

Megan Condis, *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, University of Iowa Press, Iowa City, 2018., 138 pp. ISBN 9781609385651

Fecha de recepción: 25/06/2021

Fecha de aprobación: 15/07/2021

No es suficiente analizar los videojuegos como productos en sí para comprenderlos fenómeno social. Debemos también ahondar en el comportamiento de sus usuarios y como el *gaming* configura ciertas pautas sociales. En torno a estos medios, se forman comunidades con ciertas reglas no escritas y comportamientos normalizados. Los jugadores se identifican a sí mismos como miembros de una comunidad subcultural.

El trabajo de Megan Condis tiene como eje las identidades de género y las relaciones que se entrama a partir del videojuego. El punto de partida es la muerte de una imagen particular del jugador: el estereotipo de adolescente nerd blanco y heterosexual que se burla de cualquier entretenimiento digital que no sea *hardcore*. Pero aquello ya no representa a la comunidad *gamer* debido a la presencia cada vez mayor de mujeres y miembros del colectivo LGBTQ+ dentro de la comunidad *gamer*.

Es por ello que la autora invita a pensar como pueden ser entendidos género, sexualidad y raza, y la manera en la cual estos conceptos son reformulados

para adaptarse a varios contextos subculturales. Consideramos necesario un enfoque como este para comprender esta comunidad de manera íntegra, así como ellos se relacionan entre sí e interiorizan el contenido consumido en los videojuegos y cómo la lógica de género atraviesa todos esos aspectos.

En el capítulo 1 la autora examina el *trolling*, un juego de manipulación emocional. En la comunidad *gamer*, tanto la forma como el contenido de esta práctica se organizan en torno a estereotipos de género, y en base a estos se espera que los jugadores cumplan como sujetos masculinos (en cuanto al modo de actuar y hablar). Esto hace que el *trolling* sea una especie de concurso de masculinidad hegemónica, donde pierden aquellos que no cumplen con sus requisitos, los cuales son insultados con términos homófobos y misóginos, además de ser condenados al ostracismo social.

En un entorno digital donde el cuerpo permanece oculto de la mirada del otro, los mecanismos de vigilancia como el *trolling* cumplen una función de disciplina en cuanto al género y funciona en base a

normas no escritas. Los jugadores no necesitan demostrar que tienen un cuerpo masculino para salir exitosos en el *trolling*. Solo se requiere que mantengan un estilo de escritura considerado masculino y que se deshaga de actitudes y modos de expresiones femenina. A nuestro entender, es imprescindible tener presente este mecanismo, dado que coincidimos con la autora en que cumple un rol coercitivo sobre el comportamiento de los integrantes de la comunidad de jugadores.

El capítulo 2 analiza los memes de Internet que circulan en torno a la presencia femenina en el mundo de los videojuegos. Condis se propone demostrar que, todavía se ofrecen representaciones de masculinidad en tanto estatus privilegiado en la cultura *gamer*, lo cual se puede apreciar en los memes. Estos son un medio por el cual circulan, difunden e interiorizan estereotipos de género y funcionan tanto como validación de la hegemonía heterosexual masculina así como también para excluir a las mujeres de sus comunidades al representarlas en los memes como “falsas nerds” que intentan hablar sobre temas *geeks* y fallan ante la ignorancia sobre esos tópicos.

Sin embargo, debido a los constantes cambios en sus contenidos y significados, los memes pueden ser apropiados y resignificados con nuevos propósitos. En este sentido, la autora sostiene que las jugadoras están

comenzando a crear *contramemes* denunciando el sexismo en la cultura *geek*, instaurando su validez como consumidoras de videojuegos y haciendo frente a las jerarquías de género en los juegos en línea. Queremos destacar esta respuesta, dado que nos da a entender que las mujeres jugadoras no aceptan de manera resignadas esa imagen que se formulan en torno a ella, sino que utilizan los mismos medios con las que las atacan para plantarse en la comunidad.

