



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina
La sociología en tiempos de cambio

Configuración del usuario, mujeres, arte y producción de videojuegos en América Latina

Dyanne Alejandra Ortiz Niño

daortizn@gmail.com

Universidad Nacional de Colombia

Colombia



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

RESUMEN

El presente trabajo es una aproximación a las transformaciones que han rodeado los videojuegos frente al consumo y la creación, teniendo en cuenta el género y la geografía de estos nuevos medios digitales. Este estudio parte de la experiencia y reflexividad de actoras sociales, que por medio de la creación se apropian de este medio digital y que por sus particularidades identitarias representa un lugar particular enriquecedor para comprender las relaciones que se producen dentro de la hipermediación, y la manera en como la misma tecnología y el género intervienen en ello. Esta propuesta académica también es una apuesta personal, detrás de la construcción epistemológica de argumentos que articulen estos procesos de transformación, está la experiencia de la investigadora, abordada como una fuente de conocimiento desde la reflexividad feminista, el conocimiento situado y la objetivación del sujeto objetivante. La aproximación parte del contraste frente a una visión histórica euro-americana y Latinoamericana de la consolidación de los videojuegos como industria cultural y medio de comunicación-entretenimiento masivo. Actividad que estuvo acompañada de la construcción social de la máquina-plataforma de juego y su usuario; esto con el fin de situar al lector sobre la visión general que influenciará algunas de las relaciones con los videojuegos en América Latina. De este lugar inició a trazar las caracterizaciones del territorio y la consolidación de valores de consumo diferenciados para las mujeres a través de la máquina. Esto me lleva a hablar sobre las mujeres y la construcción de la afición, recojo estos planteamientos y desde mi lugar de enunciación, mi conocimiento situado, hablo de mi experiencia y las herramientas metodológicas abordadas para los objetivos de este trabajo. Finalizado este panorama de consumo, hablo del prosumo y la transformación de las consumidoras a prosumidoras, a partir de los accesos y usos hechos por las videojugadoras sobre los videojuegos y las máquinas plataforma. Esto situando las caracterizaciones sobre el uso del tiempo, la división sexual del trabajo y retomando a partir de los aportes de Remedios Zafra, la pregunta sobre ¿Qué se necesita para que las mujeres creen contenidos en el contexto histórico de las redes digitales?. En este apartado describo las características generales y particulares que influyeron en su experiencia, señalando la relación con los contextos materiales y sociales que posibilitaron esa transformación, señalando el poder epifánico de algunos elementos detrás de la máquina y el juego. En la creación y la producción periférica abordé la experiencia de la apropiación, indagando de qué maneras se caracteriza su participación, apropiación y resignificación en el aprendizaje. Las asociaciones y relaciones estratégicas que construyen las mujeres para aprender, Haciendo un señalamiento constante al papel del prosumo dentro del sistema capitalista, y los impactos sociales que realizan estas mujeres en ese papel.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

ABSTRACT

The following essay is a close concept of the transformations that surround video games facing exposure to diverse markets and their creation, keeping in mind gender and geography of these new digital sources. This study sails from experience and reflexión of social actors, which by means of creation borrow this digital source, make it their own and due to their particular identities, represent a particularly enriched place for comprehending relationships which are produced within hypermediation and the way in which this same technology and gender intervene into it. This academic proposal is also a personal bet, behind this epistemologic construction of arguments that might articulate this transformation process, this which is the investigator experience, filled like a fountain of knowledge coming from feminist reflexión, placed knowledge and the objection from the objective subject itself. The aproximation, part of the contrast in front of a latin-american and euro-american historic visión of the consolidation of video games such as industrial culture and massive entertainment communication sources. Activity which was followed by the social construction of the gaming machine/platform and it's user; this with the only mean to allocate the reader on top of the general visión which will influence some of the relationships with video games in Latin America. From this place he began to draw the characterizations of the territory and the consolidation of differentiated consumption values for women through the machine. This leads me to talk about women and the construction of hobby, I collect these approaches and from my place of enunciation, my situated knowledge, I speak of my experience and the methodological tools addressed for the objectives of this work. After this panorama of consumption, I speak of the prosumo and the transformation of the consumers to prosumers, from the accesses and uses made by the players/gamers on the video games and the machines platform. This placing the characterizations on the use of time, the sexual division of work and picking up from the contributions of Remedios Zafra, the question on ¿What is needed for women to create content in the historical context of digital networks?In this section I describe the general and particular characteristics that influenced their experience, pointing out the relationship with the material and social contexts that made this transformation possible, pointing out the epiphanic power of some



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

elements behind the machine and the game. In the creation and peripheral production I approach the experience of appropriation, investigating in what ways its participation, appropriation and resignification in learning are characterized. The strategic associations and relationships that women build to learn, making a constant signal to the role of prosume within the capitalist system, and the social impacts that these women perform in that role.

