







2019



LA CAPACIDAD PERFORMATICA DE LOS VIDEO-  
JUEGOS COMO MEDIO PARA EXPLORAR NUEVOS CAMPOS  
DE SEXUALIDAD Y GÉNERO

<https://mioner-studios.itch.io>



## MENÚ

1. Abstract	pág. 7
2. Statement	pág. 9
3. Prólogo	pág. 10
4. Historia	pág. 12
4.1. Antes de empezar	pág. 13
4.2. Preparándonos para la aventura	pág. 19
4.3. La gran batalla	pág. 22
5. Los 10 desafíos	pág. 24
5.1. Decide!	pág. 27
5.2. Fit in!	pág. 31
5.3. Resolve!	pág. 34
5.4. Save him!	pág. 37
5.6. Where's G? Where's the other G?	pág. 42
5.7. Be seductive!	pág. 46
6. Fin de la partida	pág. 48
7. Referencias bibliográficas	pág. 52





Resumen: El presente Trabajo de Fin de Grado reflexiona determinadas problemáticas emergentes del género establecidas desde la dualidad. Partiendo de este contexto, pretendemos crear un espacio que ponga en evidencia el juego de subjetividades y sus movimientos dentro de nuestro entramado social y cultural. Mediante el formato audiovisual e interactivo propio de los videojuegos ofrecemos un espacio de crítica e introspección a través de un lenguaje irónico y mordaz.

Palabras clave: videojuego, género, feminismo, identidad, sexualidad.

Abstract: The present End-of-Degree Project reflects about certain emerging issues of gender established from duality. Starting from this context, we intend to create a space that highlights the game of subjectivities and their movements within our social and cultural framework. Through the audiovisual and interactive format of video games we offer a space of criticism and introspection through an ironic and scathing language.

Key words: video game, gender, feminism, identity, sexuality.





## 2. STATEMENT

---

Mioner Studios nace en 2017 en la Facultad de Bellas Artes de Barcelona de la mano de Romina Correa Barceló, Mercè Monistrol Biosca y Montserrat Aránega. Compartiendo un discurso fundamentado desde posiciones feministas, su objetivo es desestabilizar y poner en evidencias algunas de las herencias patriarcales que organizan y sustentan la sociedad y la cultura en la que vivimos, mediando en nuestra forma de vivir y nuestras relaciones interpersonales.

Dichas intenciones han sido materializadas en diversos proyectos de formato audiovisual, como es el caso de la videoperformance *Mujeres como productoras de vida* (2017) o el cortometraje de animación *451* (2018). Su creciente interés en la experimentación con formatos virtuales las conduce a aventurarse en entornos interactivos, tales como el medio de los videojuegos. En el año 2017 publican su primera aventura gráfica *Yo*, una experiencia que caracterizará su identidad como colectivo.

### 3. PRÓLOGO

---

En la práctica artística contemporánea los videojuegos no tienen cabida como modo de expresión estética y conceptual. El organismo regulador del arte no concibe este medio audiovisual dentro de las tipologías convencionales, y su potencialidad performativa queda desacreditada por un discurso elitista y pretencioso que aboga por un arte museístico e individualista. Este conflicto puede evidenciarse en la idiosincrasia de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona, donde hemos recibido una formación intrínsecamente capitalista e institucionalizada que Hernández (2017) describe como una enseñanza pública que produce artistas en el sector privado.

Teniendo en cuenta este escenario de acción, nuestro primer objetivo es explorar las prestaciones ofrecidas por los videojuegos bajo una mirada artística y discursiva. El marco de investigación en el cual ubicamos este medio interactivo son los estudios de género centrados en tratar críticamente la construcción de las etiquetas hombre-mujer mediante cánones que se asumen por repetición (Butler, 2007). En concreto, la interrogación que articula la estructura de este proyecto se basa en cómo utilizar la potencialidad performativa de los videojuegos para explorar nuevos campos de sexualidad y de género.

Retomando la discutida artisticidad de los videojuegos, las razones que nos conducen a contradecir esta visión hermética y clasicista nos llevan a defender su potencial como expresión artística. Un ejemplo exitoso de juego artístico es *Journey* (2012) desarrollado por Thatgamecompany y elogiado por María Lujan (2013) como poesía visual debido a su diseño atractivo y alejado de convencionalismos estéticos. Por otro lado, un título que nos muestra un apartado teórico más profundo a pesar de no contar con una ostentosa técnica es *The Stanley Parable* (2011), de la mano del diseñador de videojuegos Davey Wreden.



Otro punto relevante a destacar es nuestra voluntad de promover los beneficios propios del trabajo colaborativo, puesto que predispone a sus componentes a cooperar mediante una sinergia para así construir un proyecto de mayor envergadura. La siguiente declaración de Humberto Cervera (2012) explica la urgencia de promover el proyecto colectivo: “La vida es un juego que todos podemos jugar juntos. Los juegos te enseñan a trabajar en equipo. El siglo XX fue impulsado por la competencia, el siglo XXI se trata de la colaboración”. Al mismo tiempo, nuestra facultad no nos orienta hacia un mundo laboral verídico donde trabajar en solitario es una excepción, puesto que es inevitable la relación con otros profesionales. Cabe recordar que como grupo tenemos un extenso historial de proyectos que han tenido un buen recibimiento y cuyo éxito solo ha sido posible gracias a un diálogo constante, al esfuerzo por construir unas bases teóricas y éticas compartidas y al mantenimiento de un ambiente de trabajo positivo.

Asimismo, el hecho de que los videojuegos sean un *massmedia* facilita que su contenido sea de fácil acceso para todo tipo de usuarios sin discriminación de edad, origen o género. Esta virtud que amplía el marco de repercusión social nos resulta atrayente para así poder transmitir nuestro discurso con la mayor cobertura posible. A pesar de esta ventaja, la tipología y distribución de nuestro proyecto, categorizada como *indie*, puede limitar su visibilidad a las comunidades gamer *mains-tream*.

## 4. HISTORIA

---

En un cálido amanecer de primavera, el caprichoso destino hizo que los caminos de tres aventureras se convirtieran en uno. Su misión: hacer de la igualdad de género una realidad vivida.



## 4.1. Antes de empezar

Debemos remontarnos al verano de 2018 para encontrar la primera semilla que más tarde germinaría y se convertiría en lo que ahora conocemos como *WeWare*. Aunque como grupo llevamos a cabo nuestro primer proyecto durante el tercer cuadrimestre de la carrera, lo cierto es que no fue hasta mediados del segundo año de Bellas Artes que nos propusimos idear, diseñar y programar un videojuego en su totalidad. Desde entonces, las tres componentes de la recién fundada Mioner Studios nos planteamos repetir la experiencia vivida gracias al buen resultado que obtuvimos con el primer juego publicado, *Yo*.

Volviendo al presente proyecto, debemos ir al pasado verano. La motivación principal que nos condujo a reunirnos fue para reemprender esta idea que llevaba adormecida casi dos años. Sin ningún contenido teórico concreto en mente, nos lanzamos a proyectar una lluvia de ideas para facilitar el surgimiento de múltiples variables que nos ayudaran a concretar nuestro punto de partida. De esta tímida, pero intensa reunión, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

- Sentirse especial dentro de la sociedad: Espejo - El otro - Física cuántica - Todo y Nada.
- Cambiar el pasado - Evitar el Futuro.
- Introspección - No Protagonista - Libertad - Decisiones - Esencia- No Morir - Reencarnación - Metamorfosis - Remordimientos - Individualidad.
- Videojuegos: There is no game - Everything - Stanley Parable - Not a Game - Black Mirror - Inception.
- Temas: Feminismo - Distopía - Utopía - Paradoja - Universos Paralelos - Píxel Art - Lowpoly - Naturaleza - No lugar - Antropomórfico.
- Tipología videojuego: Narrativo - Metavideojuego - Multidisciplinar - Experimentación - Desplazamiento - Visualidad - Inmersión - Pzlle - Walking simulator.
- Miscelánea: Transmisión - Originalidad - Expresión.

