



Estudios Sociales

ISSN: 0188-4557

estudiosociales@ciad.mx

Coordinación de Desarrollo Regional
México

Huerta Rojas, Fernando

La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas

Estudios Sociales, vol. 13, núm. 26, julio-diciembre, 2005, pp. 172-206

Coordinación de Desarrollo Regional

Hermosillo, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41702607>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto



La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas

*Fernando Huerta Rojas**

Fecha de recepción: 15 de junio de 2005.

Fecha de aceptación: 25 de julio de 2005.

*Profesor de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y de la Universidad Iberoamericana de Puebla. Estudiante del doctorado en Antropología por la Facultad de Filosofía y Letras y el Instituto de Investigaciones Antropológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Correo electrónico: fhuertaro@yahoo.com.mx

Resumen / Abstract

En este trabajo planteo una serie de primeras reflexiones con relación a una de las formas como los jóvenes aprenden, introyectan y practican la violencia de género: el juego. Éste, como institución política, relación social y práctica cultural, es uno de los escenarios pedagógicos donde los hombres expresan y significan el *desideratum* cultural y la asunción genérica de su condición masculina. Para el caso que nos ocupa, los jóvenes tienen en los juegos virtuales la práctica, las tecnologías y los espacios de socialización, aculturación e interacción contemporánea y globalizada en los que crean, recrean y simbolizan las identidades, las subjetividades, las sexualidades, las estéticas y las culturas juveniles como parte de la experiencia *cyborg*. En este sentido, la competencia es una de

I state a series of reflections with relations to one of the ways that the youth uses to learn, assimilate and practice gender violence: the game. This is one of the pedagogic scenarios where men express and signify the cultural *desideratum* and their masculine condition. For this case, youth has in the virtual games, the space of socialization, and globalized interaction. They recreate and symbolize the identities and the sexualities as a part of the cyborg experience. The competition is one of the aspects of the game, which as a historic cultural practice, has developed a sense of rivalry with high contents and significations of violence.

Key words: youth, videogames, virtual violence, gender violence, socialization, culturization and interac-



las características del juego, lo cual, como práctica cultural histórica, ha desarrollado un sentido de rivalidad con altos contenidos y significaciones de violencia.

Palabras clave: jóvenes, videojuegos, violencia virtual, violencia de género, socialización, aculturación e interacción, experiencia *cyborg*, *desideratum* y asunción genérica, ritualidad del juego.

tion, cyborg experience, *desideratum* and generic assumption, ritualism of the game.

Introducción¹

El presente trabajo plantea una serie de primeras reflexiones en relación a uno de los instrumentos por medio del cual los jóvenes aprenden, introyectan y practican la violencia de género: el juego. Como institución política, relación social y práctica cultural, el juego es uno de los escenarios pedagógicos donde los hombres expresan y significan el *desideratum* cultural y la asunción genérica de su condición masculina.

Actualmente, en los juegos virtuales, caso que nos ocupa, los jóvenes tienen tanto la práctica y las tecnologías como los espacios de socialización, aculturación e interacción contemporánea y globalizada que les permiten crear, recrear y simbolizar las identidades, las subjetividades, las sexualidades, las estéticas y las culturas juveniles como parte de la experiencia *cyborg*.

¹ Estas reflexiones son una derivación de los avances de mi investigación doctoral –realizada gracias a la beca otorgada por el Consejo Nacional para la Ciencia y la Tecnología–, la cual trata sobre el proceso de socialización genérica de jóvenes que acuden a las videosalas. El trabajo de campo fue realizado en videosalas ubicadas en algunas plazas comerciales de la ciudad de México, como las de Gran Sur, Universidad, Pericoapa, Cuicuilco, Santa Fe, Mundo E, así como en los locales comerciales de la Glorieta de Insurgentes y del Metro Salto del Agua, con el propósito de conocer, desde un campo comparativo, las formas como las desigualdades sociales, políticas, económicas, culturales y genéricas de los jóvenes que acuden a las distintas videosalas, son significadas desde los espacios y territorios de los juegos virtuales.