En el Capítulo 3, se aborda cómo las mujeres y personas *queer* están poniendo en cuestión la idea de que los videojuegos AAA (es decir, realizados por empresas grandes, con abultados presupuestos y con las mejores herramientas tecnológicas) no pueden rentables si atraen exclusivamente a un adolescente blanco heterosexual demográfico. Estos colectivos también están echando abajo el pensamiento de que sus integrantes solo pueden ser disfrutar de juegos casuales (es decir, aquellos más simples y con un reto menos exigente pensados para personas cuyo interés por los juegos es limitado).

Condis sostiene que las niñas y mujeres solo juegan juegos casuales porque los estudios desarrolladores crean estos tipos de juegos pensando en ellos. Y eso es porque la industria asume que esta es la única manera de llegar a ese sector. Es decir, los juegos casuales siempre se han promocionados como

apropiados (en el sentido social y de las mecánicas) para niñas y mujeres, mientras que los juegos *hardcore* se comercializan para niños y hombres.

Ahora bien, la autora se interroga sobre qué ocurre con las chicas que consumen juegos *hardcore*, se identifican como *gamers*, y participan en actividades de ese medio (foros, convenciones, etc.) Condis ensaya una respuesta: la presencia femenina en espacios que en el pasado fueron casi exclusivamente masculinos, supone una amenaza para los hombres y la manera que llevan adelante su pasatiempo.

Finalmente, en el Capítulo 4 y el Epílogo, la autora observa el modo en el que la lógica de los juegos están abriéndose camino hacia otros escenarios. De la política presidencial a las citas online, la cultura de los videojuegos proporciona a los participantes metáforas potentes para formular comportamientos sociales.

En este apartado, Condis aborda el #GamerGate como un acontecimiento esencial tanto en la política de género como en la cultura de los videojuegos. La autora considera a este hecho como uno de varios estallidos reaccionarios producto de la reacción cultural contra el feminismo, el activismo antirracista y la militancia del colectivo LGBTQ+. Además de ser protagonizado por numerosos núcleos reaccionarios, los cuales se anclan en redes sociales, blogs y foros,

como Reddit y 4chan. Para ella, lo más preocupante es que estos grupos están comenzando colaborar entre ellos, enseñándose sus vocabularios políticos, proporcionándose información pública para conseguir ventaja, e incluso apoyando de manera activa las campañas de candidatos como Donald Trump.

En el epílogo, Condis considera el diseño ludificado de aplicaciones para citas como Tinder así como varios tipos de gamificación. Afirma que estos aspectos se encuentran presentes en todos los aspectos de la vida. Para la autora, la mencionada aplicación de teléfono móvil, tiene en cuenta las disparidades de género en la experiencia de los usuarios. Ambos miembros de una pareja deben deslizar el perfil del candidato o la candidata hacia la derecha para que puedan hablar. Pero, los hombres no pueden comenzar a conversar con las mujeres a menos que estas hayan indicado su disposición a charlar primero. Esto proporciona seguridad para las usuarias y resuelve uno de los principales problemas que afectan a los servicios de citas en línea: la poca presencia de mujeres en estos medios porque terminan abandonándolos debido a los acosadores y *trolls*. Por lo tanto, se da a entender que una experiencia segura y cómoda para las mujeres es considerada como importante por los desarrolladores de

Tinder y esto puede ser apreciarse en su campaña de *marketing*.

En resumen, consideramos la lectura de esta obra de suma importancia para realizar una mirada de género dentro de la comunidad de jugadores y desarrolladores. A nuestro entender, es imprescindible estudiar este medio con dicha perspectiva, dado que brinda una mirada integral y completa del mismo. Los

roles de género atraviesan todos los ámbitos sociales y el de los videojuegos no escapa a ello. Mientras ignoremos esta cuestión, no podremos comprender a la mencionada industria en su esencia.

**Cecilia Laura Verino**  
**Universidad Nacional de Rosario**