Palabras clave

Videojuegos, mujeres, creación

Keywords

Videogames, womens, creation



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

I. Introducción

Este estudio es el resultado de una aproximación realizada en el año dos mil quince a las transformaciones que han rodeado los videojuegos frente al consumo y la creación, teniendo en cuenta el género y la geografía de estos nuevos medios digitales. Diversas transformaciones se han vivido desde entonces, entre esas el crecimiento en la participación activa de mujeres dentro del campo social que rodea los videojuegos, tanto como desarrolladoras, consumidoras, comunicadoras y académicas. Haciendo de este un espacio más diverso, que aún reclama otras voces en su construcción.

La mismas características que rodean esta apropiación femenina, motiva el partir de la experiencia y reflexividad de estas actoras sociales, un grupo aún minoritario que busca producir además de consumir, que por medio de este acto se apropia de este medio digital y que por sus particularidades identitarias representa un lugar particular enriquecedor para comprender las relaciones que se producen dentro de la hipermediación, y la manera en cómo la misma tecnología y el género intervienen en ello. Esta propuesta académica también es una apuesta personal, detrás de la construcción epistemológica de argumentos que articulen estos procesos de transformación, está la experiencia de la investigadora, abordada como una fuente de conocimiento desde la reflexividad feminista, el conocimiento situado y la objetivación del sujeto objetivante.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

II. Marco teórico/marco conceptual

¿Qué construye al usuario? Y ¿Qué significa ser un *Gamer*?

Los usuarios son imaginados y contruidos al diseñar. Los actores involucrados en el proceso de diseño, configuran el usuario y el contexto de el uso como parte integral del proceso de desarrollo tecnológico. En la fase de desarrollo de una nueva tecnología, los diseñadores anticipan y definen las preferencias, motivaciones, gustos, y las competencias de los usuarios potenciales; estos puntos ideales de representación del usuario se inscriben en el diseño técnico del nuevo producto. Hay una secuencia en la inscripción de las representaciones en el uso de los artefactos, se atribuyen y delegan competencias específicas, acciones y responsabilidades para con los usuarios y los artefactos tecnológicos (Oudshoorn, Rommes, & Stienstra, 2004; Woolgar, 1991).

Hay dos elementos materiales tecnológicos que interfieren en la relación del usuario con los objetos de consumo: la plataforma máquina y el videojuego cómo tal. El proceso de la creación y el diseño de estos elementos se debe caracterizar no como una actividad objetiva desprovista de intereses, el diseño es una intervención intencional de crear cambio sobre el usuario.

Para pensar en la historia de vida de estos dispositivos y su relación con los sujetos sociales usuario, es pertinente el concepto del acto performativo, un acto que produce una serie de efectos y se legitima cómo discurso a través de la repetición (Butler, 2002, 2011). Al actuar, consumir e interactuar frente a la máquina y a través de los videojuegos de una manera repetitiva consolidamos la impresión de el ser usuario, al legitimar ese discurso por su repetición pensamos que es una disposición natural, estática, una verdad inherente, pero realmente es un fenómeno producido y reproducido todo el tiempo.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En términos históricos, los primeros videojuegos mostrarían esa relación tecnología-usuario claramente. Estos surgieron en espacios académicos y científicos, creando una incipiente fanaticada universitaria, serían estos fans quienes empezarían a visualizar su potencial comercial. Así se generarían las primeras máquinas recreativas, más conocidas como *Arcade* o “maquinitas” y “chispas” en países latinoamericanos. Los primeros prototipos tendrían éxito al ser instalados en bares universitarios, sin embargo al intentar llevarlos a bares y salones recreativos en otras locaciones no tendrían el éxito esperado, el sistema de control y sus formas de interacción¹ resultaron confusas y complicadas para el público no académico. A pesar de que pensaban masificar la experiencia, la tecnología estaba diseñada por y para usuarios universitarios.

Cuando llegaron los videojuegos a las computadoras se hizo latente en estas tecnologías que les rodeaban, una herencia social tecnológica que ya atravesaba los computadores en el espacio doméstico sexualmente codificado. La computadora encontraba su lugar en una organización tecnológica de acuerdo a la división sexual del trabajo y el ocio: las tecnologías externas al hogar como el carro, correspondían al hombre, mientras que a las mujeres les correspondían las tecnologías de la cocina y limpieza. El tiempo invertido por las mujeres en las labores domésticas con el fin de permitir más libertad del tiempo de otros, influyó también que el control sobre las tecnologías de entretenimiento (tiempo de ocio) fuese generalmente masculino. Hubo una tendencia a comprar micro computadores para los niños, eran visto como juguetes relacionados a la ciencia, la matemática y por ende, por herencia histórica que se naturaliza performando: a la masculinidad.

Esta nueva audiencia, mayoritariamente masculina y joven; con tiempo libre suficiente para dedicarle a las tecnologías de entretenimiento, serían quienes posteriormente mostrarían interés en carreras afines a la ciencia y la tecnología, algunos de estos tomarían parte en la creación de los videojuegos, formando un ciclo de reproducción del usuario, con un gusto formado por un habitus similar (Anthropy, 2012).