Tanto la observación participante como las entrevistas realizadas, me permitieron definir los catorce a veintitrés años como el rango de edad característico de los asistentes y me posibilitaron conocer distintas concepciones, creencias y prácticas que tienen los jóvenes de sí mismos, como hombres, sobre el juego, los videojuegos y las videosalas. En las plazas comerciales, las entrevistas se realizaron



La competencia es una de las características primordiales en todo juego, lo cual como práctica cultural histórica desarrolla un sentido de rivalidad con altos contenidos y significaciones de violencia. Lo anterior engloba un conjunto de acciones en las cuales sus participantes, principalmente hombres, son protagonistas de una competitividad enfrentada en escenarios *ad hoc* (coliseos, campos sagrados de batalla, estadios, gimnasios, pistas de carreras, clubes deportivos, patios escolares de recreo, calles, videosalas, entre otros) y cuya "performancia" expresa los grados de introyección de la violencia como un recurso político institucional, al tiempo que la establece como la regla básica del juego para la resolución de la rivalidad genérica, política, social, cultural y económica de quienes en ella se involucran.

El juego como posibilidad de ser y estar en el mundo, como pedagogía de la vida y como parte del orden social hegemónico de género, se constituye como una institución política, una práctica cultural y una relación social espectacular que, en conjunto, conforman tanto la condición genérica como la situación vital de los hombres. Es decir, para los humanos el juego es el *ubis* ontológico dentro del cual, como constructor práctico del patriarcado, se reafirman como grupo juramentado.

Desde este *ubis*, los hombres acceden a los poderes de dominio, juegan a asumirse como poderosos, a vencer y derrotar, con base en la ideología justificante generada por la competencia y rivalidad del juego, todo aquello que le represente un obstáculo. De ahí que la violencia se considere como un atributo genérico y sociocultural asociado, la mayor de las veces, a los hombres.

En este contexto se sitúan los videojuegos y la videosalas, medio y lugar a través de los cuales los jóvenes, como parte del proceso de socialización, aculturación e interacción genérica, crean y recrean su experiencia cibernética, al tiempo que, como jugadores y grupo juramentado juvenil, aprenden e introyectan la violencia cuando compiten y rivalizan inmersos en el simulacro de las máquinas de peleas, las de uso de armas, las deportivas y las de manejo de vehículos.

principalmente en la sección de comida y algunas otras fuera de las plazas porque, en este último caso, el reglamento comercial prohíbe hacer cualquier actividad de investigación que no cuente con el aval de la gerencia, mismo que me fue denegado por considerar que "por el momento no les interesaba y no estaba en sus planes inmediatos". En las videosalas ubicadas en locales, las charlas se realizaron afuera de las salas, en las banquetas o en algunas bancas de cemento.



Inicia la inmersión en los videojuegos

Las expresiones de la violencia se encuentran contenidas en las desigualdades sociales, culturales, económicas, políticas y genéricas de la condición y situación de los jóvenes que acuden a las videosalas. Desigualdades que son prolongadas por las diferencias generadas por las propias salas de acuerdo a su ubicación social en la geografía de la ciudad, así como por el tipo, cantidad y calidad de los videos y las máquinas. Desde este escenario se describe el proceso de inmersión mediante el cual los jóvenes se introducen dentro de los territorios y juegos virtuales en una vinculación y práctica consciente-inconsciente, subjetiva-objetiva de la violencia.

Inmersos en la intensidad del juego virtual y en una conjugación de inteligencias, conocimientos, saberes, secretos, habilidades, facultades, capacidades y destrezas, los personajes juveniles –reales y virtuales– se entrelazan en la competencia y el combate por obtener el triunfo y la gloria que reafirme su jerarquía y calidad tanto a nivel de videojugador como de personaje favorito ante el grupo, la banda, la pandilla y el resto de la comunidad *cyborg*.

En el vertiginoso combate virtual, la psicomotricidad sincronizada de los cuerpos masculinos juveniles se desliza a la velocidad del ciberespacio. Así, la calidad y aplicación correcta de los conocimientos que poseen sobre los juegos virtuales, permiten o dificultan el manejo fino y correcto de los controles con los que se ejecutan los golpes y se disparan los balas certeras para eliminar fehacientemente al rival, así como para lograr el lucimiento o evidenciar la carencia de los estilos y las estéticas corporales, el reconocimiento o subestimación del rival y la obtención de la numeralia (puntaje) necesaria para continuar jugando el mayor tiempo posible con la mínima inversión monetaria.

