gamer”. Relacionaremos los resultados obtenidos con el surgimiento del movimiento Ni Una Menos y su explosión en las redes sociales, luego de la cual se formó un lugar en la vida diaria en Argentina. De esta manera podremos indagar acerca de la inserción de este movimiento así como de la ideología feminista en la comunidad gamer nacional y de los cambios que se generaron a partir de ésta.*

**PALABRAS CLAVE:** Ni Una Menos - Feminismo - Esports - Género - Comunidad gamer argentina.

*The following paper analysis the content of the most expansive and oldest forum related to video gaming and Esports, 3DGames, in order to explore player appreciation towards female colleagues and their role in the “GamingWorld.” Moreover, the results obtained will be paralleled to the emergence of the “Ni Una Menos” movement and its magnification on social networks which enabled the movement to gain visibility, notoriety and priority in everyday Argentine life. This approach permits the paralleled exploration of the “Ni Una Menos” movement and the feminist ideology within the national gaming community and the changes it has generated within the Argentinian perception feminism.*

**KEYWORDS:** Ni Una Menos - Feminism - Esports - Genre - Argentina community gamer.

## Introducción

Los Esports son juegos online con modo multijugador que permiten la competencia entre personas, se los puede denominar “deportes electrónicos”. Alrededor de estos se desarrollan diversas prácticas que agrupan grandes cantidades de jugadores, muchos de los cuales poseen una activa vida online. Las mismas van desde discusiones extensas en foros hasta el empleo de gran cantidad de tiempo mirando videos con indicaciones para mejorar como usuarios o tratando otras temáticas que guardan relación.

En estos grupos de jugadores, aparecen concepciones diversas sobre aspectos culturales, representaciones propias, opiniones, discusiones, personajes que se vuelven importantes dentro del ambiente y otras cuestiones que aparecen con el intercambio social. Tomaremos a Pierre

Lévy (1997) y a José Van Dijck (2016) para fundamentar que estamos en presencia de una comunidad virtual, desarrollada dentro del ciberespacio y en la que predomina una cultura participativa y de colaboración.

Por otro lado el movimiento Ni Una Menos surgió en el año 2015, provocando un estallido en las redes sociales más utilizadas del país generando incluso repercusión internacional. Con la viralización de distintos hechos de violencia contra mujeres en ese año se dio la mayor convocatoria que tuvo el país en relación a protestas feministas hasta el momento. La convocatoria a la manifestación duró 23 días y con la rapidez que caracteriza a las redes se convirtió en el hashtag #NiUnaMenos, el cual comenzó instantáneamente a divulgarse en Facebook, Twitter y otras plataformas, perdurando hasta el día de hoy.

A partir de esto nos remitiremos a la escena nacional, con el análisis de uno de los foros que lleva más tiempo

\* Estudiante avanzada de la carrera de sociología en Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Contacto: Camicotoras@gmail.com

\*\* Este trabajo es una adaptación de uno anterior, realizado en conjunto con Montserrat Miranda, estudiante avanzada de la carrera de sociología de la Universidad de Buenos Aires.

nucleando al ambiente gamer en Argentina, 3DGames<sup>1</sup>. Intentaremos dar cuenta de las representaciones de los jugadores y participantes sobre el movimiento “Ni una menos”, así como visualizar las representaciones que existen sobre las jugadoras mujeres y su participación en este tipo de juegos. Tomaremos posts y discusiones previas y posteriores a la aparición del movimiento para observar si se produjeron cambios significativos o no y para determinar las percepciones sobre la participación femenina. Realizaremos un análisis del contenido que encontremos al respecto durante los años 2013 (dos años antes del surgimiento del movimiento), 2015 (año en el que aparece la consigna Ni Una Menos) y 2017 (No hay duda de que Ni Una Menos apareció para quedarse).

## La comunidad gamer

El mundo actual sufre intensos cambios día tras día, producto del desarrollo tecnológico y de la interacción de las sociedades con el mismo. Las primeras transformaciones profundas se dieron casi cinco décadas atrás con la reconfiguración del capitalismo industrial, que incorporó nuevas formas de producción ligadas al desarrollo de la tecnología. El “capitalismo cognitivo” (Blondeau, 1999; Rullani, 2004) tiene como principal insumo a la información y al conocimiento y no a los bienes materiales, centrales durante el capitalismo industrial.

El cambio en el modo de desarrollo (Castells, 1995) trae consigo transformaciones en todas las esferas de las sociedades. La vida organizada hasta el momento por las formas del Estado de Bienestar, marcos regulatorios, territorio, identidades según los puestos y lugares de trabajos, empleos que duraban toda la vida, entre otras cosas, ingresan en un período de profundos cambios. En este contexto comienzan a vislumbrarse otros modos de relaciones sociales mediados por lo digital. Aparece así la cibercultura, construida por foros de discusión, portales multimedia y de noticias, plataformas de intercambio, etc.

José Van Dijck (2016) describe el cambio en la vida cultural que aparece con las nuevas infraestructuras para la interacción online y la creatividad individual y colectiva. Establece una diferencia fundamental entre consumidores pasivos (por ejemplo con el caso de la televisión) y la cultura participativa online, que da espacio a la creación, producción e intervención de los usuarios.

Para Pierre Lévy (1997) el ciberespacio es fundamental en el desarrollo de la cibercultura, encuentra el origen del mismo en el deseo de las personas de lograr interconexión, de comunicarse permanentemente y por otras vías, de una manera interactiva. También da especial importancia a la necesidad que tienen las sociedades de conformar nuevos lazos sociales,

no mediados por el parentesco o la proximidad espacial sino a través de intereses en común. Las comunidades virtuales son aquellas que están construidas alrededor de las afinidades de sus miembros, conocimientos, intercambios diversos, proyectos en conjunto, etc. Destaca que la falta de cercanía territorial o de contacto físico no implica que la comunidad sea ilusoria o que no existan emociones fuertes ligadas a ella. Por el contrario, la intención de crear lazos sociales a partir de centros de interés constituye en el ciberespacio comunidades muy reales, extensas y longevas. Estos grupos no están exentos de conflictos internos, están atravesados por éstos al igual que las comunidades con contacto físico.