Examinando esta fase embrionaria, me sorprende discernir algunos atributos que han terminado por convertirse en el sustantivo estético y teórico de *WeWare*, como es el caso de Píxel

Art, Feminismo y Experimentación. Aun así, habría que esperar a la redacción de la propuesta de Trabajo de Final de Grado para definir la línea argumentativa del videojuego y justificar, eso sí, el porqué de la elección del trabajo cooperativo. Habiéndonos enfrentado a la misma situación en segundo año de carrera, no nos cogió desprevenidas el tener que argumentar la razón por la cual deseábamos trabajar juntas. Lo relevante en esta parte de nuestro recorrido es que pusimos sobre la mesa dos planteamientos que empezarían a dar forma a la amalgama de ideas que rondaban por nuestra mente ambiciosa. Por un lado, tratar los videojuegos desde una investigación de la percepción de la realidad, con referentes de la industria de entretenimiento tales como *Edith Finch* (2017), *Everything* (2017) y *We became what we behold* (2016). Por el otro, un planteamiento sobre la propia metafísica del juego, con *Undertale*, *Lose/Lose* y *The Beginner's Guide* (2015) como antecesores. Una de las dudas que surgieron en esa fase, aunque finalmente no se desarrollaría, fue la descomposición que hemos llevado a cabo del elemento videojuego, siendo sus partes pantalla (dispositivo), mando (mediador) y jugador (ejecutador). ¿Qué sucede cuando se modifica o suprime uno de estos tres componentes?

Mientras tanto, nos pusimos en contacto rápidamente con el profesor y catedrático Fernando Hernández Hernández, puesto que le habíamos solicitado que fuera nuestro tutor y guía. Lo que nos advirtió en aquella reunión con la delicadeza propia de la experiencia (y lo recuerdo con una sonrisa de oreja a oreja), es que la única motivación que estábamos remarcando era la de hacer un videojuego, es decir, que requeriásemos de un contenido teórico que diera forma a nuestro producto final. Recuerdo nuestra obstinación, la cual, avivada por un espíritu anticonceptual y antiburocrático, se ensanchaba en cada ocasión que debíamos argumentar nuestra línea de investigación. ¿Por qué un videojuego?, preguntaban. Porque *queremos*, solíamos responder, con la alegría dibujándonos una sonrisa. Entonces no poseía ni el vocabulario ni el conocimiento que ahora me permiten dar una respuesta clara y concisa: lo primero, porque “los videojuegos



tienen un papel fundamental en la constitución y transformación de las identidades de género” (Cabra, 2013, p. 165), y lo segundo, porque los videojuegos son artefactos culturales muy potentes capaces de derribar tanto los prejuicios como los estereotipos sexistas para trabajar a favor de la igualdad (Antequera y Domínguez, 2015, p. 142).

Situándonos nuevamente en la línea cronológica de *WeWare*, nos desplazamos a principios de febrero cuando surgió la primera idea, más o menos sólida, en ser refutada. Los post-it volvieron a ser encargados de transportar las palabras que sobrevolaban velozmente la mesa de trabajo. En este punto, seguíamos sin considerar ningún tipo de carga teórica en nuestro proyecto, y toda investigación realizada tenía como propósito dar forma directamente al producto final. Con reminiscencias del documento presentado en noviembre en el que diferenciamos dos posibles vías de estudio, lo que resalto de este brainstorming es el valor que asignamos sin ser conscientes al contenido audiovisual, a la relación juego-usuario y a la experiencia interactiva más que a la tipología de juego o a las habilidades del jugador dentro de la aventura. Estas tres preocupaciones son los pilares que han dado consistencia a toda la envergadura del proyecto.

Dos semanas más tarde, saldría a la luz la definición de un videojuego que recorrería las vivencias de género en dos caminos diferenciados, uno con un personaje femenino y otro masculino. Un error que Fernando Herraiz nos señalaría más adelante. La idea, aunque descartada, situaba un trastorno de depresión como centralidad de una historia cuyo detonante era la problemática de género. Otro error que nuestro tutor nos indicaría categóricamente. Hasta entonces, continuamos con entusiasmo precisando las características de cada una de las figuras que iban a recorrer en primera persona las salas en las que se dispondrían los elementos interactivos. Especificamos, incluso, su nombre, edad, localización, altura, hobbies, estudios y gustos, todo ello para entender qué emociones le habían surgido a raíz de

sus experiencias vitales. Fruto del primer encuentro con Herraiz a finales del mismo mes, exactamente el miércoles 27 de febrero, nos percatamos de que la propuesta no se sostenía y que era apremiante repensar las bases de nuestro estudio. Dos preguntas clave sugeridas por el tutor nos ayudaron con la inmensa tarea: ¿Cuál es la pregunta para responder?, ¿Cuál es el otro de nuestro trabajo? Con la mirada tan hundida bajo tierra como nuestro ánimo, nos dirigimos al jardín de la Facultad.

Había sido como estamparse contra un gran muro de hormigón que se había estado asomando por el rabillo del ojo todo el tiempo. No hubo discusiones, ni reproches, ni lamentos. La locomotora metida dentro de nuestra calavera echaba más humo que nunca. Y concluimos la mañana con otra idea que sería abandonada, progresivamente, a principios de abril: realizar un videojuego como herramienta pedagógica destinada a los creadores de videojuegos. Así, respondíamos simultáneamente a las cuestiones propuestas por Herraiz: respecto a la pregunta a responder, ¿cómo afecta la problemática de género en la creación de personajes en los videojuegos?, y sobre el otro, creadores y creadoras de videojuegos.

Asimismo, el tutor se interesó en la misma reunión sobre nuestros intereses, inquietudes o intrigas que pudieran fundamentar la investigación y la realización del producto de entretenimiento, y acordamos que realizaríamos una revisión de artículos en *Google Academics* y *Dialnet.net* con las palabras clave “videojuegos” y “género”. El resultado fue un grosor de 185 textos, de los cuales 28 pasaron a ser repartidos y leídos en profundidad por cada una de las miembros del grupo. Fruto de dichas lecturas, nos dimos cuenta de que era necesario ampliar la pregunta de investigación en referencia al *otro*, incluyendo tanto la creadora como la consumidora. Esta modificación se ve reflejada en las formulaciones posteriores: ¿Cómo la problemática de género afecta en la industria del videojuego y por ello a la construcción identitaria del jugador?, y ¿Cómo utilizar los videojuegos de una manera subversiva para explorar nuevos





campos de sexualidad y de género? Al mismo tiempo, la cantidad de información obtenida requería de un tratamiento que la procesara y organizara visualmente para hacerla más accesible. El análisis temático resultó idóneo para enfocar los temas y destacar aquellos en los que haríamos énfasis durante la realización del videojuego.

Llegadas a este punto, durante la reunión del 3 de abril redactamos el GDD (Game Design Development) de una propuesta inspirada en el juego indie *Life of Barbara* (2016) de tipología point & click en primera persona y gráficos 3D. Con la intención de dar visibilidad al problema encontrado en la creación de personajes dentro del propio juego, la misión del videojuego era escoger, en un tiempo limitado, los ítems que consideraras más apropiados para la aventura. En las sesiones de Skype de esa misma semana se desestimó esta idea, puesto que, como indicó Mercè, el GDD no era coherente con la descripción de temática de género y el gameplay. Esa misma tarde se puso sobre la mesa una tipología de mecánica de juego de supervivencia, la cual se descartó de inmediato por su difusa relación con las referencias bibliográficas.

El primer atisbo de *WeWare* salió a la luz el día 10 de abril. La pregunta de investigación se modificó nuevamente y el centro de interés pasó de considerar el videojuego como herramienta pedagógica a un medio de exploración de nuevos campos de sexualidad y género. Este cambio de paradigma no puede entenderse sin el descubrimiento de los videojuegos *WarioWare, Inc.* (2003) y *Dys4ia* (2018), los cuales se explicarán con detalle más adelante. El cambio de rumbo se plasmó en la elaboración de un segundo y definitivo GDD que sería bien recibido por el tutor en la reunión del 15 de abril y en el encuentro grupal en el despacho de Pedagogías Culturales de la Facultad.

Tras cada obstáculo que amenazaba su travesía, nuestras heroínas adquirían más y más poder. Los enemigos también.

La batalla final se avecinaba, y por ello fueron a prepararse con el gran maestro Herraiz, bendecido con el don de la sabiduría. En su biblioteca, la más célebre del reino, encontraron el arma definitiva: el conocimiento.



