

Dos obras con mecánicas de videojuegos sobre violencia de género

Mónica Jacobo ⁽¹⁾

Resumen: La posibilidad de habitar la piel de alguien más así como introducirse en espacios simbólicos en tres dimensiones, contruidos con la materialidad de los polígonos, es utilizada no solo para el entretenimiento sino también para el desarrollo de juegos que involucran la crítica social.

De acuerdo con la propuesta de Judith Wajcman (2006) las tecnologías se componen no solo de los elementos materiales, sino también de los discursivos y sociales de la práctica tecnocientífica. En este trabajo nos adentramos en dos producciones que en el plano discursivo guían la mirada crítica sobre la relación género y videojuegos, *Sola* de Agustina Isidori y *Memento* de Marlow Haspert, experiencias que se adentran en problemáticas de violencia de género a través del lenguaje de los videojuegos.

Palabras clave: género - feminismo - videojuegos - tecnología - experiencia - violencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 106-107]

⁽¹⁾ **Mónica Jacobo.** Dra. en Artes por la Universidad Nacional de Córdoba. Se especializa en arte con tecnologías. Es docente, investigadora y artista. Dirige junto al Dr. Pablo Molina Ahumada el proyecto de investigación subsidiado por la Secretaría de Ciencia y Técnica de la UNC: *Experiencias digitales: subjetividades, arte y cultura contemporánea* (CEPIA). Integra el programa de investigación *Subjetividades y sujeciones contemporáneas* (CIFYH). Ha publicado trabajos sobre arte, tecnologías y videojuegos en revistas especializadas.

Introducción

Los videojuegos, en tanto lenguaje tecnológico contemporáneo que se expandió desde la industria del entretenimiento a numerosos ámbitos, entre los que se encuentran el marketing, la educación, las artes y los deportes, ofrecen la interacción como forma de fruición y, con esta, la posibilidad de experimentar otras identidades de género, raciales, clase e incluso de especie, así como la oportunidad de recorrer espacios de fantasía o similares a

los disponibles en la realidad cotidiana. La posibilidad de habitar la piel de alguien más, así como la de introducirse en espacios simbólicos en tres dimensiones, construidos con la materialidad de los polígonos, es utilizada no solo para el entretenimiento sino también para el desarrollo de juegos que involucran la crítica social y que pueden ser denominados *serious games* o considerados como *critical play* (Flanagan, 2009). Las producciones que reciben esta nomenclatura comparten algunas características con los *art games* (Sharp, 2015) como la anulación de elementos propios de la jugabilidad, interfaces sin puntaje, temporalidades acotadas en las jugadas, objetivos ambiguos o inexistentes que delimitan acciones con un sentido unívoco mediante la exploración, con el objetivo de exponer problemáticas sociales de manera explícita. En tanto se pierde parte de la ludicidad, estos trabajos son considerados experiencias y se encuentran en muchos casos cercanos a las propuestas que se inscriben dentro del campo del arte con tecnología.