En los foros y portales en los que participan las personas en su carácter de jugadores de Esports se encuentra latente el deseo de tener formas de comunicación e interacción no solo individualmente sino entre grandes grupos. La afinidad por los juegos en línea y la intención de obtener más información para mejorar como usuarios contribuye a crear infinidad de espacios online (existen espacios offline también pero no los analizaremos aquí) en los que se intercambia, discute, aparecen noticias, contenidos, videos producidos por los mismos usuarios, análisis de distintos temas, etc. Están aquí los que buscan aprender, los que se dedican a enseñar, quienes se vuelven conocidos dentro del ambiente, quienes consiguen construir actividades lucrativas, quienes lo intentan y no lo logran, quienes lo hacen por hobby, etc. Van Dijck explica que las plataformas no son creadas para facilitar determinadas prácticas sociales sino que se constituyen mutuamente entre ellas. Este es un gran ejemplo de su pensamiento ya que todo lo antes mencionado no surge previamente a la creación de los foros y portales si no que las diversas actividades se desarrollan por y a través de las páginas web. De no existir las mismas tampoco se llevarían a cabo muchas de las prácticas que aparecen hoy ligadas a los juegos en línea. La autora agrega que las plataformas a su vez van mutando para y por las transformaciones que se dan en las comunidades a lo largo del tiempo<sup>2</sup>.

Estamos entonces sin duda alguna ante una comunidad virtual y de gran extensión. La comunidad gamer se forma a escala mundial, si bien existen foros y portales de distintos países, todos pueden interactuar con todos, no importa en dónde estén situados físicamente. Los torneos más grandes son regionales e internacionales, a la vez existen torneos a escala nacional, más pequeños.

Martín Gendler (2014) explica que dentro de los grupos como el analizado en este trabajo existe un tipo de solidaridad diferente a las que Durkheim reconoce tradicionalmente. La Solidaridad Informativa es propia del capitalismo cognitivo y de

2 Un ejemplo de esto es la aparición de los portales multimedia. Anteriormente a éstos no existían los numerosos videos, tutoriales, grabaciones en vivo, etc. que conocemos hoy.

1 Para acceder al foro: <http://foros.3dgames.com.ar/>

la Comunicación Mediada por Computadoras (Castells, 1995). En sus palabras, Lazo de Solidaridad Informacional refiere a:

“Vínculos y relaciones producidas, fomentadas y consolidadas entre los miembros de una Comunidad Virtual bajo un modo de producción capitalista cognitivo que permita y fomente la continua utilización de la PC al ser ésta tanto medio de producción como medio de ocio, donde las relaciones entre los miembros se fomentan gracias a la CMC y el contacto periódico y continuo en torno al cumplimiento de un Objetivo en Común, por el medio del cual los usuarios invierten tiempo, asumen roles simbólicos específicos y configuran una identidad determinada y donde estos vínculos trascienden concretándose en relaciones cara a cara que deriven en amistades profundas, vínculos laborales, vínculos emocionales generándose una situación de contención y membresía al interior de esa Comunidad Virtual.” (Gendler, 2012: 25).

## Feminismo

En la década de 1970 comienzan a vislumbrarse diversos cambios políticos económicos y sociales en distintas sociedades. En Argentina las mujeres empiezan a adquirir un nuevo papel protagonista, *“son mujeres las Madres y Abuelas de Plaza de Mayo, son las que sostienen la lucha piquetera y las que agitan las cacerolas en las calles de la ciudad. En el fragor de las protestas a lo largo de los años se conformaron y consolidaron grupos y organizaciones feministas, sindicales y de mujeres piqueteras, entre otras.”* (Lago Martínez, 2016: 5), que ayudaron a concientizar a la sociedad acerca de prácticas, estructuras de pensamiento y modos de vida que mantenían a la mujer en un lugar de subyugación con respecto al hombre.

En relación al uso de Internet, en la última década tuvo lugar un proceso de exposición y divulgación de hechos de violencia contra la mujer (así como de violencia en general) que año tras año fue incrementando el número de casos que se daban a conocer. Los movimientos feministas encontraron una nueva herramienta para continuar su lucha, compartir y comunicar sus reclamos y objetivos. Las redes sociales jugaron un papel importantísimo en todo esto. Claudia Laudano explica que para el año 2014 y principios del 2015 existían protestas espontáneas y expresiones de furia permanentes ante cada episodio de violencia o cada femicidio anunciado (Laudano, 2017). La autora describe un proceso que comienza ese último año, en el cual aparecen movilizaciones y

manifestaciones con convocatorias más amplias y anticipadas. A la vez se generaliza un discurso que apunta a unificar todos los casos de violencia para cuestionarlos a partir de una sola gran causa: el patriarcado.

**“Estamos entonces sin duda alguna ante una comunidad virtual y de gran extensión. La comunidad gamer se forma a escala mundial, si bien existen foros y portales de distintos países, todos pueden interactuar con todos, no importa en dónde estén situados físicamente.”**

Ante la aparición de numerosos hechos de violencia, así como de femicidio tras femicidio el 3 de junio se desarrolló la movilización más grande en la historia del país sobre esta problemática, la cual se llevó a cabo en 240 localidades diferentes. Se marchó bajo la consigna Ni Una Menos, la cual a partir de ese momento pasó a ser el estandarte de todo el movimiento feminista.