Peleas continuas, persecuciones obsesivas, saltos, gritos, giros, sangre, dolor, furia, estruendo y muerte delinear la atmósfera violenta de los videojuegos. En estos “cronotopos de género”,² los jóvenes –en la socialización y aculturación de género– aprehenden la violencia como escenario ritual de la

² Dos de las dimensiones de los videojuegos son el espacio y el tiempo. En ellas se desarrollan todas las prácticas de socialización e interacción en las que participan los jóvenes de ambos sexos. En este sentido, si en el espacio y el tiempo se crean y recrean las construcciones culturales, así como la variabilidad espacial de los itinerarios reflexivos, se puede considerar a las salas de los videojuegos como “cronotopos genéricos”, en tanto lugares de conjunción dinámica del espacio y el tiempo de socialización de la condición genérica, de la situación vital, de la representación y simbolización de las



naturalización, normatividad e institucionalización de esta práctica, la cual a su vez se reconoce, avala y acepta como "propia de los hombres".

Dentro de la ritualidad del juego,³ el aprendizaje de la violencia se sustenta y expresa por las formalidades estructurales significadas y simbolizadas por las diferencias de clase, etnia y cultura de los jóvenes que acuden a las videosalas. Como ya se mencionó con anterioridad, dada su ubicación en la geografía de la ciudad, las mismas videosalas, al igual que los jóvenes, son significadas por las desigualdades y diferencias estructurales. Esta distinción, en algunos casos muy polarizada, se da entre las que se ubican dentro de las plazas comerciales y las que se encuentran fuera de éstas.

identidades, de las subjetividades y las sexualidades de las y los jóvenes que navegan lúdicamente en los juegos virtuales.

Siguiendo lo planteado por Teresa del Valle (1997), respecto a que el espacio social forma parte de la experiencia cotidiana, de que encierra poderosos contenidos para la interpretación social y cultural mediante categorizaciones y acciones simbólicas con los que el espacio se limita, se jerarquiza y se valora, además de que define a las personas que lo ocupan y de que éstas a su vez determinan su naturaleza como sistema de comunicación que contribuye al conocimiento de los fenómenos sociales, a su análisis y a su expresión de variabilidad, es que considero a las videosalas como "cronotopos genéricos".

Esta autora define los "cronotopos genéricos" como "los puntos donde el tiempo y el espacio imbuidos de género aparecen en una convergencia dinámica. Como nexos poderosos cargados de reflexividad y emociones, pueden reconocerse con base en las características siguientes: actúan de síntesis de significados más amplios, son catárticos y catalizadores, condensan creatividad y están sujetos a modificaciones y reinterpretaciones continuas" (Del Valle, 1999: 12).

Asimismo, la autora plantea que los cronotopos genéricos son enclaves temporales con actividades y significados complejos de negociación de identidades, en los que se presentan conflictos cuyas interpretaciones, acciones y símbolos pueden reafirmar la desigualdad o convertirse en fisuras incipientes para el proceso de la igualdad que tienda al cambio social y genérico manifiesto. Por ello, considera que los "cronotopos" son una estrategia metodológica de búsqueda de núcleos poderosos, que a pesar de su complejidad, pueden incidir en las estructuras sociales como sintetizadores y catalizadores de realidades más amplias, abiertas y democráticas. Enfatiza que la incorporación del género en el proceso de confluencia espacio-temporal es un aporte potencial de relaciones dinámicas con diferentes aspectos de la estructura social y sus dimensiones interactivas y simbólicas; que es una forma permanente de creación y recreación de las identidades y sus significados en continuo movimiento, cambios y transformaciones.

En ese sentido, el espacio y el tiempo conforman las concepciones, creencias y prácticas socio-culturales que las y los jóvenes tienen acerca de lo que es y debe ser el juego, del lugar que éste ocupa en sus vidas y de la ubicación que ellos tienen en su grupo de edad a partir de la posición ocupada en la jerarquía y el estatus que les da el ser reconocidos y reconocerse como grandes –o no– videojugadores.

³ La ritualidad del juego es la acción comunicativa y de representación social, cultural y genérica en un espacio y tiempo específicos, en la que, de manera individual y colectiva, mujeres y hombres participan, de forma desigual y diferenciada, en procesos de socialización, aculturación e interacción definidos



Las plazas comerciales son lugares creados para la concentración y producción del capital, cuyo atractivo diseño de mercado integral posibilita y brinda a sus visitantes, principalmente personas de clase media, no solamente todo lo relacionado con las actividades de consumo, sino que también les permite establecer diferentes tipos de relaciones, sociabilidades e interacciones. En la ciudad de México, plazas comerciales como Santa Fe, Pericoapa, Mundo E, Plaza Universidad, Plaza Cuicuilco y Gran Sur, entre otras, cuentan con videosalas a las que acuden un número amplio de mujeres y hombres jóvenes, además de niñas y niños acompañados por sus madres y padres.