## 4.2. Preparándonos para la aventura

Retomando la lectura de los artículos que ha ido moldeando nuestra línea de investigación, considero relevante subrayar dos momentos clave que desembocarían en la aparición de *WeWare*. El primero fue, como he mencionado con anterioridad, percatarnos de la responsabilidad no solo de las creadoras, sino también de las consumidoras, de exigir videojuegos que rehúyan de los estereotipos de género (Antequera y Domínguez, 2015, p.158). Si bien, como explica la investigadora Alejandra Cabra (2013, p. 166), “el videojuego puede ser un ámbito de juego que reproduce el orden tradicional de las identidades de género”, también puede ser una herramienta favorecedora de la igualdad, enfocada a mostrar tanto los prejuicios como los estereotipos sexistas para trabajar en pro de la igualdad. Es por esta razón que adoptamos como estrategia la elaboración de un videojuego destinado simultáneamente al público y a las desarrolladoras. Haciendo referencia nuevamente a Cabra (2013, p. 170), encontré alarmante la siguiente afirmación:

[...] la primacía de los hombres en el grupo de los desarrolladores y comercializadores de videojuegos [...] implica una tendencia a mantener ciertas formas narrativas, en las que se privilegian los ideales de belleza y los valores asociados con los roles de género muy tradicionales y patriarcales, que tienden a preservar las dicotomías femenino/masculino, cuando en la sociedad contemporánea hay otras formas intersticiales y emergentes de vivir el género.

Puesto que, como se desarrollará más adelante, los videojuegos pueden definirse como tecnologías de género (Disalvo, 2016), es indispensable que como creadoras y jugadoras utilicemos nuestra experiencia vital para que los usuarios empaticen con personajes de otro género. Si actualmente “en el mercado el número de hombres videojugadores es mayor que el de mujeres, por lo que se atiende a los gustos de estos y ofreciendo lo que el público quiere” (Antequera y Domínguez, 2015, p. 158), nosotras tenemos la responsabilidad de crear un contenido audiovisual que no transmita ni perpetúe los estereotipos de género.

Dado que “the role of video games in identity construction [...] has been corroborated by numerous researchers” (Castillo y Doral, 2016, p. 124), el enfoque pedagógico parecía el idóneo para cumplir con el objetivo del proyecto. No obstante, durante una de las tutorías, Fernando Herraiz nos insistió en la necesidad de emplear el término sensibilizar en lugar de concienciar, un verbo que habíamos utilizado con frecuencia para describir el contenido pedagógico del juego, puesto que implica una jerarquía de poder.

Bajo mi punto de vista, el segundo giro teórico se produjo por el hallazgo de *WarioWare, Inc.* (2003) desarrollado y distribuido por Nintendo, y los juegos indie *Dys4ia* (2018) creado por la diseñadora Anna Anthropy, y *NSFWare* (2018) de Pirrec. El primero, un videojuego de género minijuegos para GameCube, arcade y de estética píxel art, el segundo, de temática autobiográfica y compuesto también de microjuegos de diversa índole, como puzzles, laberintos, metáforas, entre otros, y el tercero, una serie de rotoscopias de vídeos pornográficos montadas como un puzzle a contrarreloj. De este modo, nos inclinamos a diseñar y programar un videojuego cuyo contenido no se limitara a problematizar las representaciones estereotipadas de género sino también a “build anti-normative play spaces through an orientation to queer sexualities and genders” (Welch, 2018). Dejando de prestar atención al contenido pedagógico del proyecto, el peso de la investigación recayó en la ideación de unas “interventions into the code [...] in order to unpack their potential for resisting hegemonic attitudes towards gender and sexuality” (Welch, 2018), dando importancia a la mecánica arcade y la estética de tonalidades llamativas.



Ardiendo de justicia y con férrea determinación, se hallaron ante las puertas del villano más poderoso, ¿Podrán nuestras aventureras librar con éxito su última batalla?...

### 4.3. La gran batalla

Teniendo presente la idea de un minijuego como contenedor de espacios en los que trastocar los roles de género, la posibilidad de programar toda una serie de micropuzles nos da la oportunidad representar multitud de escenas cotidianas que apelen al jugador para que ponga en duda sus ideas preconcebidas con relación al género y las prácticas sexuales. Cabe agregar, además, que la estética píxel facilita la realización del diseño por su simplicidad y concreción. Así pues, nos aventuramos a concebir un total de 60 minijuegos con temporizador cuyo hilo narrativo estuviera ligado a la temática de género, en concreto con las lecturas realizadas. De esta lista puzles dividida por su punto de vista (femenino, masculino, transexual, general), se priorizaron 30 que se incluirían de inmediato en *WeWare*. Los microjuegos seleccionados se ordenaron en grupos de 10 según su orden de colocación en el juego y dificultad, siendo los del final los más complejos de resolver. La carga de trabajo se distribuyó a la realización de 10 escenarios por cada componente del grupo, y a medida que la programación de un juego se finalizaba, se actualizaba en el documento de Google Drive en el que hemos trabajado a lo largo del proyecto. El resto de las escenas que no han sido materializadas porque eran prioritarias en segundo plano se descartaron directamente.

Por otro lado, el software escogido para la programación de *WeWare* es Godot, un software completamente gratuito y de código abierto. El gran conjunto de herramientas que proporciona nos ha permitido centrarnos en realizar el juego sin hacer una extraordinaria inversión de tiempo en aprender un lenguaje de programación específico. Con la ayuda de tutoriales y de la experiencia que íbamos adquiriendo mientras programábamos, la dificultad inicial del montaje del juego fue disminuyendo. Cuando una de nosotras necesitaba consejo sobre algún aspecto formal o de código, todas nos volcábamos en ayudar y nos esforzábamos en tener total disponibilidad para reunirnos y hablar sobre nuestro progreso.



Quiero destacar que las reuniones grupales llevadas a cabo en el departamento de Pedagogías Culturales de la Facultad supusieron un soporte fundamental, ya que siempre nos hemos sentido bienvenidas y escuchadas por los docentes y el resto de las compañeras del ámbito.

## 5. LOS 10 DESAFÍOS

---







Imagen 1. Minijuego *Decide!*

El siguiente apartado tiene como objetivo examinar, analizar y descomponer cada uno de los contenidos teóricos intrínsecos en la materialización de los minijuegos, comprendiendo tanto su estética como su programación. Cabe recordar que el peso de la ideación de los 30 contenidos audiovisuales fue responsabilidad de las tres integrantes del grupo, y que su posterior repartición se realizó para poder trabajar en consonancia con el límite de tiempo y carga de tareas. Si bien es cierto que los 10 minijuegos desplegados a continuación han sido fruto de un proceso de diseño, de dibujo y de codificación individuales, tanto Mercè como Romina me socorrieron en momentos de incomprensión numérica o me aconsejaron acerca de aspectos formales. Es por ello por lo que sus nombres aparecerán en más de una ocasión en el presente texto, ya que sin ellos es imposible contemplar la totalidad de las horas de trabajo invertidas para que este ambicioso proyecto salga a la luz.

Dicho esto, el proceso de creación de los escenarios interactivos ha sido influenciado por las ideas de Betsy Disalvo (2016), cuya investigación sobre las prácticas de género en los videojuegos me ayudó a comprender que la equidad social y sexual debe construirse desde un posicionamiento que no prescinda del tratamiento de las concepciones sobre masculinidad y se enfoque en las femeninas, sino que abarque las construcciones de ambos géneros. Solo así es posible abrir un marco inclusivo en el que converjan sexualidades periféricas más allá de la normativa ordenación binaria del género de los individuos. Gracias a “the complexity of the games, the rich narrative, imagery and sound” (Disalvo, 2016, p. 113), los interlocutores encontrarán una mayor facilidad para sumergirse en esta experiencia audiovisual que, como hemos mencionado con anterioridad, busca dar visibilidad a la problemática vinculada a la dualidad de género. Del mismo modo, Antequera y Domínguez (2015, p. 150), describen los videojuegos como “herramientas de fomento de la igualdad” que atienden “al nuevo paradigma de género que aboga por la equidad entre hombres y mujeres”, convirtiéndose esta tecnología interactiva que favorece la inmersión en una estrategia estética

propicia para trabajar la equidad y la visibilidad de género. La serie de 10 minijuegos se asienta teóricamente sobre estos dos principales sustentáculos que dan sentido al carácter discursivo implícito en cada uno de ellos. El diálogo que establezco con cada uno lo llevo a cabo según su aparición cronológica dentro de *WeWare*, siendo su orden de aparición relevante para comprender que la habilidad adquirida en la programación contribuye a una mayor complejidad en la jugabilidad, enriqueciendo la experiencia tanto visual como interactiva del jugador.