A partir de entonces la sociedad inició un proceso de cambio, el cual aún hoy no termina de completarse. La ideología feminista, a través de internet y las redes sociales penetró en la vida cotidiana de la sociedad, generando todo tipo de nuevas prácticas, formas de pensamiento, educación, incluso se ha iniciado recientemente un proceso de transformación del lenguaje del día a día. Como puede esperarse en cualquier contexto un cambio de tal magnitud provoca diversas posturas al respecto, eso mismo sucedió en Argentina, donde aparecieron discursos de todo tipo y color acerca del feminismo y todo aquello que representa y defiende, uno de los ámbitos donde más se trató el tema fue sin duda internet.

## Mujeres y juegos online

Si bien la aparición o manifestación de grupos feministas no se encuentra en relación directa con el surgimiento de los juegos interactivos, sus luchas sí provocaron el acercamiento de las mujeres al campo tecnológico. De todas formas, retomando a Rubio Méndez y Cabañes Martínez (2012), la «brecha digital de género», en el caso de los videojuegos continua presente .

Si se tiene en cuenta que los videojuegos suelen ser uno de los modos más frecuentes de relacionarse con la tecnología,

estudiar sus usos, su diseño y su sustrato ideológico, se revela como una tarea urgente y de crucial importancia sociopolítica, especialmente desde el feminismo y en particular “desde el feminismo de la tercera ola que plantea como un objetivo principal el acercamiento de niñas y adolescentes a los ámbitos tecnológicos con el fin de empoderarlas en el marco de la sociedad digital” (Cabañes Martínez y Rubio Méndez, 2012: 153).

Diversas razones explican la brecha digital de género y la dificultad de las mujeres en establecer lazos de solidaridad entre los usuarios de la comunidad gamer. Las autoras afirman que los videojuegos al ser objetos culturales reproducen los estereotipos y perpetúan y naturalizan los universos simbólicos presentes en la cultura respecto al género. Se explica entonces la aparición de videojuegos pensados para niñas recién a partir de 1990. Los mismos fueron el resultado de una alianza entre colectivos feministas, que buscaban reducir la brecha digital de género, y la industria, que a la vez intentaba aumentar su público. Se entiende también que a pesar de que las niñas pudieran participar de estas actividades con más frecuencia que antes, lo hacían a través de la enseñanza de familiares o amigos, lo que refuerza la imagen de los videojuegos como un ámbito eminentemente masculino (Cabañes y Rubio, 2009). Además, la mediación constante de los niños, restringe la libertad de uso de las niñas y la forma en que realizan las prácticas de juego. Así, mientras que los hombres suelen establecer vínculos con otros “gamers”, las mujeres suelen jugar solas frente a la consola.

Con ciertos puntos en común Elena Bertozzi (2008), sostiene que la falta de participación femenina en los juegos online está relacionada a la aceptación arraigada de las diferencias de género establecidas en la cultura en general. Muchos juegos reproducen en su forma las *políticas de género* que establece la cultura, y si bien los usuarios pueden decidir ignorarlas de manera consciente, estas existen y tienen un impacto en el momento de jugar e interactuar con otros a través del juego. Es la incapacidad tanto de los hombres como de mujeres para superar estas políticas de género y el hecho de que las jugadoras se encuentren constantemente juzgadas y castigadas por usuarios hombres que perciben al mundo gamer como un ámbito exclusivamente masculino, explica la autora, el que las mujeres sean “desterradas” de los juegos online y de que las diferencias de género en este campo sigan siendo tan fuertes.

Puente Bienvenido y Lasén Díaz, retomando a Goffman, plantean conceptos sumamente enriquecedores para analizar el ambiente del gaming y su relación con las mujeres jugadoras. Aparece así la forma de entender las prácticas de juego online como una agencia compartida en la que participan jugadores, dispositivos, plataformas así como el diseño y la comercialización de los juegos (Puente Bienvenido

y Lasén Díaz, 2015). Es importante ver como las capacidades de prácticas y representaciones de usuarios y jugadores se ven limitadas por los dispositivos tecnológicos y a la vez como estos dispositivos, así como los juegos, son “producidos también por los usos, que en las prácticas de juego se siguen diseñando los juegos” (Puente Bienvenido y Lasén Díaz, 2015: 158). Por otro lado hablan de las relaciones de género entendidas como una coreografía, haciendo referencia a un baile, en donde los roles se van moldeando entre ellos, adaptándose el uno al otro y mutando de acuerdo a prácticas internas y externas. En palabras de los autores: “*Entender las relaciones de género como coreografías, subraya además del carácter relacional del género la reciprocidad de los posicionamientos, cómo las posiciones de unos determinan o limitan los movimientos de las otras y cómo salirse de esos movimientos conlleva el riesgo de pisarse o empujarse.*” (Puente Bienvenido y Lasén Díaz, 2015: 159). Destacan también que en la actualidad las *coreografías de género* (Foster, 1998) se encuentran mediadas en gran parte por dispositivos y redes digitales los cuales contribuyen a que los roles se perciban de determinada manera los unos a los otros.

Así, se puede comprender desde la perspectiva de coreografía de género, lo planteado por Bertozzi. Las diferentes coreografías establecidas permiten que los lazos de solidaridad entre hombre/ mujer se desarrollen de determinadas maneras y es por eso que es tan difícil obviar las políticas de género dentro de los videojuegos y sobre todo, más difícil es intentar romper y violar esas leyes. Esto implicaría seguir un ritmo distinto, ir a otro tiempo. Podría decirse que significa bailar otra coreografía.

Sin embargo, las coreografías y por ende las relaciones que se establecen entre hombres y mujeres dentro del mundo de los videojuegos no son estáticas sino que van cambiando. Estos cambios se dan lentamente y responden a fenómenos históricos, sociales y culturales. Los grupos feministas han ayudado a preparar el terreno para que nuevos tipos de relaciones de género comiencen a surgir y desarrollarse. Como dice la autora “*En un gran rango de juegos y actividades lúdicas, incluido los videojuegos, algunas mujeres están compitiendo o intentando competir al mismo nivel que los hombres, lo que implica forjar nuevos caminos en un territorio complicado. Si se reconoce la dificultad de desafiar las normas establecidas, mejor podrá ser el apoyo que la comunidad brinde a estas gamers*” (Bertozzi, 2008: 474).