Estos locales cuentan con una amplia variedad de máquinas y videojuegos que cubren casi todos los gustos, preferencias y expectativas de los asistentes, según sea su edad. Existe un amplio número de diversos tipos de máquinas y videojuegos: de baile, de peleas, deportivos, de uso de armas, simuladores, de estrategias y mesas de billar y pong electrónico, entre las más recurridas, mismas que se encuentran en buen estado y tienen modernos y atractivos diseños. Dentro de algunas salas existen áreas destinadas a fiestas infantiles, como es el caso de Recórcholis, ubicada en la plaza comercial Gran Sur, en la que se ofrecen paquetes para celebrar cumpleaños, los cuales, según sea el presupuesto y número de invitados, pueden incluir hamburguesas, hot dogs, palomitas, refresco y pastel, así como el acceso a los videojuegos, excepto los de precios más elevados no incluidos en el paquete.

La decoración reúne y combina el pasado y el presente: en una escenografía, la simultaneidad conjunta la cultura egipcia –con esfinges de Anubis, Ra y Nefertiti– con la cultura electrónica contemporánea, materializadas en pantallas de televisores que forman una gran televisión por la que se transmiten

por las propias características del juego, y en la que que, de acuerdo a su condición genérica y situación vital, cada quien se ubica y se reconoce y es ubicado y reconocido de acuerdo a sus conocimientos, habilidades, destrezas, estéticas, estilos y formas de juego, así como por la performance corporal de sus feminidades y masculinidades, como, subjetiva, identitaria y sexualmente imaginan, crean, simbolizan y proyectan las imágenes, las representaciones y las sobreactuaciones de la experiencia de vida del *desideratum* genérico del juego. La ritualidad del juego escenifica estos procesos en lugares creados, asignados y significados para su realización: estadios, campos deportivos, clubes, escuelas, calles, casas, videosalas, salones de baile, auditorios musicales, dancísticos y teatrales.

La ritualidad de los videojuegos comprende los procesos de socialización e interacción en lugares pertenecientes al ciberespacio, en los que las identidades se configuran y constituyen en el simulacro y la representación que caracteriza a los juegos y los mundos virtuales (Huerta, 2005).



eventos deportivos y el *top ten* de los videos musicales del momento, lo cual se combina con música ambiental *pop*, interpretada en inglés y español, así como con la propia música de cada videojuego que permea las ondas sonoras de los asistentes y del lugar.

A estas videosalas por lo regular acuden jóvenes de clase media, media alta y alta, cuyas estéticas y estilos están signados por la contemporaneidad de la *fashion* juvenil, de tal forma que así como se observan jóvenes con el uniforme de la escuela a la cual asisten (privadas y públicas), también se ven otros con ropa –de última moda y de marcas reconocidas– de mezclilla, playeras, camisas, chamarras, sudaderas, tenis, pantalones y zapatos de “hoy”. Los jóvenes llevan cabello corto, peinado con gel, o largo, ya sea que lo lleven suelto o en coleta. Usan teléfonos celulares, relojes y pulseras de moda y cuando se agitan sudan loción Hugo Boss. Estos “ejemplares” son los que “navegan” por las videosalas ubicadas en las plazas comerciales de Santa Fe y Mundo E, Cuicuilco, Pericoapa, Plaza Universidad, Gran Sur, entre las que también se expresan las diferencias y desigualdades sociales, siendo las dos primeras las de mayor nivel socioeconómico.

Los jóvenes que normalmente asisten a las videosalas se encuentran entre los catorce y veintitrés años de edad. La mayoría se dedica a estudiar secundaria o preparatoria, aunque algunos están en la universidad. Los mayores, que están entre los veinte y veinticinco años, están terminando o ya terminaron los estudios universitarios, trabajan en oficinas públicas y privadas, son encargados de negocios o ejercen su profesión en despachos.

Otro tipo de videosalas son aquellas que se encuentran ubicadas en diferentes puntos de la ciudad, conocidas y nombradas comúnmente como las “maquinitas”. Se trata de locales cuyas dimensiones van de pequeñas a medianas y que cuentan, al igual que las salas de las plazas comerciales, con videojuegos de peleas, baile, deportivos, uso de armas, etcétera. Su decoración es austera, así como su iluminación, en la que predominan los claroscuros. Los altos decibeles de la música ambiente y de las propias máquinas las hacen particularmente ruidosas.