### 5.1. Decide!

Con este imperativo es inaugurado *WeWare* y con ello el espacio virtual que encabeza su primer nivel. Lo que encontramos en Decide! es en primer término una disposición de elementos cuya centralidad radica en el rostro de una persona aleatoria rodeada de 4 pronombres: He, She, It, ?. Este abanico de respuestas es una muestra de la intención de desmarcarnos de “the majority of work on gender in game studies” los cuales “are focused on women and girls” (Disalvo, 2016, p. 104). El hecho de obligar al jugador a escoger una de las cuatro opciones presentadas tiene como finalidad abordar de manera proactiva aquellos problemas que no son considerados de otra manera, como puede ser la marginalización y estigmatización de las sexualidades periféricas, descritas por Hernández y Soto con las siguientes palabras:

Las sexualidades periféricas son aquellas que traspasan la frontera de la sexualidad aceptada socialmente: heterosexual, monógama, entre personas de la misma edad y clase, con prácticas sexuales suaves, que rechaza el sadomasoquismo, el intercambio de dinero y el cambio de sexo (2009: 44).

Por otro lado, la carencia de una representación de estos grupos en particular en la empresa del entretenimiento (Welch, 2018), convierte este espacio de juego en una necesidad anti-normativa construida mediante una orientación hacia sexualidades y géneros diversos. Considero que las opciones *He*, *She*,

*It*, ¿son un intento por resistir los valores tradicionales y “dar voz a esas identidades que han sido acalladas por el androcentrismo, la homofobia, el racismo y el clasismo de la ciencia” (Hernández y Soto, 2009: 44). Puesto que cualquiera de los cuatro pronombres es correcto para la superación del juego, la expectativa del jugador a través del gameplay va más allá de los convencionales modos de poder manifestados en la victoria e inherentes en la experiencia de la jugabilidad, dando lugar a un espacio de visibilidad de los grupos subrepresentados y discriminados (Welch, 2018). Lo mismo sucede con los minijuegos *Pee like a man!* y *Who is pregnant?* realizados por Mercè y Romina respectivamente, cuya jugabilidad es más importante que el simple acto de ganar la partida.

Si tenemos presente el significado del verbo transitivo *queer* de “desestabilizar, perturbar, jorobar” (Hernández y Soto, 2009, p. 45), podemos afirmar que a través de *Decide!* se realiza un acto *queer* que pretende hacer tambalear la lógica bigénero, discriminatoria y heteronormativa que estructura la sociedad en la que vivimos. Asimismo, examinando el resultado estético final, observo que he procurado que el rostro a definir no posea ningún rasgo propio de la estética corporal contemporánea masculina o femenina. Mientras que la primera se caracteriza por una apariencia bien cuidada, protectora y que demuestra ser constantemente viril (Villa, 2015: 139-142), la segunda tiene un “acercamiento al ideal de belleza” que “consiste en un físico joven, delgado, natural y en forma” (Saldaña, 2012, p. 1132).

Así pues, encuentro que *Decide!* nos presenta unas facciones alejadas de los adjetivos mencionados y nos sitúa ante una persona cuya apariencia no termina de corresponder con las cualidades físicas que requiere una fisonomía propiamente de mujer o de hombre, modificando la estática representación binaria del género que carece de identidades periféricas. Gracias a dichas mecánicas este espacio interactivo lleva a cabo una “form of affectively necessary labor which both stems from



and ameliorates a lack of queer representation in gaming, both narratively and mechanically” (Welch, 2018), al mismo tiempo que introduce el carácter inclusivo, equitativo y subversivo de todo el proyecto audiovisual.

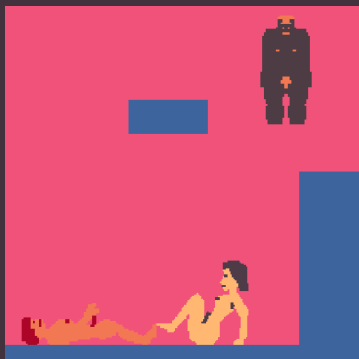
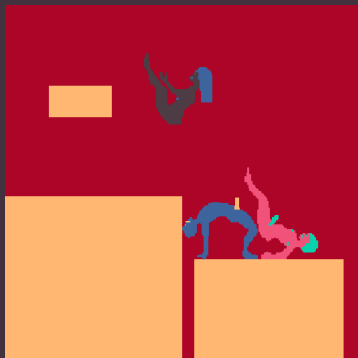
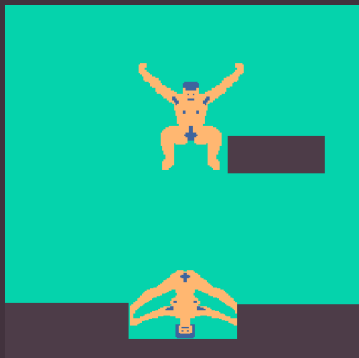


Imagen 2. Minijuegos *Fit in!*



## 5.2. Fit in!

Después de su realización, *Fit in!* me sorprende por la carga teórica que rezuma en sus cuatro variantes visuales. Durante su proceso de creación, el requisito indispensable era elaborar diferentes escenas en las que unos cuerpos entendidos como una amalgama heterogénea de formas y posturas tuvieran como misión encajar entre sí. Simultáneamente, adopté la tipología de puzle del videojuego *Tetris* en el que unas piezas bidimensionales en diferentes posiciones caen desde la parte superior de la pantalla amontonándose en el área inferior del juego (Chaparro, 2018). Del mismo modo que en el juego diseñado por Aleksei Pàjitnov el usuario no puede detener la caída de la pieza y debe encajarla en el espacio de juego para crear de nuevas, en *Fit in!* se programé los múltiples cuerpos mediante esta sencilla mecánica de puzle. Por más que procurara proyectar un amplio abanico de fisicidades y de expresiones sexuales, lo cierto es que ahora comprendo la fuerte connotación social que supone hablar de sexualidad y el error de reducirla “a la genitalidad, a lo puramente biológico” (Becerra y Peña, 2013, p. 188).

Este hecho me conduce a explorar la idea de que en la posmodernidad seguimos dando un gran valor a la heterosexualidad como práctica sana o normal, limitándola al “ejercicio de lo sexual en la hegemonía de lo binario hombre-mujer, activo-pasivo, dominador-subordinado” (Giraldo, 2013, p. 5). Además, teniendo en cuenta que en los videojuegos “se siguen arrastrando estereotipos que encasillan al género en un rol determinado y le otorgan actitudes propias de prejuicios preestablecidos” (Antequera y Domínguez, 2015, p. 157), el giro que suponen las diferentes versiones de *Fit in!* invitan a una construcción más experimental del discurso sexual. Este ha sido dogmatizado desde la modernidad como un acto orgánico que prescinde de las emociones, los deseos y los sentidos (Becerra y Peña, 2013, p. 189). Así pues, este escenario interactivo extiende el afán inclusivo del anterior minijuego con la finalidad de convertir las categorías aisladas, tales como las “identida-

des homosexuales, transexuales y transgénero” (Giraldo, 2013, p. 5), en valores propios de la diversidad y la libertad del ejercicio de lo sexual.

En consonancia con lo anteriormente mencionado, Becerra y Peña (2013) afirman que:

Para Foucault, no hay una estrategia única y global, válida para toda la sociedad de manera uniforme. Somos múltiples y con múltiples formas de amar, son múltiples las formas del sexo, sus manifestaciones y operaciones como externalidad de la interioridad humana (p. 190).

Esta idea de permitir la visibilización de las múltiples políticas sexuales en todas sus manifestaciones, puede vincularse de inmediato con la voluntad de Fit in! de desprenderse del “legado religioso entorno a la restitución de la moral por medio de la imposición del discurso patriarcal y heteronormativo” (Giraldo, 2013, p. 4), considerando la diversidad de las prácticas sexuales como comportamientos propios de la interacción social y de la sexualidad humana. Esto nos pone en situación al considerar que las descripciones fisicoanatómicas realizadas mediante la estética píxel pretenden ironizar “la seriedad de la función reproductora” (Becerra y Peña, 2013, p. 188) en la cual es cuidadosamente encerrada la sexualidad.