1 Dentro de las formas de interacción están las mecánicas, que se refieren a las acciones que permite el código algorítmico realizar al jugador para interactuar con el videojuego, estas pueden ser pensadas también como un conjunto de reglas.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Con la llegada de la Internet, se favorecería el intercambio, la producción, el consumo simbólico alrededor de ciertas comunidades, culturas o identidades colectivas (Scolari, 2013). Y aunque también abre la puerta para el cuestionamiento en un inicio la identidad *Gamer*, se vio favorecida. Utilizada mayoritariamente para referirse a el Usuario de videojuegos (el para denotar su carácter masculinizado). *Gamer* es una identidad conformada también por una amplia cadena y repetición publicitaria de consumidor en occidente: blanco, joven y heterosexual, una comunidad imaginada que representa un ícono, reforzado y explotado a partir de la repetición, una identidad que se refuerza y legitima solo a partir de la repetición del consumo, es el consumidor perfecto.

Las redes sociales que actualmente permean los videojuegos nos abren las puertas a pensar la forma en como el consumo refuerza la identidad y da sentido. Transformando al sujeto en producto, el sujeto se define por el numero de logros y juegos consumidos (“El número que más importa en mi vida no son los días que faltan para mi muerte, sino mi *Gamerscore* (Arellano, 2013)”), su identidad se ancla en resucitar, revivir y realimentar las cualidades que se exige este producto de consumo (Bauman, 2007; Canclini Garcia, 1995).

En los últimos años ha existido un ruptura con esta identidad, producto de estudios académicos y análisis críticos por parte de los mismos usuarios, principalmente los que están fuera de esta construcción principal. En un estudio reciente sobre el género la raza y la sexualidad en la identidad *Gamer*, Adrienne Shaw indago sobre la manera en que los videojugadores interrelacionan estas categorías identitarias que los atraviesan en sus interacciones dentro y fuera del videojuego. Lo que encontró fue que usuarios con categorías de género, sexualidad y raza diferentes a el modelo de usuario inicial, usualmente son insultados y cuestionados, pero de igual manera terminan por conciliar su identidad y hacer sus propias apropiaciones. Las mujeres eran las que con mayor dificultad aceptaban denominarse *Gamers* y conciliar su identidad de género con está, a pesar de que muchas de las entrevistadas afirmaban dedicar más tiempo a videojuegos que algunos de sus amigos *Gamers*. (Shaw, 2011)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Gamer es un reflejo de que las redes y relaciones tejidas alrededor de los videojuegos no terminan al apagar la plataforma máquina de juego. Como producto de consumo no solo reproducen fuerzas, son un fenómeno cultural que produce sentidos a partir de los usos particulares, e incluso contradicciones frente a la construcción del usuario y los tipos de uso preestablecidos para sus propias máquinas, son de esta manera transformaciones en la experiencia a partir de los usos. (Canclini Garcia, 1995; Sunkel, 2002).

Mediación, apropiación y prosumo

El lugar posible para entender la interacción entre el espacio de producción y el de la recepción es el de la mediación. En el contexto de las redes digitales y la web 2.0, el espacio de interacción se ha venido transformando y diversificando, tanto en las relaciones construidas por sus receptores como la ruptura de las identidades estáticas de usuario y creador, dilucidando de manera más notoria sus divisiones, ya sean productos de estrategias capitalistas, o iniciativas subjetivas de los individuos en ubicaciones particulares, este espacio en el contexto digital, es reinterpretado como la hipermediación (Scolari, 2013).

En los usos particulares dados a los videojuegos, y el sentido que genera alrededor de su consumo, se encuentra la apropiación; este es un acto que distingue simbólicamente, integra y comunica, objetiva los deseos y ritualiza su satisfacción, este sentido que generan los transforma en hechos culturales (Canclini Garcia, 1995; Sunkel, 2002)

Las apropiaciones realizadas a partir de la tecnología y específicamente hablando de las plataformas máquinas, están atravesadas por la relación identitaria en la construcción de usuarios. La construcción de *Gamer* al ser una identidad, se puede entender como un concepto de referenciación, circunscripción de la realidad que esta sustentada sobre imaginarios que crean cuerpo social (Guattari & Rolnik, 2006), que limita pero también arroja, que nos muestran un modelo posible a



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

hacer posibilitando a ciertos sujetos y que esta influido por esa estructura de lo que la sociedad nos dice que debemos hacer. Pero precisamente en la acción de apropiarse, hay lugar para la realización subjetiva a través de los usos particulares, la apropiación es una construcción que se incorpora en el propio corazón de los individuos, en su manera de percibir el mundo, articulándose con la utilización del tiempo libre en el consumo o el prosumo. (Guattari & Rolnik, 2006; Zafra, 2013)

El prosumo es definido como la creación de bienes, servicios o experiencias para su uso o disfrute, antes que para venderlos o intercambiarlos. Cuando, como individuos o colectivos, producimos y consumimos nuestro propio output, estamos prosumiendo (Bardzell & Bardzell, 2011) El prosumo ha sido ampliamente abordado desde ámbitos como la agricultura, la industria y recientemente las tecnologías y a la Web.2.0. Es una palabra que habla de los quiebres en la caracterización opuesta entre producción y consumo. Habla de actividades no remuneradas relacionadas con la producción pero valoradas en el ámbito de consumo.