3 Traducción propia. En el original: “In a huge range of game/play activities, including digital gameplay, some females are competing or attempting to compete at the same level as males. They are forging new paths in difficult territory. If we recognize the significance and level of difficulty of challenging existing norms, we can better support their initiatives and create structures to help others join them”.

## Metodología de análisis

Para poder dar una respuesta tentativa al planteo del trabajo se decidió llevar a cabo una extensa búsqueda de los comentarios sobre la participación de usuarias mujeres en juegos online, sobre feminismo y sobre #NiUnaMenos, que aparecen en el foro de Videojuegos 3DGames durante los años 2013, 2015 y 2017. Si bien analizamos todo lo encontrado con respecto a la temática de género y a las mujeres transcribimos aquí los que consideramos más interesantes y pertinentes al estudio.

Observamos los comentarios de 3DGames ya que es uno de los más antiguos y concurridos del país y puede ser interpretado como una muestra representativa de la comunidad gamer nacional. En Argentina la relación entre videojuegos y género ha sido poco estudiada así que consideramos importante realizar un estudio exploratorio sobre la temática.

Este análisis cualitativo de fuentes secundarias, como son los distintos posteos en el blog, se llevó a cabo a partir de la selección de tres años distintos. La pertinencia de los mismos fue dada de acuerdo a lo visto anteriormente sobre feminismo y cómo éste llegó a penetrar ámbitos tan heterogéneos como es la comunidad gamer. Cabe resaltar aquí la importancia de la apropiación de las redes sociales y otros ámbitos digitales por parte de los grupos feministas para divulgar hechos puntuales, sus ideales y organizarse como movimiento. De no haber sido así posiblemente no hubiera logrado tener repercusión significativa en sectores como el ambiente del gaming.

La consigna Ni Una Menos fue la clave para la expansión mediante internet de la lucha feminista y es por eso que seleccionamos al 2015 como año central para el estudio. Tomamos también el análisis de los contenidos del foro durante los años 2013 (Dos antes de la aparición del movimiento) y 2017 (dos después) para poder dar cuenta así de los cambios que se produjeron en la comunidad gamer a partir de la llegada de la masiva consigna con respecto a las mujeres en su rol de jugadoras y como mujeres en general.

Van Dijck explica que la cultura participativa, es decir, la producción y comunicación entre pares a través de portales, plataformas y otros sitios web genera, además de contenidos, “un valioso subproducto que los usuarios a menudo no han tendido intención de brindar: información acerca de su comportamiento y sus preferencias.” (Van Dijck, 2016: 36). Es por esto que consideramos el análisis de un foro como extremadamente pertinente a la hora de identificar las apreciaciones de los miembros de la comunidad gamer argentina sobre las jugadoras mujeres. Es importante destacar que utilizando el método de etnografía virtual el investigador se encuentra en el mismo espacio que los sujetos a los que estudia y a la vez manejando los mismos recursos. Así mismo

participa de las mismas prácticas investigadas (Ardévol y San Cornelio, 2007).

## Resultados obtenidos

Luego de una extensa búsqueda por diferentes posteos y publicaciones que se relacionaban con nuestro tema de interés logramos encontrar comentarios que hacen referencia a la mujer dentro de los años seleccionados y a la percepción de los usuarios sobre la marcha de Ni Una Menos, así como del feminismo propiamente dicho. Cabe aclarar que la publicación de notas y opiniones se realiza de manera constante por lo que, en general (salvo publicaciones respecto a temas de interés masivo), la cantidad de comentarios que se realizan dentro de las publicaciones no es muy abundante. Además, los comentarios se encuentran controlados por los administradores del foro y cualquier comentario que se considere ofensivo es eliminado.

En línea con lo anterior, las publicaciones respecto a las marchas de Ni Una Menos, han generado diversas reacciones en los usuarios del foro, atrayendo también a trolls<sup>4</sup> o personas que crearon cuentas específicamente para realizar comentarios dentro de esas publicaciones y luego entrar en inactividad. Muchos de los usuarios con más antigüedad daban cuenta de esto solicitando el retiro de estos usuarios nuevos o falsos del foro. Estas estrategias demuestran el interés de los usuarios de mantener ciertos lazos de solidaridad y de “cuidar” a su comunidad. Tanto Lévy como Gendler hacen mención a estas acciones al destacar la intención de los miembros de las comunidades virtuales de forjar lazos más allá del interés en común inicial. Los autores ven como las personas aquí se sienten parte de un grupo, Gendler habla de una “membresía” de la cual los jugadores y participantes de foros se identifican poseedores. Así surgen probablemente ciertas responsabilidades que creen tener tanto como ciertos derechos.

## Resultados hallados durante el año 2013

Los posts que se pueden encontrar en el foro durante este año referidos a mujeres tratan sobre temas muy diversos, Lévy explica que en las comunidades virtuales se tratan muchas veces temáticas diversas que no están relacionadas con aquellos intereses que unen a todos los miembros sino que aparecen intercambios de noticias, videos y otras cuestionen. Se observan así también variedad de opiniones, el autor remarca que al igual que ocurre con los grupos de existencia

4 Trol, en el contexto de internet, refiere a quienes se dedican a instigar, irritar o enojar a otros a través de mensajes en foros, blogs y otras redes sociales, tan solo para crear controversias o discusiones, sin interés en llegar a un acuerdo o construir un consenso. En ocasiones escriben incluso comentarios que no tienen sentido alguno.





física, aquí también se dan conflictos entre los participantes.