### 5. LOS DESAFÍOS

Llegadas a este punto, entiendo que, con el propósito de problematizar la regulación de ciertos comportamientos sexuales y la dominación social ejercida desde el control de la sexualidad humana (Becerra y Peña, 2013, p. 190), he querido representar y validar tanto la pareja heterosexual como las identidades LGTB+ con tal de pensar la sociedad bajo un enfoque diverso, igualitario e inclusivo. El resultado es un marco de convivencia en el que ninguna orientación sexual se imponga y limite la diversidad de ejercicios sexuales que podemos encontrar en el comportamiento humano.





Imagen 3. Minijuego *Resolve!*

### 5.3. Resolve!

La experiencia adquirida en la programación de los anteriores contenidos audiovisuales me aventuró a desarrollar algo más elaborado en lo que a jugabilidad se refiere. Gracias a la ayuda de Mercè fue posible materializar la polémica vinculada a la anormalidad sexual configurada en Occidente a través de “un discurso psicopatológico desde el último cuarto del siglo XIX” (García y Mengíbar, 1995, p. 95). El propósito de *Resolve!* es abordar el hermafroditismo, el cual es juzgado actualmente con una definición y percepción social alejada de una vida sana y equilibrada. Si bien la gravedad de su genealogía entendida como “el monstruo sexual” desde la tradición del pensamiento moderno (García y Mengíbar, 1995, p. 95), no estaba presente en las fases de diseño y programación, su posterior revisión me ha conducido a comprender la situación de invisibilidad y discriminación del hermafroditismo por trascender los límites del género.

Considerando la hipótesis de García y Mengíbar (1995, p. 96) de que “nuestra cultura exige que el perfil jurídico y psicológico de los sujetos [...] pase por su determinación sexual, y ésta posee un carácter monosexual, una mismidad bien recortada: mujer o varón”, lo que pretende *Resolve!* es, como bien dice su imperativo, es solventar mordazmente la coexistencia de ambos sexos con la imposición de escoger un genital determinado. La elección que recae en el jugador de cortar literalmente uno de los dos genitales es una clara muestra de la imposición social bigénero sobre los individuos, puesto que esta responde “al orden de la naturaleza [...] y al orden jurídico de la sociedad, la división de sexo, fuente de los roles familiares y las convenciones sociales” (García y Mengíbar, 1995, pp. 95-96).

Acorde con la visión ya comentada de Antequera y Domínguez (2015, p. 150) de utilizar los videojuegos como herramienta para trabajar la igualdad, pongo en debate la hegemónica percepción monogenital de las identidades sexuales contemporáneas



a través de un espacio que pone en evidencia este lineamiento y determinación de la vida humana. Debido a que “una de las más encantadoras cualidades del juego es que tiene el poder de trastocar el orden, y de abrir nuevas posibilidades de acción y sensación para quienes lo juegan” (Cabra, 2013, p. 166), *Resol-ve!* reproduce con humor, literalidad e ironía las desigualdades de género que contribuyen a mantener una división ficcional del género, generando un espacio de reflexión y crítica sobre la perpetuación de los estereotipos de género y su ordenación binaria.



Imagen 4. Minijuego *Save him!*



#### 5.4. Save him!

Fruto de una frustración que llevábamos arrastrando cada una de las componentes del grupo desde la infancia por el abuso de un estereotipo femenino en los videojuegos cuya imagen, desde mi perspectiva, no proyectaba un personaje creíble, mediante *Save him!* buscamos polemizar “los arquetipos representados por los personajes femeninos de videojuegos” los cuales “responden siempre a los mismos cánones: chicas inocentes, vulnerables y en muchos casos de escasa inteligencia” (Antequera y Domínguez, 2015, p. 146). Partiendo de *Súper Mario Bros* de Nintendo (1985), uno de los personajes ficticios más famosos de la franquicia de los videojuegos, advertimos que “typically young males are practicing masculinity in a traditional way since gaming” (Disalvo, 2016, p. 105).

Para ilustrar mejor este hecho, Navone (2016, p. 243) investiga desde una corriente cercana al feminismo y las relaciones de poder cómo la masculinidad heroica en los videojuegos “es una forma hegemónica de la identidad, que se presenta como modelo indiscutible para todos los hombres, expulsando lo femenino y sometiendo a otras experiencias masculinas marcadas por la clase, la raza y la orientación sexual”. Así pues, considero que la representación del aventurero heroico en *Súper Mario Bros* perpetúa una subjetividad masculina hermética en la manera de ver y relacionarse con el mundo por parte de los jugadores. Dicho esto, Disalvo (2016, p. 114) reafirma la idea anterior declarando que “different types of [...] play practices are self-regulating acts, reinforcing and reconstructing the masculine identities of their own culture”.

Avanzando en mi razonamiento, *Save him!* lleva a cabo una reinterpretación tanto estética como discursiva de la aludida serie de videojuegos de Nintendo con la intención de demandar como creadoras y jugadoras unos personajes que obvian los estereotipos de género (Antequera y Domínguez, 2015, p. 158). Habiendo aprendido que este medio audiovisual e interactivo ejerce una

profunda influencia en cómo los jugadores perciben los personajes preconcebidos y distantes de la realidad a partir de los cuales construir su identidad de género, propongo este minijuego como una intervención con la que subvertir estereotipos sexistas “that contribute to maintain the gender digital divide” (Castillo y Doral, 2016, p. 123). Esta perspectiva me lleva a evidenciar la discursividad de los videojuegos que produce y reproduce representaciones de género (Navone, 2016, p. 243), al mismo tiempo que vincula lo masculino con la aventura épica y lo femenino con “un adorno más” (Antequera y Domínguez, 2015, p. 143) de la historia del protagonista y nada determinantes para la trama.

Bajo mi punto de vista, estas relaciones de poder inherentes a la narrativa épica de *Súper Mario Bros* no son un caso aislado dentro de la industria de los videojuegos, sino todo lo contrario: muchas otras sagas célebres, tales como *La leyenda de Zelda* (1986) o *Donkey Kong* (1981), devienen lo que Navone denomina tecnologías de género, es decir, “tecnologías discursivas que producen y reproducen representaciones de género” (2016, p. 243). Este término me conduce a pensar en las siguientes palabras de Antequera y Domínguez (2015, p. 147):

[...] la mayoría de los equipos que crean videojuegos están formados por hombres y estos proyectan su personalidad en los mismos personajes, no es un rasgo de machismo en sí, más bien es un rasgo en humano, toda producción cultural puede entenderse como una proyección del autor.

A mi parecer lo expuesto hasta aquí se traduce en un hecho innegable: las dinámicas de poder que operan en los videojuegos no lo hacen desde un contexto aislado, sino que cobran sentido por estar inscritas en una sociedad que “produce género mediante tecnologías diversas” (Navone, 2016, p. 244). Por esta razón, *Save him!* se ha convertido en uno de los minijuegos más trascendentales de mi recorrido de investigación, ya que materializa la concepción performativa del género desarrollada por la filósofa estadounidense Judith Butler. En su teoría



de la construcción social del género, Butler (2017) afirma que lo asumimos mediante una repetición estilizada de actos, y que cada uno de nosotros contribuye a la construcción de otras identidades. Este acto performativo descrito por Disalvo (2016, p. 106) como “doing gender” lo establezco como una característica constitutiva de la identidad del jugador inherentemente relacionada con la masculinidad y el proceso de repetición de esta práctica.

De esta manera, el protagonista de *Súper Mario Bros* reproduce y perpetúa lo que se entiende como simbólicamente masculino y diferenciado de lo femenino, una historia mítica donde Mario emerge como modelo incuestionable de masculinidad entre los jugadores (Narvone, 2016, p. 244). Estas formas de performatividad restringidas a determinados géneros me llevan a recordar la hipótesis de Castillo y Doral (2016, p. 122), la cual insiste en que “video games could spread gender stereotypes in a massive way, so this alternative for entertainment could reinforce gender discrimination”. Llegadas a este punto, *Save him!* subvierte el ordenamiento tradicional de las dinámicas de poder en *Súper Mario Bros* y propone que sea la princesa Peach la protagonista de una experiencia masculina, de la misma manera que sucede en la saga de videojuegos de ciencia ficción *Metroid* (Narvone, 2016, p. 249). No solamente Peach lleva a cabo una práctica fundamentalmente masculina que es un rol activo de empoderamiento, sino que Mario es quién permanece cautivo por el enemigo y requiere ser salvado por la heroína. Además, en el momento del rescate, la protagonista ni siquiera puede interactuar con la persona salvada, puesto que resulta prescindible para el contenido épico de la aventura. Todo ello es acompañado por un rediseño de la estética de los personajes cuya finalidad es evidenciar el intercambio de poderes y el trastocamiento de roles de género en términos de jugabilidad y de contenido visual.