En el ámbito de la cultura, el prosumo implica también un cambio en el estatuto del consumidor de símbolos. El sujeto no es ya un sujeto pasivo que lee, escucha y asimila información sino que la construye, manipula, apropia y resignifica (Zafra, 2013, p. 124). Esta posibilidad tecnológica permite hablar de resignificación a través del prosumo, como una reinterpretación que los consumidores hacen de la cultura hegemónica en un medio, subvirtiendo el sentido original, siendo útil para grupos subalternos (Martín Barbero, 1991), es también la búsqueda de significados interpretados a partir del entorno, para re-escribirlos y trasladar su resultado a la cotidianidad (Belli & Olivé, 2008).

III. Metodología

La aproximación al objeto de investigación parte la elaboración epistemológica seleccionada, es una mezcla de diversos métodos adaptadas y reconstruidas creativamente para conseguir indagar los objetivos propuestos con mayor claridad. A pesar de que los videojuegos son un tema ampliamente in-



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

vestigado, con toda una rama de estudios a nivel global (*Game Studies*) las aproximaciones e indagaciones metodológicas exclusivamente para este medio aún son una apuesta en constante construcción. (Bardzell & Bardzell, 2011)

Teniendo en cuenta que el marco analítico de este proyecto traza un proceso de consumo, aprendizaje y producción, encontré una gran familiaridad con la propuesta analítica de Rose (Rose, 2011) para la interpretación de materiales visuales, pensándolos a través de tres sitios de producción de la imagen (el sitio de producción, el sitio de la imagen por sí misma, y cuando es vista por la audiencia) y tres modalidades que contribuyen a entenderlas: la modalidad tecnológica, la compositiva, y la social.

Esta propuesta me acerco perfectamente al proceso y a las transformaciones que estarían implicadas en la reapropiación y resignificación a la hora de producir y prosumir videojuegos, pero por sí sola deja de lado el lugar del acceso y de la trayectoria que conllevo a al aprendizaje. De esta manera decidí complementar y centrar la metodología en la historia oral, para conocer por medio de las narraciones la forma en como estas creadoras se acercaron a los videojuegos, se relacionaron con estos y sus tecnologías, en medio de aquellas herencias e influencias que las atraviesan como mujeres.

Fueron entrevistadas 6 chicas, con un rango de edad que va desde los 14 a los 30 años, ubicadas en Chile, Mexico, Argentina y Perú. Contactadas por la red social Facebook, específicamente a partir de grupos dedicados a compartir experiencias en la creación y el consumo.

El acercamiento por medio de la historia oral no solo es enriquecedor para conocer como se acercaron, también es fructífero e interesante por que indaga por la forma en como ellas construyen e interpretan sus experiencias. El poder cualificar sus similitudes y sus trayectorias en uno de los territorios del sur global abrió las puertas a la reflexión sobre las características que constituyen y atraviesan sus identidades, identidades de consumo y de el “ser mujer”, en relación a la tecnología y el territorio.

Esta narración particular que ellas realizan es un ejercicio de memoria, una explicación subjetiva del presente que permanentemente se reconsidera, se revalúa y se reasume. Cada cambio en el medio de los videojuegos, cada particularidad del contexto transforma la forma en cómo la experiencia será interpretada, los aspectos que comparten y que son recordados y evocados por las entrevistadas muestran elementos de cohesión e historia común, trayectorias y experiencias compartidas que dan



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

sentido al presente, abren las puertas al futuro, a la vez que construyen colectivamente la identidad colectiva de la mujer en el medio (Galindo Cáceres, 1998)

Utilicé una entrevista semiestructurada virtual, me valí de este instrumento no solo por las facilidades de acceso para comunicarme con cualquier creadora latinoamericana, si no a su vez, entendiendo el método de la historia oral como una ventana a la memoria de la unidad informativa, la comunicación por este medio facilito insertar recursos que la evocan, el método de la *photoelicitation*, entendido como la utilización de imágenes relacionadas a los contextos de entrevistadas para facilitar la rememoración de sus experiencias.

Para lograr una triangulación en la metodología y complementar el análisis realizado, aplique el método de análisis de contenido, caracterizando las interacciones humano máquina, el papel de las mujeres en esta caracterización y la construcción de usuarios. Utilizando una muestra de 60 revistas publicadas en latinoamérica entre 1986 y el 2008 (El periodo de tiempo elegido parte desde el surgimiento de las revistas hasta el año en que este tipo de publicaciones entrarían en una tendencia a ser trasladadas exclusivamente a una difusión digital.), seleccionadas de manera aleatoria dentro de una muestra completa digital, los factores de selección que caracterizan la muestra fueron el cronológico, manteniendo una selección anual de base y la variabilidad en la inserción de una nueva tecnología.