Los títulos encontrados son los siguientes: “Tetazo al Congreso por la Regulación del Trabajo Sexual Autónomo”<sup>5</sup>, “Mujeres y videojuegos, la relación”<sup>6</sup>, “Mujeres violentas”<sup>7</sup>, “Las chicas de Mar del Plata son las más trolas”<sup>8</sup>, “Female team”<sup>9</sup>.

El segundo y el quinto posts llamaron especialmente nuestra atención. “Mujeres y videojuegos, la relación” refiere a estudios que datan una proporción creciente de mujeres que juegan y prevé un futuro en el que los dos géneros están igualados en materia de jugadores. En los comentarios se puede observar una reacción en gran parte negativa al respecto, para los usuarios del foro los juegos que juegan las mujeres son muy diferentes a los que juegan ellos, tanto que no se podría considerar a una mujer como “gamer” (no hacen referencia a que no haya ninguna si no a que existen muy pocas). A la vez hay varias expresiones haciendo referencia a las distintas capacidades para jugar que tienen los hombres y las mujeres: “Las mujeres no juegan lo mismo que los varones

por lo general, así que no intervengan en los juegos para hombres” (Usuario: Unorus\_Janco). “Para estas tipas, todo lo que muestra a las mujeres con poca ropa es sexista y ofensivo, y debe ser censurado. (Estamos hablando de videojuegos)” (Usuario: Da Funk), encontramos acá una concepción sobre los videojuegos como una suerte de espacio para hombres en el que hay ciertas cosas *válidas* o *permitidas* dentro del ambiente, lo cual remite directamente a lo explicado por Cabañares y Rubio sobre la existencia y persistencia de una brecha digital en lo que respecta al género en videojuegos.

Este tipo de expresiones por parte de los usuarios reflejan también cierto tipo de coreografías de género en la cual la mujer es relegada a una posición inferior y es considerada incapaz de poder realizar ciertos movimientos o estrategias que los hombres sí. Además se aprecia la forma en la que el campo de los videojuegos se encuentra también marcado por las diferentes políticas de género que son difíciles de obviar y evitar y que afectan tanto a mujeres como hombres siendo que estos últimos tampoco se perciben como capaces o aptos de participar en juegos considerados femeninos.

Comentarios respecto a la sexualización femenina también fueron muy frecuentes en las publicaciones encontradas. Muchos usuarios afirman que las gamers suelen jugar o grabarse semidesnudas para luego

5 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/828419-tetazo-al-congreso-por-la-regulacion-del-trabajo-sexual-autonomo>

6 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/796842-mujeres-y-videojuegos-la-relacion>

7 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/826645-mujeres-violentas>

8 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/825792-las-chicas-de-mar-del-plata-son-las-mas-trolas>

9 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/812930-female-team>

“victimizarse” y así poder obtener mejores resultados en los juegos. Además, hay una queja constante por parte de los usuarios hombres ya que perciben un trato diferenciado hacia las mujeres, quienes reciben mayores beneficios por el simple hecho de ser mujeres. Otros en cambio, afirman que suelen jugar con avatares mujeres ya que prefieren ver los skins de los personajes femeninos, algo que Puente Bienvenido y Lasén Díaz perciben en su estudio sobre jugadores del Diablo III. Se puede así observar como los avatares femeninos son elegidos por sus características físicas y no por su habilidad o capacidad a la hora de obtener mejores resultados en el juego. Muchos otros usuarios, al contrario, sostienen que prefieren jugar con avatares masculinos porque “no es lo mismo jugar con un hombre que con una mujer”.

Bertozzi afirma que el género del avatar no implica una diferencia en las habilidades o capacidades del avatar, pero que sin embargo “los jugadores se ven afectados por el sexo del avatar en el sentido de que tratan a los avatares de manera diferente según la apariencia. A un avatar femenino con apariencia delicada se le ofrecerá más ayuda y colaboración que a un avatar de ogro masculino<sup>10</sup>” (Bertozzi, 2008: 474).

El quinto post referido a mujeres, “Female team”, deja en sí mismo una clara visión de las mujeres. Se trata aquí de un equipo enteramente compuesto por jugadoras. En vez de debatir acerca de sus capacidades como usuarias, de su trayectoria, torneos, participación, etc, en el post hay una fotografía tamaño grande de cada una. Los comentarios refieren en un 80% a la apariencia física de las mujeres, haciendo referencias con vocabulario muy vulgar sobre chicas que juegan al mismo juego que ellos y a las que podrían considerar dignos rivales. Si esto no se da así es sin duda debido a determinadas apreciaciones distintivas sobre las usuarias mujeres.

A pesar de encontrar varios comentarios de este estilo, también se encontraron unos pocos que reclaman un lugar mejor para las mujeres dentro del mundo de los videojuegos y sobre una necesidad de cambiar el rol secundario que se le da a los personajes femeninos de los Esports.

Como ya se había mencionado anteriormente, en este año, el movimiento Ni Una Menos aún no existía, por lo que es difícil encontrar comentarios masivos sobre la valorización de la mujer, aunque, de todos modos, hay ciertas publicaciones que demuestran intencionalidad de disminuir la brecha de género.

10 Traducción propia. En el original: “players, however, are affected by the sex of the avatar in that they treat avatars differently based on their appearance. A delicate-looking female avatar will receive more offers of help and collaboration than a male ogre avatar will”.

## Resultados hallados durante el año 2015

En cuanto a los comentarios encontrados en el 2015, se puede decir que se trata una variedad inmensa de opiniones y debates, apareciendo en ocasiones temas relacionados al movimiento feminista. Si bien los comentarios encontrados no hacen tanto hincapié en la participación femenina en los videojuegos, las políticas de género, como afirma Bertozzi, se impregnan en todas las esferas de la vida, por lo que se podría decir que estos comentarios indirectamente hacen referencia a la percepción de las mujeres en el mundo virtual.