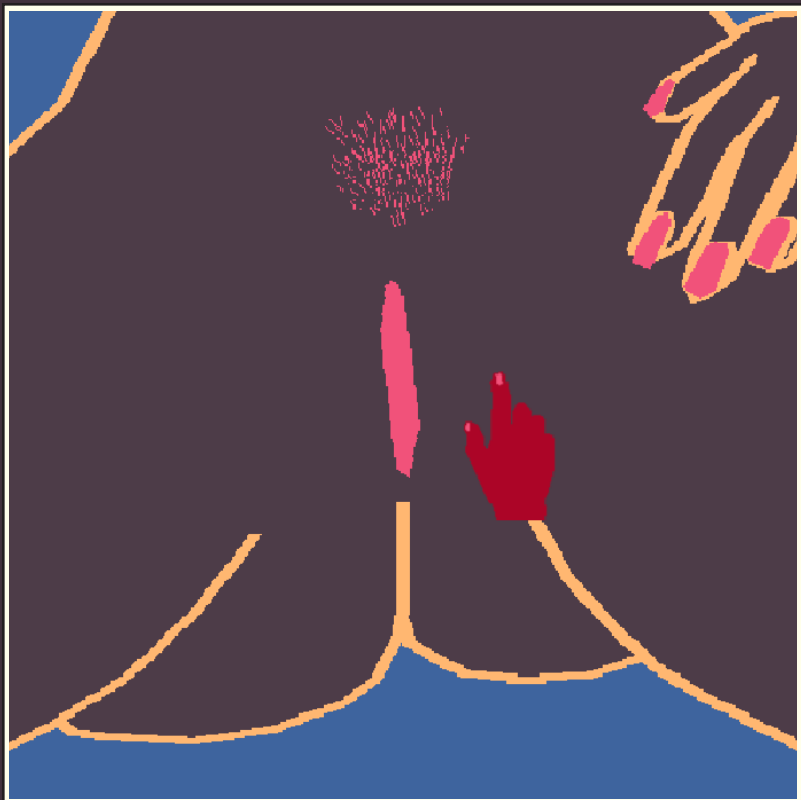


Imagen 5. Minijuego *Where's G?*



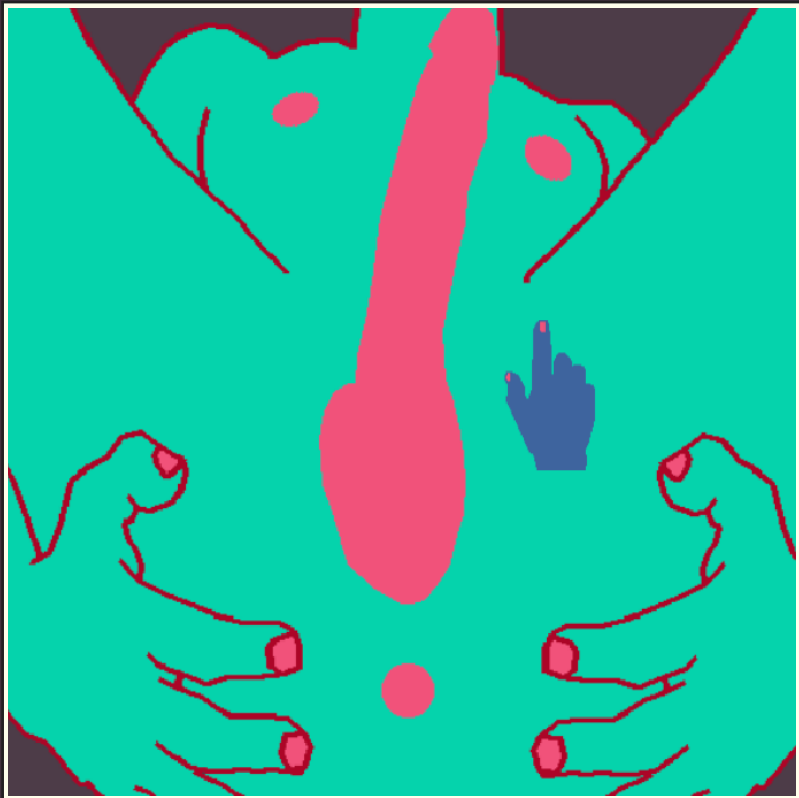


Imagen 6. Minijuego *Where's the other G?*

## 5.5. Where's G? Where's the other G?

Íntimamente relacionadas con el minijuego *Give him pleasure!* de Romina y los anteriores *Fit in!*, las series *Where's G?* y *Where's the other G?* proponen una construcción experimental del discurso sexual desde los deseos, los sentidos y las emociones, sin reducirlo a lo “puramente físico o material” (Becerra y Peña, 2013, p. 189). Después de su realización, encuentro que la crítica a la reducción de la sexualidad a la genitalidad ha sido llevada al extremo mediante la literalidad de una escena erótica cotidiana, como puede ser la masturbación. Para el diseño de ambos cuerpos realicé un archivo de imágenes pornográficas que contuvieran explícitamente los órganos sexuales masculinos y femeninos. De este catálogo he optado por reinterpretar en lenguaje de estética píxel las figuras que no siguieran “el legado religioso en torno a la restitución de la moral” (Giraldo, 2013, p.4), es decir, que fueran susceptibles a ser problemáticas e inmorales. Profundizaré en este punto más adelante, puesto que el significado de práctica indecente varía según el género al que se asocie (Adichie, 2016).

En primer lugar, la escena de masturbación femenina, *Where's G?*, lleva a cabo una apelación directa al jugador que lo apremia a interactuar con los elementos cuya forma evocan unos genitales femeninos. Aunque no fui consciente de la carga de significaciones negativas que encierra la entrepierna de una mujer fácilmente accesible, ahora soy capaz de establecer un diálogo entre el objetivo de este minijuego y la siguiente declaración de la escritora Ngozi Adichie (2016, p. 53): “A totes les cultures del món, la sexualitat femenina va de la mà de la vergonya. Fins i tot algunes cultures -com moltes d'occident- esperen que les dones siguin seixis, però no sexuals”. Desde mi propia experiencia vital y testimonios sexuales de amigas y compañeras, la afirmación de Adichie cobra vida y deviene una verdad indiscutible dentro del imaginario romántico y erótico femenino. Puesto que “el juego implica una constante tensión entre lo establecido, lo posible y lo imaginado por quienes



juegan y se transforma en el acto mismo de jugar” (Cabra, 2013, p. 166), *Where’s G?* hace un llamamiento a pensar la sexualidad femenina no como sinónimo de su “función puramente biológica reproductiva, su forma heterosexual, [...] su legalidad matrimonial” (Becerra y Peña, 2013, p. 190), sino como un cuerpo social que también siente deseo y posee necesidades biológicas sensuales.

No obstante, Adichie (2016) nos advierte de que la educación de las jóvenes fundamentada en el pudor y el decoro tiene como consecuencia el elogio de su virginidad, aunque no hacemos lo mismo con los hombres. Ante esta incoherencia, la escritora responde con humor: “Això fa que em preguntí com se suposa exactament que això ha de funcionar, perquè la pèrdua de la virginitat és un procés que sol implicar dues persones de sexes oposats” (2016, p. 36). La misma ironía es la que encuentro en las mecánicas de esta escena audiovisual, la cual exhibe sin eufemismos un cuerpo femenino sexuado y sexual, impulsando al usuario a un juego exploratorio que “imagines new spaces for possibility through a reinterpretation of the quotidian” (Welch, 2018).