Los estudios sobre la exclusión de las mujeres y disidencias siguen siendo una parte esencial de la investigación de los feminismos. La discusión incluye la preocupación por la subrepresentación en las tecnologías y se pregunta por las posibilidades liberadoras de su agenciamiento (Vergés Bosch, 2013). Las contribuciones, en particular las realizadas desde la década de 1990, a partir de la llamada tercera ola, que se vinculan con las tecnologías digitales, atraviesan una gran diversidad de feminismos, entre los que se encuentran el Poscolonialista, el Ciborgfeminismo, los Ciberfemnismos, feminismos Queer y el Tecnofeminismo (Vergés Bosch, 2013; Wajcman, 2006). Estos cuerpos de pensamiento tienen como horizonte común superar el sexismo en la relación entre género y tecnología. Ya que la industria de los videojuegos es mayormente androcéntrica, resulta de interés destejer algunos hilos de la red “sociotécnica” que la constituye, de acuerdo con la propuesta de Judith Wajcman (2006), las tecnologías se componen no solo de los elementos materiales, sino también de los discursivos y sociales de la práctica tecnocientífica. En estos dos últimos, la mirada crítica sobre la relación género y videojuegos desarrolló un trayecto con abordajes que se detuvieron en las representaciones de personajes y roles (Mejía y LeSavoy, 2018; Grey, 2018), la narrativa y el diseño en relación con la agencia o carencia de esta en los personajes femeninos (Casell y Jenkins, 1998), la construcción de subjetividades y las identidades *gamers* (Chess, 2016), los estudios *queer* (Ruberg y Shaw, 2017) y los sesgos de género en espacios laborales en la industria de los videojuegos (Consalvo, 2008; Hayes, 2008; Prescott y Bogg, 2014), entre otros nodos donde se discute el androcentrismo, que se manifiesta en el mundo de los videojuegos y en otras esferas sociales. En sintonía con los abordajes que piensan las relaciones entre videojuegos y género, nos centraremos en dos trabajos que resultan de interés debido a que son producciones en las que convergen dichas problemáticas y sus realizadoras no pertenecen al género dominante en la industria. *Sola*, de Agustina Isidori, es un trabajo en el que se problematiza el peligro que implica para las mujeres circular en el espacio público, y *Memento*, la propuesta de Marlow Haspert, es un homenaje a las víctimas de femicidio¹ en Argentina.

En la calle y de noche

*Sola*² es una obra que hace uso de la interactividad para posibilitar al jugador/a/e ponerse en el lugar de las otras, las mujeres. Investir estas subjetividades permite atravesar experiencias que desplazan temporariamente al usuario/a/e de su identidad y consecuente posición genérica, llevándolo a percibir el peligro que supone para muchas mujeres circular sin compañía de noche en el espacio público.

La obra no se encuentra disponible en ninguna plataforma para su descarga. Fue exhibida en Buenos Aires en la quinta edición de Game On! El arte en juego, en 2017, y posteriormente formó parte de numerosos festivales y exhibiciones entre los que se encuentran Ars Electronica, que la incluyó dentro de su programa asociado con universidades y envíos académicos. Desde el 2021 y hasta el 2025 continuará exhibiéndose en la muestra Homo-Ludens, Videojuegos para entender el presente, Spain tour. Una exposición que lleva tres ediciones en torno a la temática de los videojuegos cuyo nombre es deudor del célebre texto de 1938 del holandés Johan Huizinga, y que se inscribe dentro de los principales modos de abordaje curatorial en la categoría propuesta por Oulton (2021) como *modelo sociológico*, caracterizado porque comprende “al videojuego como cultura que refleja los procesos sociales dominantes y emergentes” (pp.3)



Figura 1

Sola (figura 1) se desarrolla en una ciudad representada en tres dimensiones, que brinda la sensación de que algo podría ocurrir en cualquier esquina, en una noche donde la lluvia empeora el panorama y remite a una película de miedo. La colorimetría, donde predominan los grises, acompaña la percepción configurando una experiencia casi en su totalidad acromática, con excepción de algunas noticias sobre feminicidios que pueden observarse en televisores en una vidriera, donde el color tiñe algunas imágenes.

El título del trabajo es lo único que indica la filiación genérica del personaje, ya que en ningún momento hay señas visuales de su apariencia. No se presentan objetivos definidos para alcanzar, una caminata cuya velocidad no se puede modificar es una de las mecánicas que se ofrecen durante la partida, mientras el personaje/jugador/a/e realiza ruidos de pasos que resuenan en el juego y lo señalan como posible presa. La otra mecánica es la

perspectiva en primera persona, característica de los juegos de disparos, *survival horror* y algunas aventuras gráficas, que se desarrolló desde la década de 1990 en juegos como *Doom*, *Resident Evil* o *Myst*. Esta vista incrementa la tensión que supone transitar por la ciudad a oscuras al presentar solo un punto de vista a la altura del avatar, sin posibilidades de alternar con una vista superior o un mapa que brinde información del entorno. El personaje debe girar utilizando el teclado para ampliar su ángulo de visión realizando un paneo, es el jugador/a/e quien encarna la mirada.