Los títulos de los posts más relevantes fueron “Nuevo nivel de hipocresía en el feminismo?”<sup>11</sup>, “Las axilas sin depilar ahora son la última moda para las chicas?”<sup>12</sup>, “Qué tan difíciles son las mujeres argentinas?”<sup>13</sup> y “Cultura de la degradación femenina”<sup>14</sup>. Se puede notar enseguida, en comparación con los temas del año 2013, que aquí aparece de manera considerablemente más notoria la temática de género.

En el primer post aparece algo que sin duda no observamos en los comentarios del análisis anterior: diversidad en las opiniones. Quien propuso el tema lo hace desde un lugar crítico sobre una forma de actuar de un grupo de mujeres en un programa de radio, sin embargo la mayoría de las respuestas no son empáticas con su visión, muy por el contrario aparecen comentarios de este estilo: “El feminismo busca la igualdad de género (porque mierda lo llaman feminismo no sé, si ya existe la palabra igualdad), pero dejando de lado el nombre es algo totalmente correcto. Que en Argentina existe total ignorancia con el tema, y en todo el mundo haya gente que se convierte en feminazi es otra cosa.” (Usuario: Kerran.G.) o este otro: “el chongo sería para las minas lo mismo que las trolas para los hombres... los dos conceptos están cosificados...yo veo igualdad ahí.” (Usuario: Spon). Más allá de las diferencias tanto a la hora de expresarse como en el lenguaje utilizado se ve claramente un cambio en las concepciones de algunos participantes del foro respecto a la mujer, apareciendo incluso defensores de la teoría feminista y la igualdad de género.

El segundo post, que trata sobre las axilas depiladas o no de las mujeres, no tiene comentarios como los que vimos recién, las respuestas fueron bastante contundentes: “Cuando era más chico y no me afeitaba, mi viejo me decía ‘VAGO’... Lo mismo se le podría decir a estas sucias?” (Usuario: LagartoHOT!). Por otro lado, un comentario particular llamó nuestra atención:

11 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/895788-nuevo-nivel-de-hipocrecia-en-el-feminismo>

12 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/875428-las-axilas-sin-depilar-ahora-son-la-ultima-moda-para-las-chicas?rf=1>

13 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/892572-que-tan-dificiles-son-las-mujeres-argentinas/page2?rf=1>

14 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/877903-cultura-de-la-degradacion-femenina?rf=1>

“Misóginos y machistas! (Lo tenía que decir, está de moda)” (Usuario: SuperVenon). Acá vimos como aparece la relación con el contexto social que se desarrolla durante el año en el país, de forma negativa. Por más que este miembro del foro deje en claro que no acuerda con el movimiento feminista, lo trae a colación desde otro lugar, ya que demuestra que está presente en las conversaciones y en la vida misma del momento.

“Cultura de la degradación femenina” tiene quizás el debate más interesante sobre las percepciones de la mujer (no en su rol de jugadora sino de mujer). La discusión se abre a partir del cuestionamiento sobre los “modelos” de cuerpo femenino que promueve la televisión, haciendo alusión a programas como los dirigidos por Tinelli. Aparecen diversas respuestas, desde participantes preocupados por la temática expresando el deseo de un cambio al respecto en la sociedad hasta comentarios como este: “Porque la mujer siempre fue inferior claramente y en la actualidad creen que se han ganado un lugar de liderazgo en la sociedad, lo q es un espejismo en el medio de un desierto” (Usuario: TaylorSwift). El nombre de este usuario es bastante peculiar, ya que se trata de una cantante mujer. Pareciera así que para muchos miembros del foro la mujer ocupa determinados roles y lugares. Para estas personas se trata de una “linda imagen”, una “ídola”, una compañera (aparecen novias mencionadas en muchísimas ocasiones), etc, pero no de un igual políticamente hablando, ni de un igual a la hora de pensar y/o actuar. Cabañares y Rubio hacen los personajes femeninos ocupando roles específicos de Femme fatale, Lolita, dama en apuros o cuidadora (madre), los cuales nunca son iguales a los personajes masculinos, protagonistas de los juegos. Podríamos notar entonces como los Esports y otros videojuegos contribuyen a perpetuar ciertos lugares para el hombre y para la mujer, muy distintos los unos de los otros.

Aún si en este año no aparecen posts pertinentes específicamente hablando de mujeres en su rol de jugadoras de Esports podemos deducir una determinada opinión y percepción acerca del nivel que tendrían como tales en relación con los hombres, no por el tiempo empleado en el juego, ni por sus habilidades, si no por el hecho de ser mujeres.

Nuevamente aquí se puede observar, en palabras de Bertozzi, como el género influye al momento de jugar y como la selección de un avatar conlleva una serie de condicionamientos y consecuencias.

## Resultados hallados en el año 2017

En este caso se observa un cambio muy importante en la cantidad de posts que se inauguran en el foro para tratar temas relacionados con la mujer y el feminismo, algunos de

los títulos son: “Cola Reef: Suspenden el polémico concurso de belleza del verano”<sup>15</sup>, “Brecha/diferencia salarial de género”<sup>16</sup>, “Somos inocentes hasta demostrar lo contrario... Salvo que seas hombre”<sup>17</sup>, “Acoso sexual callejero, está bien o es una ley anti-piropo?”<sup>18</sup>, “Las que inventaron que no hay que decir piropos son todas feas”<sup>19</sup>, “Activistas de la menstruación: contra los prejuicios machistas: sangre para todos”<sup>20</sup>, “Duda sobre el acoso a la mujer (machismo)”<sup>21</sup>, “#Niunomenos”<sup>22</sup> y “Convocan a tercera marcha de Ni Una menos ¿Nuevamente será violenta o pacífica?”<sup>23</sup>. Sin duda alguna esto no es producto de la oleada feminista que comenzó en el 2014/2015 sino de cómo ésta se instaló para quedarse dentro de la sociedad argentina, incitando todo tipo de cambios posteriormente. En comparación con el análisis del año 2015, aquí el vocabulario está ya completamente instaurado. Palabras como machismo, feminismo, femimazis, acoso, etc., tienen un uso regular dentro del foro, aparece así una diferencia muy marcada con los años anteriores. En los posts más nuevos se lee incluso como algo cotidiano el Ni Una Menos como movimiento, como consigna y como hashtag.