La codificación fue realizada a partir de 3 variables, el enfoque del contenido: si estaba orientada a la creación o el consumo, la visibilización a través de la imagen: donde se busco encontrar las formas de interacción de usuarios o espectadores con la tecnología y por ultimo la comunicación del usuario: donde se cuantifico a partir del género cuantas personas interactuaban por medio de cartas, dibujos, preguntas trivias, concursos con la revista.

IV. Análisis y discusión de datos

Drean Commodore, Load MSX, Amiboy, Play & Share, Club Nintendo México, Club Nintendo Colombia, Video juegos / Super Game Power, Video Tips, PSX, Hobby Consolas. Fueron las revistas seleccionadas. Estas fueron artículos publicitarios por si solas, constructoras de



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

conocimiento y su vez constructoras de usuario. Un medio de comunicación fundamental para la formación y establecimiento de comunidades alrededor de la tecnología que referenciaban, con un poder de alcance tan grande que en algunos casos superaban el acceso que habían alcanzado algunas consolas en el sur latinoamericano y lograban llegar a territorios donde estas aún no eran ni mencionadas². Sin duda alguna fueron una pieza importante para el establecimiento de los videojuegos como medio de entretenimiento en América Latina, la construcción de los usuarios en el territorio y la forma de interacción que les caracterizaría.

En términos generales cada revista solía tener mayor participación de mujeres en sus inicios y luego verse reducida con el paso del tiempo, además de ello el papel de la máquina es de suprema importancia, Las primeras revistas: Load MSX, Dreaan Commodore y Play & Share centraban mayoritariamente sus esfuerzos en hablar de juegos en plataformas computadoras, el hecho de que las computadoras les permitiera crear les motivaba a hablar en sus números sobre la creación de videojuegos.

Veían en estos dispositivos tecnológicos una capacidad generativa, hacían reseñas de software, libros de aprendizaje, incluían pequeñas lecciones básicas de programación, compartían códigos hechos por el grupo editorial, continuamente recibían respuestas con modificaciones al código y nuevos proyectos de aprendizaje autodidacta que emprendían los lectores. Se conformaron en Argentina las primeras comunidades de aprendizaje que ofrecían cursos a principiantes, era común encontrar en las primeras fotografías mujeres como educadoras de niños frente a la máquina, la práctica de pedagogización en ese momento estuvo feminizada y por lo que muestran las imágenes esto aplicaba para la enseñanza de los grupos más jóvenes, no pares en edad a las educadoras.

2 “(...) pero en Panamá el líder es Nintendo y muy atrás se quedan Sega y Neo Geo. Ha Ha, aquí nadie tiene Neo Geo ni tampoco juegos de computadora (Video Tips, 1999, p. 36) “Me trae recuerdos esa revista, no me acuerdo cuantos ejemplares salieron, pero por ella, supe de la existencia de CD-i, jaguar de atari y 3DO, ya que aquí en Cordoba Veracruz, prácticamente no llegaban esas consolas y juegos, tenía sus enormes fallas como lo dices, pero gracias a ella, me di cuenta que había mas opciones que nintendo y sega”(Gerson, 2010)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En los 90 llegaron a popularizarse las consolas domesticas, con un precio mucho más reducido que las computadoras gracias al contrabando. De la misma manera se popularizarían las maquinitas /chispas gracias a la piratería, en cajas fabricadas y con sistemas de emulación, los juegos empezaron a llegar a todos los rincones.

Frente al traslado de la computadora a la consola, las publicaciones de videojuegos dejaron de incluir apartados dedicados a la creación, esto se ve claramente en la revista Play & Share, la cual en sus primeros números dedico apartados para motivar a los usuarios a cumplir su sueño de crear un juego, pero con la llegada de las consolas empezó solo a dedicar sus esfuerzos a hablar de los videojuegos como productos de consumo. Si bien estas máquinas podrían ofrecer también que sus usuarios en sus apropiaciones subjetivas imaginarán crear, las posibilidades que ofrecían desde sus características físicas y los videojuegos comercializados en América Latina solo se centraban en la *usabilidad*, incluso cuando sus usuarios les enviaban cartas preguntando sobre dispositivos de desarrollo³. Con este referente de la máquina el periodismo de videojuegos empezaría a caracterizarse por las enunciaciones de la interacción, la referencia a la experiencia del consumo; la tendencia de difundir conocimiento para la creación sería abandonada incluso cuando luego surgirían revistas dedicadas solo a computadoras.

Los videojuegos y sus máquinas en Latinoamérica diluyeron brechas digitales en la tecnología en un nivel geográfico, pero en su llegada y posterior conformación del público, reprodujo brechas en la dimensión de género, intensificadas por la representación y la herencia performativa de género que traían las computadoras.