Las búsquedas de realismo en la industria de los videojuegos han impulsado la obsolescencia del hardware así como la del software, los desarrollos en esta última categoría han llevado a la sucesiva creación de tecnologías para lograr gráficos y efectos con iluminaciones acordes en tiempo real que rápidamente se suceden y superan unas a otras y a la vez traccionan las necesidades de actualización de hardware en los usuarios. En relación a esta dinámica propia de la industria, se han realizado varias obras de *game art* que discurren sobre los límites entre representación y realidad, de las cuales se destaca por su propuesta irónica el videojuego *Painstation* (2001), en donde, como respuesta ante el incesante foco en la pretensión de realismo, la agrupación alemana FUR elaboró una adaptación del clásico *Pong* (1972) donde el cuerpo del jugador/a/e es verdaderamente afectado en su carnalidad a través de quemaduras y golpes de un elemento flexible sobre una mano como feedback.

El realismo utilizado en *Sola* tiene como objetivo situar al jugador/a/e en el cuerpo de un personaje que sabemos que está investido genéricamente como mujer y se encuentra ante la situación de un posible acoso o violación. En el camino a oscuras que se abre desde un lugar indeterminado donde aparece el avatar al inicio de la partida, y desde el cual se empieza a caminar, se escucha una voz masculina que se acerca y pregunta: “¿A dónde vas?”, tratando de entablar una conversación no buscada.

El acoso a las mujeres en la calle como práctica naturalizada en muchos países de Latinoamérica aparece en *Sola* como inevitable. Sin voz armas, habilidades, ni mochila con ítems para utilizar como defensa, solo queda transitar y sobrepasar el obstáculo, manteniendo el paso como mejor opción, esperando no tener que correr, aunque eso tampoco puede hacerse. Todas estas opciones fueron evaluadas y no incluidas en el diseño del trabajo con el fin de que el jugador/a/e pueda experimentar la indefensión ante la desigualdad frente a un posible atacante.

La exploración del juego se encuentra centrada en caminar e ir intentando evitar posibles acciones violentas en el camino, girar hacia un lado u otro, cruzar o no una calle, elegir un túnel o un callejón para intentar llegar a un destino no especificado, convirtiendo así la mecánica de caminar en eje de la interacción. El caminar como parte de las posibilidades lúdicas ha sido propuesto por números videojuegos (Maté, 2019; Miranda, 2021) esta mecánica en *Sola* traza filitaciones con los juegos etiquetados como *walking simulators*.

Según lo expresado por la autora en la documentación sobre el diseño del trabajo (Isidori y Brunell-Leclerc 2017), la primera opción fue pensar en el hogar como fin último u objetivo del juego, lo que fue descartado al considerar que la mayoría de los feminicidios tienen lugar en la intimidad de esos espacios que no brindan sensación de seguridad para todas, por lo que se optó por no establecer un espacio concreto como meta de llegada.

Ocupar el espacio público estuvo restringido a las mujeres en siglos pasados debido a que este no era el designado para nosotras en la partición binaria de derechos y obligaciones

que se establecieron en el sistema patriarcal de dominación (Molina Petit, 1994). Si bien hoy lo transitamos y ocupamos cotidianamente, consideramos con Mónica Cevedio (2010) que los espacios no tienen género pero tienen usos, y que estos se diferencian de acuerdo al género. La calle en algunas ciudades y pueblos representa un peligro para las mujeres; el acoso y la violencia son la muestra de esta diferencia que se hace evidente en el clima tenso de *Sola*, donde en las paredes aparecen grafitis del colectivo *NiUnaMenos* y noticias sobre femicidios que brillan en la oscuridad de la noche en una vidriera. Agustina Isidori, la directora de la experiencia³, sostiene que “el femicidio es el último eslabón de una cadena de violencia arraigada en una estructura que explota, profana y desecha nuestros cuerpos. Hubo un femicidio cada treinta horas en Argentina en el 2017. Se nos dice que es nuestra responsabilidad no ser agredidas, violadas o incluso asesinadas” (Isidori, 2017).