Este tipo de videosalas son un ejemplo de la diferenciación social, cultural, económica y política y contrastan con las salas de las plazas comerciales, como el caso de Play City, Metro City y otras tres de tamaño más pequeño pero con características similares, todas ellas localizadas en los alrededores de las



estaciones del Metro Insurgentes y Salto del Agua. Se trata de zonas en donde se conjuntan actividades relacionadas con la economía formal (comercios, administración privada, hotelería, restaurantes y transporte público, principalmente) y con la informal (comercio ambulante), además de las actividades habituales de instituciones de la administración pública y escuelas y de las viviendas que integran las colonias aledañas.

Estas salas cuentan con máquinas y videojuegos con la misma temática que las de las otras (de peleas, deportes, baile, etcétera), pero su número y variedad son menores a, por ejemplo, las ubicadas en las videosalas de plazas comerciales, aunque también pueden verse máquinas y videojuegos que no tienen en las salas más grandes y sofisticadas. Este tipo de salas son consideradas sólo de y para jóvenes, porque son ellos quienes en su mayoría los frecuentan. Se trata de mujeres y hombres pertenecientes a clases sociales medias bajas y populares, con edades comprendidas entre los catorce y veinticinco años de edad, dedicados principalmente al estudio, ya sea de nivel secundaria, bachillerato o universitario. En algunos casos, los jóvenes tienen apenas la escolaridad primaria y secundaria (en ciertos casos incompleta) y trabajan en despachos, dependencias gubernamentales o en el sector comercio. Otros más se dedican al "comercio informal" (venta y compra de "lo ajeno").

Con respecto al estilo, estética y *fashion* de los estudiantes, ésta puede ser similar a la utilizada por los jóvenes que acuden a las videosalas de las plazas comerciales: algunos con uniforme escolar (principalmente de escuelas públicas), con sus mochilas en los hombros; otros vestidos con pantalones de mezclilla, tenis (que además de ser una prenda de estilo juvenil es un requisito para usar las máquinas de baile, porque con este calzado no se maltrata el tapete), playeras en diversos largos, lisas o estampadas. Al igual que el de las salas de plazas comerciales, el cabello suelen llevarlo largo, suelto o en coleta o corto y puede ir peinado con gel. Algunos de los asistentes tienen un trabajo remunerado pero la mayoría viven con sus familias, por lo cual, de acuerdo al lugar que ocupan en la estratificación social, su ropa, accesorios y perfumes son de marca reconocida o de una aproximación a éstas. En el caso de los jóvenes no estudiantes, la mayoría usa pantalones de mezclilla, playeras y tenis.

Otros posibles asistentes a las videosalas son niñas, niños y adolescentes indígenas, cuya actividad principal es pedir dinero, tocar algún instrumento musical o vender dulces en la calle. En algunas ocasiones también acuden



niños y jóvenes que viven en y de la calle. En el caso de los primeros, juegan, por lo regular, entre ellos y tienen poca o ninguna relación con otras niñas, niños y jóvenes. Sus videojuegos favoritos son los de peleas y manejo de vehículos, los cuales les provocan risas y comentarios expresados en su lengua acerca de lo que va ocurriendo en el juego. Se sorprenden y entusiasman manejando autos a grandes velocidades.

Un sector que también tiene una asistencia ocasional es el comprendido por hombres jóvenes que trabajan en los comercios y oficinas públicas y privadas, quienes son identificados y denominados como "los licenciados", debido a su vestimenta, la cual consiste en camisas blancas o azules, corbatas rojas, azules o amarillas, con o sin saco de traje. A estas videosalas también acuden, de vez en vez, hombres adultos de clases populares, quienes usan, principalmente, videojuegos de peleas y de usos de armas, al tiempo que observan cómo los jóvenes se pasan la mayor parte del tiempo en las máquinas de baile.

Este complejo de la socialización y aculturación genérica de mujeres y hombres jóvenes en las videosalas, que juegan y navegan con las técnicas y los territorios virtuales, se sustenta, entre otras cosas, en las estructuras institucionales de la violencia. Las diferencias históricas de clase, escolaridad, etnia, edad, ocupación, lugar de origen y de habitación, lengua, religión y orientación sexual, son algunos de los determinantes que dimensionan desigualdades y que en la violencia virtual se patentiza en la forma como los jóvenes –de ambos sexos– se ubican y sitúan, desde esta diferencia y desigualdad, en la ritualidad del juego.