En los posteos realizados durante este año, se manifiesta un accionar más reflexivo y específico por parte de los usuarios. Poniendo acento en las coreografías de género se puede ver cómo a través del uso de hashtags y consignas establecidas y otras prácticas la construcción de género se hace de manera más consciente. De esta manera se logran no solo conseguir nuevos objetivos en favor de los derechos de las mujeres, sino también de desestabilizar ciertas expectativas existentes.

Sin siquiera leer los comentarios de cada uno de los posts antes nombrados se puede inferir un pensamiento general (sin dejar de lado a unos pocos que alzan la voz en su defensa) dentro de la comunidad gamer acerca del movimiento feminista en primera instancia y de una concepción acerca del lugar de la mujer en segunda instancia, lo cual es más importante aún.

Aparecen mujeres que no pueden decidir si depilarse o no las axilas, mujeres que no pueden decir que un hombre es tan

15 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/924453-femizurdas-suspenden-cola-reef-por-violencia-de-genero-simbolica?rf=1>

16 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/927009-brecha-diferencia-salarial-de-genero?rf=1>

17 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/928760-somos-inocentes-hasta-demostrar-lo-contrario-salvo-que-seas-hombre?rf=1>

18 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/922954-acoso-sexual-callejero-multas-de-1000-esta-bien-o-es-una-ley-anti-piropo?rf=1>

19 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/954086-las-que-inventaron-que-no-hay-que-decir-piropos-son-todas-feas>

20 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/954024-activistas-de-la-menstruacion-contra-los-prejuicios-machistas-sangre-para-todos?rf=1>

21 Para acceder: [http://foros.3dgames.com.ar/threads/950107-duda-sobre-el-acoso-a-la-mujer-\(machismo\)?rf=1](http://foros.3dgames.com.ar/threads/950107-duda-sobre-el-acoso-a-la-mujer-(machismo)?rf=1)

22 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/943675-niunomenos-mato-al-marido-de-un-escopetazo-en-acalorada-discusion?rf=1>

23 Para acceder: <http://foros.3dgames.com.ar/threads/934896-convocan-a-tercera-marcha-de-quot-ni-una-menos-quot-nuevamente-sera-violenta-o-pacifica?rf=1>



solo algo de “una vez” porque es una falta de respeto hacia él, mujeres que al hablar de menstruación quieren salpicar a todo el mundo con sangre, concursos de belleza suprimidos por gordas y feas... En fin, leyendo los comentarios de este último año en 3DGames se observa claramente cómo se da un efecto “potenciador” entre los participantes. Los miembros son casi por completo hombres y al demostrarse los unos a los otros esta cuestión, los comentarios y las respuestas pasan a ser cada vez más y más agresivos contra el movimiento. Aquellos que lo defienden son enseguida sepultados en una seguidilla de comentarios llenos de críticas y desprecio. Ejemplos de esto último podrían ser: “#GanaronLasGordas” (Usuario: Dillinger-) o “Por eso prefiero a las mujeres 2d, no sangran ni se quejan” (Usuario: Vladizito). Puente Bienvenido y Lasén Díaz plantean en su estudio experiencias de mujeres que se atrevieron a cuestionar los estereotipos hegemónicos dentro de los juegos y que recibieron respuestas extremadamente hostiles por parte de los jugadores. Podríamos establecer una comparación con lo que ocurre en el foro analizado en esta ocasión con respecto a mujeres dentro de la sociedad argentina cuestionando los estándares generales sobre lo femenino y las reacciones de los jugadores al respecto.

Esta sanción que se produce sobre las mujeres refleja cómo aun los estereotipos de género siguen impregnados en las diversas esferas de la sociedad y la dificultad de erradicarlos. Por otro lado refleja la resistencia que genera la comunidad gamer para evitar cualquier cambio. Bertozzi afirma que estas reacciones suelen darse de manera muy frecuente en las comunidades gamers, sobre todo, en aquellas comunidades en las cuales los juegos que comparten tienen una cuota de violencia y agresividad. Las mujeres que desean incorporarse a jugar suelen ser sancionadas con discursos moralistas que imponen reglas sobre el comportamiento correcto que debe tener una mujer en sociedad. Muchas veces y como se ve en los comentarios esta sanción se produce de manera violenta y agresiva demostrando que “lo correcto” es una concepción endeble y que se utiliza para perpetuar ciertas jerarquías y beneficios dentro de la comunidad, evitando la apertura y democratización hacia nuevos usuarios.

## Conclusiones

En primera instancia podemos llegar a la conclusión de que la comunidad gamer del foro 3Dgames está formada en su mayoría por hombres, los cuales desarrollaron lazos de solidaridad profundos, arraigados y fortalecidos por el avance de los años. Según nuestro punto de vista esto tiene sus ventajas y desventajas. Por un lado crea un ambiente donde los usuarios se manejan con cierta comodidad y confianza, lo que permite forjar amistades y cierta camaradería que

usualmente trasciende la pantalla. Por otro lado estos vínculos establecidos y jerarquizados no permiten la plena apertura a nuevos usuarios, especialmente a las mujeres. Las usuarias y mujeres en general son constantemente punto de ataque y polémica dentro del foro, por lo que se podría decir que la comunidad gamer argentina reproduce ciertos estereotipos e ideologías de tinte machista que los grupos feministas desean erradicar.