En segundo lugar, *Where’s the other G?* continúa con la elaboración teórica anterior enfocándola desde el prisma de la sexualidad masculina reducida a un modelo descrito por Tasso (2008) como falocéntrico y coitocéntrico. Legitimado como única fuente de placer del hombre, el pene sirve como autodefinición y dispositivo de diferenciación no solamente reproductiva sino jerárquica dentro del binarismo de género (Hernández y Soto, 2009, p.50). La representación que llevo a cabo de un cuerpo masculino cuyas zonas erógenas engloban los pezones, el miembro y el ano, se opone al gran valor dado a la reducción sexual fisicoanatómica del hombre en el falo (Giraldo, 2013, p. 2), sin que ello tenga que enunciar obligatoriamente una conducta propiamente homosexual. Por desgracia, “la conformación de la hombría y la estabilidad del sistema de géneros” (Hernández y Soto, 2009, p. 50) acarrea, desde mi punto de vista, que la

consolidación y conservación de la identidad masculina tenga que ser realizada mediante la constante triple negación estudiada por Hernández y Soto (2009, p. 45): “La formación de la masculinidad a partir de una triple negación: no soy una mujer; no soy un bebé; no soy un homosexual, haciéndose mayor hincapié en este último enunciado”. Con la voluntad de hacer de *Where’s the other G?* un acto que ataque las fronteras de la “representación moral del sexo” (Tasso, 2008) y la censura social dentro de la formación de la identidad masculina, el jugador deberá interactuar con el ano para pasar a la siguiente pantalla del juego.

Así pues, lejos de mostrar un estallido de homosexualidad a través una masturbación no falocéntrica, lo que pretendo es hacer un giro radical en la categoría hombre para proclamar la existencia de un amplio abanico de placeres masculinos que se resisten a los valores tradicionales, luchando así contra el “rechazo social, la discriminación y el estigma” (Hernández y Soto, 2009, p.44) de estas.

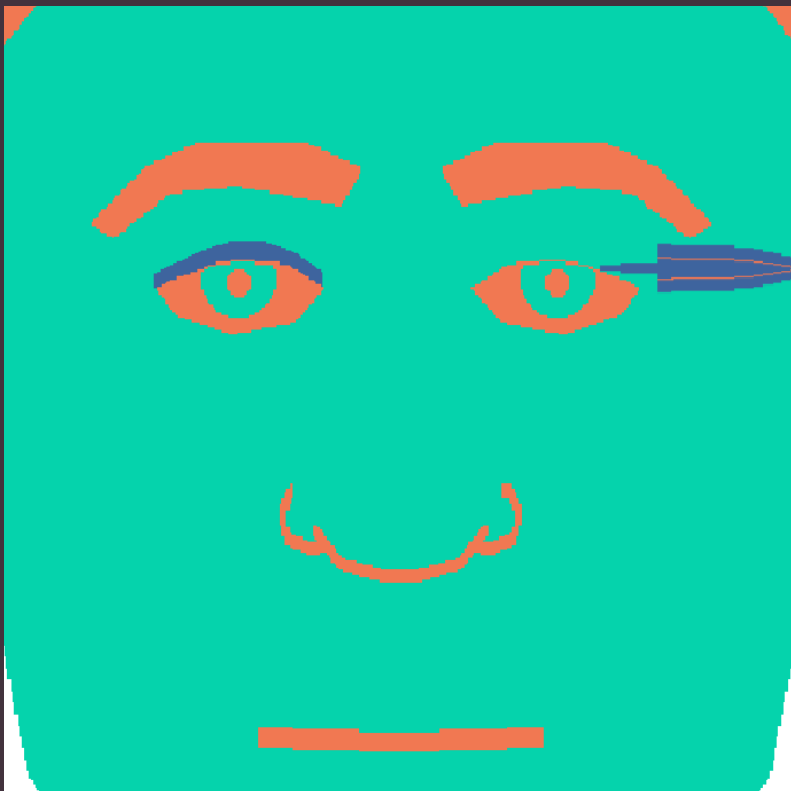


Imagen 7. Minijuego *Be Seductive!*

## 5.6. Be seductive!

Retomando la anterior respuesta a la estigmatización de prácticas sexuales periféricas, *Be seductive!* examina los modelos hegemónicos de masculinidad desde otro campo de operación, en concreto las tecnologías de construcción y modificación corporales. Considero que, aunque en los años 90 se desarrolló una importante transformación en el concepto estético del hombre (Bonet, 2006, p. 73), la diversidad de productos de higiene íntima y de maquillaje sigue sosteniendo “un modelo de masculinidad hegemónica” (Habra, 2018, p.1). Haciendo referencia nuevamente a la conformación y mantenimiento de la hombría desde la represión de la homosexualidad (Hernández y Soto, 2009, p. 50), los medios de comunicación de masas se han encargado de promover valores que ridiculicen, nieguen o critiquen “formas alternativas de ser varón, vinculadas -generalmente- a la homosexualidad” (Habra, 2018, p.1).

Es por este motivo que *Be seductive!* muestra un rostro masculino que, según ordena el propio título, debe ser atrayente. En lugar de poner a disposición del jugador todo tipo de productos cosméticos que sigan con el reconocimiento de la jerarquía masculina, hemos apostado por un eyeliner, producto asociado con lo femenino y que amenaza la hombría de los varones (Habra, 2018, p. 3). A mí parecer, no se trata solamente de un objeto de modificación corporal, sino que posee intrínsecamente una función ideológica-institucional que “constituye un aparato social para la construcción de subjetividades” (Habra, 2018, p.3).

Mi objetivo con este microjuego es evidenciar que el maquillaje es un aparato regulador de heterosexualidad y mantenedor de la brecha discriminatoria de género en el pensamiento y prácticas de nuestra sociedad. Es problemático que las consumidoras adquieran un producto por su valor de consumo, pero lo es todavía más que la publicidad presente, según Margulis (2013, 125):



[...] de forma reducida, estilizada y recurrente los modelos de pensamientos y de las prácticas dominantes en una sociedad; entre ellos, las formas hegemónicas de ser varón y de ser mujer, en un momento dado y como una forma de legitimar la diferencia y la complementariedad sexual.

Una fantasía que nos induce siempre a sentir insatisfacción respecto nuestro modo de vida.

## 6. FIN DE LA PARTIDA

---





Considero indispensable volver la mirada atrás hasta el primer día que entré en la Facultad de Bellas Artes para entender cómo me ha afectado y qué me ha hecho aprender el recorrido de esta investigación cooperativa. La definición que poseía entonces del feminismo poco tiene que ver con la de ahora: irónicamente, empleaba el término sobrecargado de connotaciones negativas para referirme a aquellas “mujeres infelices” (Adichie, 2016, p.15) que odian los hombres, los sujetadores, el maquillaje, la depilación y el desodorante. Sea como sea, consideraba el feminismo como un movimiento innecesario y de reivindicaciones redundantes, algo de lo que me sentía excluida. Esta visión retrógrada se asemejaba a la descripción que Nuria Alabao realiza desde un punto de vista de políticas de ultraderecha:

Para Vox el feminismo no ha sido provocado por una reacción de las mujeres ante su posición subordinada en la sociedad, hay un “yihadismo de género”, un “hembrismo” que quiere privilegios y que “persigue a la mitad de la población” (Alabao, 2018).

Afortunadamente, un hecho vital que sucedió simultáneamente al comienzo de mi etapa universitaria y la formación crítica e inclusiva que recibí durante el primer año de Bellas Artes, hicieron de mi pensamiento un porífero atravesado por el discurso de multitud de autoras, tales como la célebre escritora Chimamanda Ngozi Adichie o la filósofa Mary Wollstonecraft. Cabe destacar que mi primer encontronazo directo con el feminismo fue provocado por la profesora Laura Mercader, del departamento de Historia del Arte. Recuerdo que, durante su presentación, lo primero que dijo es que era feminista. No fue su nombre, ni nos dio la bienvenida. Fue que era feminista. Y ahora entiendo que el feminismo no debe lucirse, ni ser complementario a nuestro discurso: debe ser nuestra manera de vivir y de relacionarnos con el mundo. Así pues, de la misma manera que Chimamanda es una “feminista feliç africana que no odia els homes i a qui li agrada pintar-se els llavis i dur sabates de taló alt perquè vol i no pas per agradar els homes” (Adichie, 2016, p. 16), yo

también utilizo la misma estrategia irónica para presentarme, puesto que las adversidades contra el término feminismo siguen latentes, a mi parecer, en el imaginario colectivo de la sociedad contemporánea.