Esta ubicuidad de la violencia, que se traslada entre el espacio público y el privado, donde tienen lugar la mayor parte de estos crímenes, se enfatiza al ser exhibido junto a *Sola* en la propuesta curatorial de Homoludens (2021-2025), un cortometraje de la misma autora, en el que se explora el problema de los femicidios desde otro ángulo. Una niña y un niño juegan un juego de manos en el que aplauden y hacen coreografías palmares, mientras cantan una canción con tono infantil llamada “Don Federico” que describe el femicidio de una mujer, perpetrado por su marido quien además la corta en pedazos. Afirmando la naturalización de la violencia contra las mujeres y la cosificación del cuerpo femenino.

Un homenaje a las víctimas de femicidio

La experiencia que ofrece *Memento* (figura 2) tiene como horizonte contribuir a visibilizar los femicidios. El trabajo realizado por Marlow Haspert, desarrolladora que se autopercibe no binaria y se desempeña en la industria de los videojuegos, surgió a partir de los datos que arrojaba el mes de enero del 2021 de acuerdo con el observatorio de datos Mumala⁴, cuando se registraron veintiséis femicidios en Argentina, situación que como destaca la autora, implicaba un asesinato cada veintisiete horas.

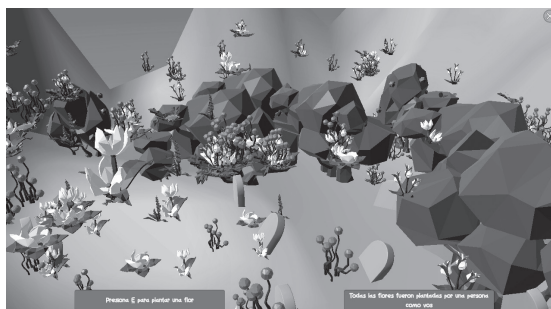


Figura 2

Durante la semana del 8 de marzo del 2021, la organización Women in Games, Argentina (WigAr) puso en disponibilidad la experiencia en su sitio web y redes sociales. Esta agrupación formada por mujeres y disidencias que se desempeñan como profesionales así como también aficionadas/es en torno a la industria de los videojuegos, adquirió forma en 2019 replicando iniciativas de España y el Reino Unido, pero con rasgos propios tomados de la escena local (Bennett y Peterson, 2004). En su sitio web⁵ explicitan su propósito de “trabajar por una industria de videojuegos más inclusiva, a partir de varias acciones concretas: visibilizar, educar y crear oportunidades de acceso y trabajo para grupos y minorías tradicionalmente en desventaja”.

WigAr, como parte de la red “sociotécnica” en la que se inscriben los videojuegos en Argentina, tomando el concepto de Wajcman (2006, 2010), fue el soporte de difusión de *Memento*. Así como internet no es un espacio llano sin jerarquías (Jacobó, 2017), tampoco lo son las redes sociales con sus lógicas particulares. WigAr, desde su plataforma, contribuyó a ampliar la difusión de la propuesta haciendo uso del ecosistema digital, sin que el trabajo circulara por espacios como museos o festivales.

Memento cuenta con dos versiones, en la primera la experiencia comenzaba en un espacio natural y luminoso en tres dimensiones, con un sendero, árboles que contribuían a demarcarlo y rocas. Se accedía con una perspectiva en primera persona y ningún elemento sugería características identitarias del personaje; era el jugador/a/e sin avatar quien lo transitaba. Estaba diseñado con estilo *low poly*, estética y técnica de modelado 3D que se realiza con un bajo número de polígonos para favorecer la velocidad de procesamiento de las imágenes, permitiendo crear trabajos que pueden bajarse rápidamente de internet y jugarse en dispositivos sin demasiados requerimientos técnicos. No se ofrecían objetivos a cumplir, se podía seguir el camino o pasear entre los árboles hasta que se llegaba a un claro donde era posible acceder a un cementerio con veintiséis lápidas que representaban el número de femicidios que movilizaron la creación de la obra. En ese entorno crecían flores rojas y amarillas y se podían plantar otras que iban sumándose a las ya plantadas por jugadores/as que participaron antes. El homenaje colectivo a las víctimas fue el eje de esa versión.