3 “Hola amigos de VideoTips!: Me gustaría saber dónde puedo conseguir el sistema que se usa para programar videojuegos llamado Super Nintendo Assambler (SNASM). Gracias. Alejandro Santillan G. El Salto. Jalisco.
Alejandro: No conocemos Super Nintendo Assambler (SNASM). Publicamos tu petición a ver si alguno de los lectores puede informarnos sobre esto” (Revista VideoTips, 1994)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina
La sociología en tiempos de cambio

Representación femenina frente a la maquina, en revistas de videojuegos difundidas en América Latina (1986 -2008)

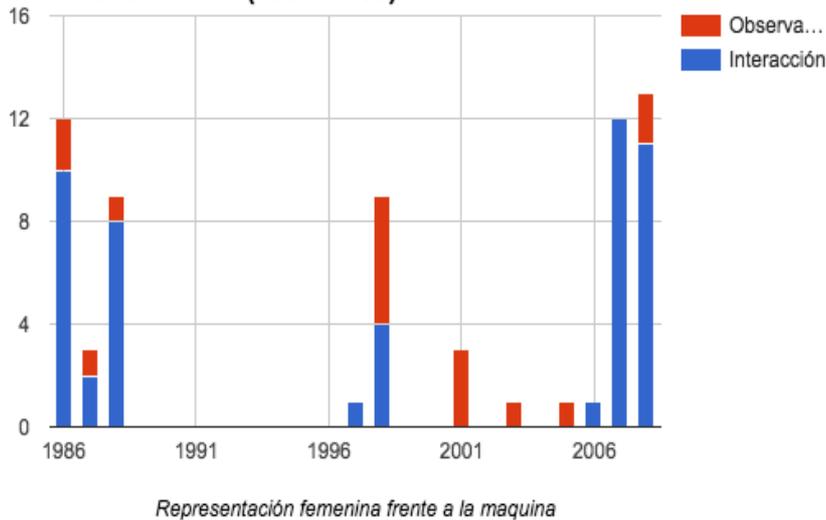


Gráfico 1.1

Representación femenina frente a la máquina en revistas de videojuegos difundidas en América Latina. Observación e interacción femenina. (1986-2008)

Participación diferenciada por género, del público receptor en las revistas de videojuegos difundidas en América Latina (1986-2008)





XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Gráfico 1.2

Participación diferenciada por género, del público receptor en las revistas de videojuegos difundidas en América Latina

La popularización de los videojuegos América latina, lleva a pensar en lo popular al margen de un proceso histórico orientado por lo masivo. A través de procesos de mediación e hipermediación presentes en la industria cultural se constituyo una proyección histórica del gusto y una construcción del usuario en los videojuegos llamada Gamer. Esta hipermediación se efectuó bajo una dimensión de intercambios simbólicos, creando un espacio de negociación entre categorías como el global y el local, lo hegemónico y el subalterno, agenciando a través de las transformaciones tecnológicas nuevas relaciones entre “emisores y receptores”, re configurado tradiciones. La industria cultural y sus dispositivos de mediación encarnaron en Latinoamérica una idea de modernidad proponiendo la reconfiguración de un imaginario simbólico. (Bragança, 2010)

Entre los elementos más visibles de las apropiaciones y resignificaciones actuales desde este territorio, esta la creación estratégica de grupos que les diferencie, y eventos de socialización. La comunidad más amplia y representativa es DUVAL, Desarrolladores Unidos de Videojuegos de América Latina. Sirviendo de plataforma comunitaria para incentivar la producción, el prosumo y el aprendizaje en estos territorios.

Pero de igual manera siguen existiendo otras redes vinculadas principalmente alrededor del territorio y un software en específico, como es el caso de “Game Maker comunidad latinoamericana”, “Construct 2 LATAM”, o “Comunidad RPG Maker”.

¿Que lugar tienen las mujeres en esas redes?

Al funcionar estas comunidades dentro de redes sociales se presenta una visibilización del perfil del usuario, su información personal cualificada, género y lugar de origen. Las agrupaciones



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

estratégicas de mayor visibilización femenina es la comunidad abierta DUVAL. Su visibilización se reduce drásticamente dentro de comunidades que tienen como origen la práctica dentro de un software específico.

La comunidad que gira alrededor de Game Maker, tiene una población más joven que la que pertenece a DUVAL, los imaginarios que rodean la producción tecnológica y la configuración del usuario de videojuegos, les llevan a sospechar y cuestionar los perfiles femeninos que se comunican dentro del grupo, al creer que las chicas son hombres haciéndose pasar por mujeres con la finalidad de recibir mayor atención y ayuda, ponen de manifiesto una disociación que realizan entre la programación y las mujeres. Una de las entrevistadas comentó que incluso en una ocasión un miembro del grupo le ofreció su ayuda solo si le comprobaba que era mujer, a lo cual ella accedió enviándole una foto de su DNI.