Todas estas observaciones se relacionan con WeWare porque considero que mis experiencias vitales, lecturas y cosmovisión han sido comprimidas gracias a este formato audiovisual e interactivo junto con las particularidades de mis amigas Mercè y Romina. Opino que el resultado no es solamente un producto visual, sino un proyecto antónimo de la pretenciosidad veleidosa que está hendiendo la reputación de la creación contemporánea. Experiencia sensible que valora simétricamente el lenguaje, la visualidad y la interacción, con WeWare nos hemos preocupado por hacer una proyección del mundo que coquetea con lo político. Con esto me refiero a haber tratado la realidad bajo una posición feminista y haber intentado averiguar cómo tratarla para que no perpetúe y legitime desigualdades de género y estereotipos sexistas. Esta voluntad subversiva me hace pensar en el profesor Leónidas Martín Saura, y en su inquietud sobre “cómo hacer hoy un arte que establezca con nosotros una mirada cómplice capaz de fulminar la epidemia de la violencia que vivimos” (Saura, 2019).

Cabe señalar que, desde mi perspectiva, hemos logrado revelar algunas de las contradicciones éticas de lo que tenemos asumido como normal en cuestiones de género y sexualidad, llevando al extremo o parodiando situaciones cotidianas que agravan la problemática vinculada a la dualidad de género. Considero que esta implicación la hemos articulado desde la honestidad y el compromiso con la realidad, valores que la filósofa Marina Garcés (2011) encuentra imprescindibles para “enseñarnos a ver el mundo que hay entre nosotros”. Quiero añadir, también, que hemos procurado no asumir un comportamiento dominante, sino que nos hemos hecho a un lado para ejercer de mediadoras entre el público y las injusticias de discriminación de género y sexual que sufrimos todas las jóvenes independientemente de nuestra



nacionalidad, identidad, religión y clase social. Garcés (2011) afirma que “no se trata de añadir la visión de las víctimas a la imagen del mundo, sino alterar de raíz nuestra forma de mirarlo y comprenderlo”. De lo que se trata, pues, es de modificar lo real de tal manera que incluya la posición de las afectadas, y este ha sido nuestro objetivo cumplido mediante cada uno de los microjuegos que componen la totalidad de WeWare.

Por otro lado, me gustaría subrayar que, el infravalorado trabajo cooperativo que la Facultad tiende a rechazar rotundamente, ha sido el factor que ha hecho realidad este proyecto. Si bien Mercè, Romina y yo tenemos a nuestras espaldas tres años de amistad, no habíamos convivido tan fielmente con nuestras facetas más humanas, como son la frustración, la impotencia y el estrés. Por mi parte, la depresión con la que llevo luchando farmacológicamente desde hace dos años y que parece haberse constituido mi manera de ser, se ha visto atenuada durante la realización de este proyecto. El cariño y la atención que he recibido han sido la mejor medicina. Digo esto porque, el hecho de dejar algún tipo de huella como grupo con WeWare, es la mayor satisfacción que he podido sentir jamás.

Termino haciendo referencia nuevamente a Chimamanda Ngozi con una de sus advertencias que me invitaron a descubrir el movimiento feminista: “El problema del gènere és que prescriu com hauríem de ser en comptes de reconèixer com som. Imaginem-nos que feliços que seríem, que lliures, si fóssim nosaltres de debò i no haguéssim de respondre a les expectatives de gènere” (Adichie, 2016, p. 39). Debemos, pues, mujeres y hombres, hacer del mundo un lugar mejor en el que la desigualdad de género sea una quimera.

## 6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adichie, N., Chimamanda (2016). *Estimada Ijeawele: Manifest feminista en quinze consells*. Barcelona, España: Fanbooks.
- Adichie, N., Chimamanda (2016). *Tothom hauria de ser feminista*. Barcelona, España: Fanbooks.
- Alabao, Nuria. (4 de diciembre de 2018) *La guerra de Vox contra el feminismo*. Revista Contexto. Recuperado de <https://ctxt.es/es/20181129/Firmas/23216/Nuria-Alabao-machismo-en-vox-masculinizacionneofascismo-Santiago-Abascal.htm>
- Antequera G., Jorge, y Domínguez R., Francisco. (2015). *Visión y tratamiento educativo de los roles masculino y femenino desde el punto de vista de los videojugadores*. *Qurrriculum: Revista de Teoría, Investigación y Práctica Educativa*, (28), 142-160. Recuperado de <http://qurrriculum.webs.ull.es/wp-content/uploads/2015/04/08-Jorge-Guerra-y-Francisco-Ignacio-Revuelta.pdf>
- Becerra P., Ana Cecilia, y Peña C., Aníbal. (2018). *Sexo y sexualidad, complejidad de la identidad humana*. *Revista Colombiana de Enfermería*, 8, 187-189. <https://doi.org/10.18270/rce.v8i8.558>
- Bonet, Ramón. (2006). *Estética masculina. El auge de los cuidados dermatofarmacéuticos*. *Offfarm*, 25(2), 72-77. Recuperado de <https://www.elsevier.es/es-revista-offfarm-4-pdf-13084464>
- Butler, Judith (2017). *El género en disputa*. Barcelona, España: Paidós Studio.
- Cabra, Nina. (2013). *Muñecas de plomo y soldaditos de trapo. El videojuego como migración a otras experiencias de género*. *Nómadas*, (39), 164-179. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4702152>
- Castillo, G., Noelia, y Doral, B., Tamara. (2016). *Women's image on video game covers. A comparative analysis of the Spanish market (2011-2015)*. *Prisma Social: revista de investigación social*, Extra 1, 121-155. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5602005>
- Chaparro, Laura. (2018). *El legado del Tetris*. *Openmind: Ventana al Conocimiento*. Recuperado de <https://www.bbvaopenmind.com/tecnologia/innovacion/el-legado-del-tetris/>



- Disalvo, Betsy. (2016). Gaming Masculinity: Constructing Masculinity with Video Games. En Yasmin B. Kafai, Gabriela T. Richard, Brendesha M. Tynes. (Ed.), *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (105-117). Carnegie Mellon: ETC Press.
- Hernández F., Carlos., y Soto, Q. María Luisa (2009). La Teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica*, 24(69), 43-60. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v24n69/v24n69a3.pdf>
- Garcés, Marina. (2011). La honestidad con lo real. Sismo. Festival de creación in situ. Recuperado de <http://www.tea-tron.com/sismo/blog/2011/10/06/la-honestidad-con-lo-real-de-marina-garces/>
- García V., Francisco, y Mengíbar M., Andrés. (1995). Un solo sexo. Invencción de la monosexualidad y expulsión del hermafroditismo (España, siglos XV-XIX). *Daimon Revista Internacional De Filosofía*, 11, 95-112. Recuperado de <https://revistas.um.es/daimon/article/view/7061>
- Giraldo L., Cristian Iván. (2013). Ciber cuerpos: los jóvenes y sexualidad en la posmodernidad. *Actualidades Investigativas en Educación*, 13(1), 339-361. Recuperado de [http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S140947032013000100013&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S140947032013000100013&lng=en&tlng=es)
- Habra F., Ana Carolina. (2018). Masculinidades en el discurso publicitario. *Question*, 1(58), 1-26. <https://doi.org/10.24215/16696581e053>
- Lynn, Margulis. (2003). *Captando Genomas. Una teoría sobre el origen de las especies*. Barcelona, España: Editorial Kairos.
- Martín, S., Leónidas (2019). La mirada de los caballos. Leodecerca: Vida, obra y milagros de Leónidas Martín. Recuperado de <https://leodecerca.net/la-mirada-de-los-caballos/>
- Navone, Santiago Luis (2016). La máscara de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades. *Nómadas*, (44), 241-254.
- Suárez V., Juan Carlos, Liberia, V., Irene, y Zurbano, B. Belén (2012). La representación estética del género femenino en la publicidad

- de perfumería y cosmética. En Silvia María V. Sardaña. I Congreso Internacional de Comunicación y Género. Libro de Actas (1123-1144). Sevilla, España: Editorial MAD.
- Tasso, Valérie. (21 de abril de 2008). Seguimos en una sociedad con un modelo falocéntrico y coitocéntrico. La Vanguardia. Recuperado de <https://www.lavanguardia.com/vida/20080421/53455933548/seguimos-en-una-sociedad-con-un-modelo-falocentrico-y-coitocentrico.html>
- Villa P., Julio. (2015). Desarreglarse: un arte. Belleza masculina en jóvenes de sectores altos de Lima. En Liuba Kogan (Ed.), Belleza, musculatura y dolor (107-143). Lima, Perú: Universidad del Pacífico.
- Welch, Tom. (2018). The Affectively Necessary Labour of Queer Mods. *Game Studies. The international journal of computer game research*, 18(3). Recuperado de <http://gamestudies.org/1803/articles/welch>