La propuesta actual, que puede descargarse de la plataforma Itch.io, se encuentra realizada con un estilo similar, pero se diferencia de la primera en que el ingreso coloca al usuario directamente donde hay lápidas. Si en la primera versión un centro demarcado como una mirilla indicaba donde se sumarían las nuevas flores, ahora es solo un click el que las incorpora en el centro de la pantalla y un cartel en la parte inferior señala un objetivo: “Presione E para plantar una flor”. El ambiente tiene un dejo surrealista con flores de variados colores y formas, que parecen flotar y montañas empinadas, que brindan la sensación de estar en algún lugar en lo alto, sin senderos de salida. Con menos polígonos que su antecesora, con el objetivo de que la obra pueda ser visitada en distintos dispositivos, las geometrías angulosas toman mayor preponderancia en tanto que la utilización en las dos versiones de imágenes con un cierto grado de abstracción, como son las *low poly*, contribuyen a acentuar el simbolismo de las acciones desarrolladas que remiten al problema de los femicidios a través del homenaje colectivo.

Algunas consideraciones

Los trabajos analizados evidencian las posibilidades de los videojuegos como herramienta para la acción feminista de empoderamiento a través de la reflexión y desarrollo de experiencias que dan lugar a la visibilización de problemáticas de género, mediante un lenguaje tecnológico que permite la participación y el situarse en el lugar de las otras/es. Considerando que no solo los usos sino también la producción de la tecnología puede brindar mayor agencia a las mujeres y disidencias, *Sola* y *Memento*, realizados por desarrolladoras que no se identifican como varones, son trabajos que despliegan narrativas en las que se traslucen las interrelaciones entre espacio público y privado, género y política, arenas en las que se manifiestan las constricciones que hacen necesarias las luchas por la equidad.

Notas

1. Femicidio era un término en castellano que se refería al asesinato de mujeres sin considerar la razón del crimen. Marcela Lagarde (2006) tradujo de Diana Rusell (1990) el concepto en inglés de *femicide* como feminicidio, que sostiene las implicancias de que el crimen es cometido debido al género, realizado por hombres y motivado por odio, desprecio, placer o por un sentido de propiedad de las mujeres. Esta mirada es la que en Argentina se consideró para establecer en 2012 la categoría jurídica de femicidio. Debido a ello, en el texto consideramos feminicidio y femicidio como sinónimos y utilizamos los términos específicos propuestos por cada autora de los trabajos analizados.
2. Agustina Isidori, directora de *Sola*, se formó en imagen y sonido en la universidad de Buenos Aires y actualmente reside en Montreal, donde ha realizado una maestría en Diseño en la Universidad de Concordia.
3. *Sola* contó con la colaboración de Etienne Brunelle-Leclerc y Samuelle Bourgault.
4. <https://www.mumala.ar/>
5. Women in Games, Argentina <http://www.womeningamesar.com/>

Bibliografía

- Bennett, A. y Peterson, R. (2004). *Music Scenes: Local, translocal, and virtual*. Tennessee: Vanderbilt University Press.
- Casell, J. y Henry J. W. (1998). *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games*. Cambridge: MIT Press.
- Cavedio, M. (2010). Arquitectura y género. Espacio público/espacio privado. *Colección mujeres voces y propuestas*. Barcelona: Icaria.
- Chess, S. (2016). The queer case of video games: orgasms, heteronormativity, and video game narrative. En *Critical studies in media communication*, (33)84-94