Jessica, quien pertenece al grupo DUVAL y Construct 2 LATAM, manifiesta que la única diferencia que ha sentido respecto a su género es que en algunas ocasiones en las relaciones que conforma con pares de sus mismos intereses sus amigos buscan establecer relaciones personales afectivas. Durante el año 2014 del grupo DUVAL surgieron dos grupos dedicados a involucrar el desarrollo de videojuegos con la participación femenina: Female VideoGame y Diseñadoras de Videojuegos. Este tipo de agrupaciones estratégicas son respuestas a los debates y luchas que se dan en la hipermediación con los videojuegos en torno a la involucración femenina.

Una de las entrevistadas, Javiera, creó el grupo Diseñadoras de Videojuegos, el único que está compuesto exclusivamente por mujeres, me comenta que su intención al originar este grupo era la creación de una red de contactos mucho más visible pues en sus acercamientos a otros grupos la participación femenina era muy reducida.

“Lo que pasa, es que a mí me gusta mucho participar en workshops y todas esas cosas, y se me ocurrió que quizás saldría algo interesante si el grupo era compuesto de puras mujeres.”



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Y me puse a buscar chicas para armar grupo y habían muy pocas en grupos y esas cosas, con lo que me encontré era que entre las que habían la mayoría eran artistas, y ni una programadora, tampoco diseñadoras y pues diseñadora es masomenos lo que soy yo. Así que se me ocurrió hacer el grupo para crear una red de contactos, onda, si necesito una programadora sé dónde encontrarla” - Javiera.

Los Workshops o Game Jams, son actividades de producción, un encuentro de desarrolladores con el propósito de la creación de uno o más juegos en un corto periodo de tiempo. Quienes participan suelen organizarse en equipos donde cada miembro ocupa un rol, su rol puede estar entre programación, diseño, arte y música. La asignación a un tipo de rol en específico habla de divisiones del trabajo, y los hallazgos en su búsqueda de mujeres que participaran hablan de un binarismo de género latente en la división sexual del trabajo.

En el desarrollo de videojuegos permanecen latentes esas asociaciones: Las prácticas asociadas al cuidado, el diseño, la divulgación y la expresión artística se conciben culturalmente como feminizadas, mientras las que se asociación al campo analítico y racional se masculinizan, como lo es el análisis de datos y la programación (Márquez & Antonio, 2013). Esto explica también los cuestionamientos que reciben por su género.

El aprendizaje por medio del prosumo implica de alguna manera la disolución de estas divisiones generizadas, el sujeto que aprende prosumiendo tiene que diseñar, programar⁴, realizar las creaciones estéticas del ambiente y sus personajes y musicalizarlo. A la hora de hacer proyectos más amplios y en conjuntos con tareas compartidas seguramente se dividirá el trabajo, pero el haber prosumido les da la posibilidad a las mujeres de aprender por medio de la experiencia y mostrarse a si mismas que no hay nada que les impida llevar a cabo procesos de razonamiento lógico y analítico, es un potenciador que permite no solo hacer sino ser, ser programadora.

4 Así no utilice el software como método de programación un tipo de lenguaje directamente, si utiliza formas de procesamiento analítico y lógico que también significan programar.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

A lo largo de las entrevistas se hicieron notorios diversos elementos que facilitan hablar de la resignificación situada, a la hora de crear, casi todas partían de productos consumidos para pensar en la creación, subjetivando sus posiciones gustos y particularidades. Se pueden encontrar la inclusión de personajes en videojuegos que movieron su gusto y pasión a partir de mods, o sencillamente el modelado y desarrollo de personaje dentro del marco narrativo y estético ofrecido por el juego. Estas resignificaciones a través del prosumo, reafirman el papel que juega este en el contexto de los videojuegos como un lugar de aprendizaje, un lugar que partir de la usabilidad de lo hegemónico permite generar, siendo útil para un grupo minoritario que escapa y no está del todo incluido aún en las construcciones de usuario, y en la relación creación – tecnología, las creaciones son reinterpretaciones subjetivadas a partir del entorno.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

V. Conclusiones

Si bien en un principio el estudio se planteó para latinoamericano en su desarrollo caí en la cuenta de lo complejo e incompleto que resulta englobar nuestras diferencias en el título “latinoamericano”. Hay elementos que nos unen, pero se necesita indagar en las condiciones particulares de cada región para comprender de manera exacta las transformaciones y factores que influyen la apropiación tecnológica permeada por la cultura, de lo contrario se corre el riesgo de que las voces de territorios más privilegiados opaquen las restricciones que aún afrontan algunos países de este continente.

Desde la conceptualización realizada se mostró que a pesar de que las mujeres latinoamericanas no eran tenidas en cuenta como consumidores principales, encontraban canales para visibilizarse y levantar su voz frente a representaciones y comportamientos machistas por parte de sus compañeros de juego. Si visibilización como usuarias fue aumentando con el tiempo, pero siempre de una manera generizada. *Gamer*, se aborda como una identidad, una circunscripción de la realidad que se construye bajo un imaginario de clase, raza y género. *Gamer* es sujeto y es a la vez objeto de consumo, y aunque las mujeres jugadoras con dificultad reclaman esta identidad, también hay una situación estratégica compleja al estar fuera de estos marcos de consumo que insisten en reproducir fuerzas y sentidos aprehendidos. Y allí las re-significaciones a través del consumo, abren la puerta no solo a una posibilidad que históricamente alrededor de la tecnología termina en negación a partir de la repetición, también posibilita representar visiones personales en juegos que no les pensaron como usuarias.