Remitiéndonos a las preguntas que guiaron nuestra investigación y a los resultados obtenidos a lo largo del trabajo, podemos concluir en que a lo largo de los años si bien el movimiento feminista logró, en cierta medida, expandir su ideología y generar pequeños cambios en las comunidades de videojuegos, las políticas de género establecidas aún siguen siendo muy fuertes. Las mismas posicionan a la mujer en un lugar inferior al del hombre y limitan su participación en diversos ámbitos de la sociedad. Esto se refleja en los comentarios encontrados, los cuales en su mayoría sancionan a las mujeres, que intentan abrir las fronteras de la comunidad gamer de manera violenta y despectiva.

De todas formas se puede observar como, a pesar de mantener opiniones tan marcadas al respecto, los propios usuarios del foro comienzan a discutir y traer a colación temas relacionados con la mujer desde otra perspectiva. Aun con una postura sumamente crítica de los cambios que se dan en el país y el mundo los jugadores manejan otro vocabulario y dan importancia a determinados episodios o temáticas relacionadas con el movimiento feminista.

El punto de inflexión se da a partir del 2015, año en que fue realizada la marcha bajo la consigna Ni Una Menos. Podría decirse que si bien la masividad que logró la consigna no es un resultado espontáneo sino el producto de décadas de lucha por parte del movimiento feminista, el trabajo que se realizó dentro de las redes sociales y el rol protagónico que las plataformas tuvieron sirvieron para lograr una visibilidad y expansión nunca antes vista.

A partir de ese momento es llamativo no solo como aumentan en el foro las discusiones y debates sobre diferentes aspectos que tematizan a la mujeres en su rol de mujeres, sino también los comentarios despectivos y violentos contra ellas y las respuestas contraatacando a los primeros. Se demuestra así no solo la resistencia de las comunidades a la posibilidad de un cambio en la estructura, sino también cierto cambio concreto en las coreografías de género que venían llevando a cabo las mujeres hasta hace unos años. El hecho de contestar a un comentario violento demuestra cómo los usuarios empiezan a construir inconscientemente un género.

También es llamativo como el uso del lenguaje refleja cierta construcción y percepción de género lograda. Si bien en el 2015 se empiezan a instalar los debates, es recién a

partir de las publicaciones del 2017 donde se observa un uso del vocabulario más específico de la cuestión feminista. Esto revela que los cambios necesitan tiempo para ir instalándose en diferentes ámbitos.

Si se comparan los resultados obtenidos en el 2013 con los de este último año, se puede notar como la participación femenina y la concepción de la mujer se ha polemizado y entrado en acción. A pesar de que muchos comentarios siguen reproduciendo los estereotipos de género ya conocidos, en el 2017 se observa mayor participación y contestación. Por último es importante recalcar, como dice Bertozzi, que “los estereotipos y políticas de género se impregnan en todos los ámbitos de la cultura” (Bertozzi, 2008). Resulta por este motivo tan difícil lograr un cambio en los participantes del foro analizado, ya que llevar a cabo una democratización completa en el ambiente implicaría también lograr un cambio en otros aspectos de la sociedad. Sin embargo, hay una voluntad enorme por cambiar la forma en la que se perciben los géneros, de forma que, lentamente, van lográndose grandes transformaciones.

Si bien en este trabajo exploratorio analizamos una importante variedad de comentarios y de cambios en la forma de pensar de los usuarios de 3Dgames con respecto a la problemática de género, quedarán para estudios futuros el profundizar sobre aquellas características que son propias de este foro y de sus participantes para así poder observar cómo es tratada la temática en otros ambientes de la comunidad gamer ●

## Bibliografía

Bertozzi, Elena (2008) “‘You Play Like a Girl!’: Cross-Gender Competition and the Uneven Playing Field”. En Revista Convergence N° 14.

Blondeau, Olivier (2004). Capítulo 1 “Génesis y subversión del capitalismo informacional”. En Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva. Madrid: Traficantes de Sueños.

Cabañes, Martínez, Eurídice y Rubio Méndez, María (2012) “El sexo de los píxeles: del yo-mujer al yo-tecnológico”. En Revista de estudios de juventud N° 98, Injuve: La Rioja.

Castells, Manuel (1995). “La ciudad informacional”. Madrid: Alianza.

Gendler, Martín (2014) “Juegos Online: ¿Por qué dejan de jugar? Causas y consecuencias en los lazos de solidaridad informacional y en la Comunidad Virtual”. Actas del 43 JAIIO,

Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad. Disponible en: <http://43jaiio.sadio.org.ar/proceedings/STS/934-Gendler.pdf>

Lago Martínez, Silvia (2016). Colectivos sociales y tecnologías digitales: nuevos escenarios de la intervención política y social en Buenos Aires. En: Tecnopolítica en América Latina y Caribe, F. Sierra Caballero y T. Gravante (coord.). GEDISA-CIESPAL, Quito, en prensa.

Laudano, Claudia (2017). “Movilizaciones #NiUnaMenos y VIVXS NOS QUEREMOS. Entre el activismo digital y el #ElFeminismoLoHizo”.

Lévy, Pierre (2007). Capítulo VII: “El movimiento social de la cibercultura”. En Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. México: Anthropos.

Puente Bienvenido, Héctor y Lasén Díaz, Amparo (2015) “Coreografías de género en espacios de juego online. Jugadoras, fans y conflictos en videojuegos”. En revista Redes.com: Revista para el estudio del desarrollo social de la comunicación.

Rueda Ortiz, Rocío (2008). “Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red”. En Revista Nómadas N° 28, IESCO: Colombia.

Rullani, Enzo (2004) El capitalismo cognitivo, ¿un déjà-vu? en AA. VV., Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva, Madrid, Traficantes de sueños, 2004 (versión digital en Hipersociología)

Van Dijck, José (2016) Capítulo 1 “La producción de la sociabilidad en el marco de una cultura de la conectividad” en La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. Buenos Aires: Siglo XXI.

Ardévol, Elisenda. y San Cornelio Gemma. (2007), Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet en Revista Chilena de Antropología Visual, N° 10, diciembre, Santiago de Chile.