- Clark, A. y Mitchell, G. (2007). *Videogames and Art*. Bristol: Intellect.
- Consalvo, M. (2008). Crunched by passion: women game developers and workplace challenges. En Kafai J., Heeter C., Denner J. y Sun, J. (eds) *Beyond Barbie and Mortal combat. New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts: MIT Press. 177-192.
- Flanagan, M. (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. Cambridge: MIT Press
- Gray, K., Voorhees G. y Vossen E. (2018). *Feminism in Play*. Londres: Palgrave Macmillan.
- Hayes, E. (2008). Girls, gaming and trayectories in IT expertise. En Kafai J., Heeter C., Denner J. y Sun, J. (eds) *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New perspectives on gender and gaming*. Massachusetts: MIT Press. 217-230.
- Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Isidori, A. y Brunell-Leclerc E. (2017). *Representing femicide through a video game: towards a socially responsible design practice*. Recuperado de <https://www.agustinaisidori.com/sola>
- Jacobo, M. (2017). Procesos de formación y consolidación de un mundo de arte digital: el caso de las artes visuales en Córdoba (1996/2007). Tesis de Doctorado en Artes, Inédita. Facultad de Artes, UNC.
- Lagarde, M. (2006). Del femicidio al feminicidio. *Desde el Jardín de Freud*, (6). 216–225. <https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin/article/view/8343>
- Maté, D. (2019). Walking simulator: los caminos del videojuego y el arte. *Panambí. Revista De Investigaciones Artísticas*, (9). 19-31.
- Mejía, R. y Lesavoy, B. (2018). The sexual politics of video game graphics. En Gray, K., Voorhees G. y Vossen E. (eds) *Feminism in Play*. Londres: Palgrave Macmillan. 83-102.
- Miranda, L. (2021). *Giocare a camminare*. San Francisco: Concrete Press.
- Molina Petit, C. (1994). *Dialéctica feminista de la Ilustración*. Barcelona: Anthropos.
- Oulton, L. (2021). Videojuegos en el museo. Nuevos desafíos curatoriales. *Cuadernos del Centro Estudios en Diseño Comunicación*, 98. 74-87.
- Prescott, J. y Bogg, J. (2014). *Gender divide and the computer game industry*. Londres: Information Science.
- Ruberg, B. y Shaw, A. (2017) *Queer game studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*. Cambridge: MIT Press.
- Vergés Bosch, N. (2013). *Teorías feministas de la tecnología: evolución y principales debates*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Wajcman, J. (2006) *El Tecnofeminismo*. Valencia: Cátedra.
- Wajcman, J. (2010). Feminist Theories of Technology. *Cambridge Journal of Economics*, 34(1), 143–152.

Abstract: The possibility of inhabiting someone else's skin as well as entering symbolic spaces in three dimensions, constructed with the materiality of polygons, is used not only for entertainment but also for the development of games involving social criticism. According to Judith Wajcman's proposal (2006), technologies are composed not only by material elements, but also with the discursive and social elements of techno-scientific practice. In this work, we delve into two productions that at the discursive level guide the

critical view on the relationship between gender and videogames, *Sola* by Agustina Isidori and *Memento* de Marlow Haspert, experiences that dive into problems of gender violence through video games language.

Keywords: gender - feminism - videogames - technology - experience - violence.

Resumo: A possibilidade de habitar a pele do outro, bem como adentrar espaços simbólicos em três dimensões, construídos com a materialidade dos polígonos, é utilizada não só para entretenimento, mas também para o desenvolvimento de jogos envolvendo crítica social.

Segundo a proposta de Judith Wajcman (2006), as tecnologias são compostas não apenas dos elementos materiais, mas também dos elementos discursivos e sociais da prática tecnocientífica. Neste trabalho, nos aprofundamos em duas produções que, no nível discursivo, orientam o olhar crítico sobre a relação entre gênero e videogames, *Sola*, de Agustina Isidori, e *Memento*, de Marlow Haspert, experiências que aprofundam problemas da violência de gênero por meio da linguagem dos videogames.

Palavras-chave: gênero - feminismo - videogames - tecnologia - experiência - violência.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