Todas las entrevistadas, tienen en común destacar las computadoras como punto central de acceso en la actualidad, como una herramienta epifánica que ha permitido que se involucren con el desarrollo. Aunque finalmente, es el gusto y la pasión lo que arrastran



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

la curiosidad hacia la creación tecnológica. Los videojuegos que consideran favoritos o que tuvieron una relevancia significativa, se distancian mucho de los estereotipos de género desde donde se pretendió crear un mercado diferenciado para las mujeres y niñas frente a estos dispositivos tecnológicos.

Aún hay márgenes sociales que coacciona la expresión por parte de las mujeres en espacios y grupos que son predominantemente masculinizados, y en ese sentido las agrupaciones por género se convierten en un lugar estratégico de apoyo. Por supuesto el aprendizaje es compartido, y las entrevistadas acuden a compañeros de juego o de desarrollo cercano, sin distinción de género para solucionar sus dudas, incluso cuando hoy en día sobreviven espacios donde cuestionan su identidad como mujeres.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

VI. Bibliografía

- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=nc3GRXqgPZ8C&pgis=1>
- Arellano, J. (2013, May). Los gamers no existen. Cómo las campañas de marketing moldean nuestros hábitos de consumo. Retrieved November 13, 2015, from <http://www.levelup.com/articulos/164459/Los-gamers-no-existen>
- Bardzell, S., & Bardzell, J. (2011). Towards a feminist HCI methodology: Social science, feminism, and HCI. *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '11)*, 675–684. <http://doi.org/10.1145/1978942.1979041>
- Bauman, Z. (2007). *Vida de Consumo*. Fondo de Cultura Económica. Retrieved from https://books.google.com.co/books/about/Vida_de_Consumo.html?id=tMNJyhwxCdIC&pgis=1
- Belli, S., & Olivé, S. (2008). Reseña de “Los videojuegos” de Adriana Gil y Tere Vida Mombiela. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, (13), 285–290. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701322>
- Bragança, M. de. (2010). HIBRIDACIONES Y MEDIACIONES LATINOAMERICANAS: LA CABARETERA EN EL CINE BRASILEÑO. *Razón y Palabra*, 15(71), 1–14. Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514914008>
- Butler, J. (2002). Críticamente subversiva. *Sexualidades transgresoras : una antología de estudios queer*. Icaria. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=609291>
- Butler, J. (2011). *Your behavior creates your gender*. Youtube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=Bo7o2LYATDc>
- Canclini García, N. (1995). El consumo sirve para pensar. In *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización* (pp. 41–55). México: Grijalbo. Retrieved from http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/garcia_canclini._el_consumo_sirve_para_pensar.pdf



XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

- Galindo Cáceres, L. J. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*. (Miguel Ángel Calderón Reyes, Ed.) (1st ed.). México: Addison Wesley. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=5a0Jdv7Ip9oC&pgis=1>
- Gerson. (2010). Gamepro en Español. *Clubnientiendo*.
- Guattari, F., & Rolnik, S. (2006). *Micropolítica: cartografías del deseo*. Traficantes de sueños. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=VVSqPQAACAAJ&pgis=1>
- Márquez, S., & Antonio, V. (2013). Pensar las TIC desde el feminismo: experiencias de mujeres desarrolladoras de videojuegos en Bogotá.
- Martín Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía* (2nd ed.). Barcelona: Gustavo Guilli.
- Oudshoorn, N., Rommes, E., & Stienstra, M. (2004). Configuring the User as Everybody: Gender and Design Cultures in Information and Communication Technologies. *Science, Technology, & Human Values*, 29(1), 30–63. <http://doi.org/10.1177/0162243903259190>
- Rose, G. (2011). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (Vol. 9). SAGE Publications. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=swO3dw--30QC&pgis=1>
- Scolari, C. A. (2013). ¿Qué son las narrativas transmedia? In *Narrativas transmedia, cuando todos los medios cuentan*. (1st ed., pp. 21–37). Barcelona: Grupo Planeta.
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44. <http://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Sunkel, G. (2002). Una mirada otra. La cultura desde el consumo. In *Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder* (p. 12). Caracas: CLACSO. Retrieved from <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cultura/sunkel.doc>
- Woolgar, S. (1991). Configuring the user: the case of usability trials. *A Sociology of Monsters: Essays on Power, Technology, and Domination?*, 57–102.
- Zafra, R. (2013). *“(h)adas. Mujeres que crean, programan, prosumen, teclean”*. Madrid: Páginas de Espuma.