En todas las videosalas –desde las grandes y modernas salas de las plazas comerciales hasta las más pequeñas y austeras del resto de la ciudad– estas diferencias y desigualdades se significan y simbolizan, desde la violencia, en las acciones y representaciones de las formas y estilos del juego de los jóvenes. El rencor, odio y racismo sociocultural, así como la misoginia, configurados en el imaginario social y en la ideología clasista, sexista y racista de los jóvenes, se objetiviza en la forma violenta como se relacionan y enfrentan a sus rivales (reales y virtuales): los derrotan y matan en el combate de los videojuegos por su clase social, su raza, su género, su edad. Todo ello forma parte del escenario de la violencia virtual en la que los jóvenes navegan dentro de la experiencia *cyborg*.



El reto: una forma de la socialización genérica de los jóvenes en la violencia virtual

En la socialización del juego virtual, los jóvenes se observan, se comunican y se describen mediante una multiplicidad de acciones que convergen en la interacción social, individual y colectiva, como hablar entre ellos y con las máquinas, moverse adecuadamente en el momento de la pelea, de los disparos, del baile o conducción de vehículos, dar indicaciones o discutir por alguna infracción del reglamento o formas de jugar e informarse sobre las novedades cotidianas ocurridas del día, entre otras. Eso les permite aprender e intercambiar los códigos, normas y valores sociales, culturales y genéricos de participación y ubicación espacio-temporal en la ritualidad del juego.

Lo anterior abarca el poseer la competencia semiótica necesaria para navegar por el ciberespacio de las videosalas, espacio donde los jóvenes establecen una serie de intercambios de conocimientos sobre los programas de los videojuegos, demostraciones de inteligencias, habilidades, destrezas y capacidades del manejo tecnológico de las máquinas virtuales, del tipo y calidad de juego desarrollado durante el aprendizaje y formación como videojugador –lo cual se traduce en la calidad y cantidad de permanencia al frente de las máquinas–, del establecimiento de relaciones sociales y genéricas entre ellos, con las mujeres del mismo grupo de edad y con personas de otras edades, así como la significación y simbolización representacional de estos espacios virtuales como cronotopos genéricos de las identidades, subjetividades y culturas juveniles.

El hecho de que los jóvenes conozcan distintas videosalas, jueguen en ellas, las habiten, las signifiquen, socialicen e interactúen, es lo que conforma e integra los lugares de memoria, en los que convergen el recuerdo que se condensa, en el tiempo del presente, el pasado y el futuro (Del Valle, 1997). De esta manera, las videosalas, como cronotopos genéricos, son lugares de la memoria de los juegos virtuales, en donde el conocimiento, los saberes y secretos de los videojuegos convergen de acuerdo con la experiencia vivida en cada una de ellas, con el dinamismo que tengan en la socialización en interacción y con el reconocimiento que se consigue con base en su prestigio y estatus de gran o no videojugador. Esto representa la construcción de la experiencia *cyborg*; es decir, la manera como los jóvenes, a partir de las metáforas *cyborg* de los juegos virtuales (Mayans, 2002), crean y se integran en las



redes ciberespaciales que se conectan y pertenecen a la gran red que es internet.

En este sentido, Bely Mora (2003: 1-2) señala que en la experiencia de construir relaciones en la Red median dos aspectos:

Por una parte, la valoración de este tipo de relaciones como vínculos de carácter ficticio; y por otra, el desarrollo de lazos emocionales en condiciones de relativo anonimato y virtualidad. Estos aspectos, que de ninguna manera son contradictorios, participan en la configuración de un eje emergente de vivencia emocional que podría denominarse "interfase ficción/realidad" (...) El universo relacional, entonces, resulta comprendido a la luz de una lectura dicotómica que separa las relaciones ficticias (o no-reales) –caracterizadas por el anonimato y la virtualidad– de las relaciones reales –signadas por la materialidad de la interacción cara a cara (...) En estas condiciones, el carácter de la ficción de las interacciones es reformulado en términos que responden a las condiciones propias de la Red (anonimato, fragmentación, "descorporeización", etcétera), las cuales posibilitan "juegos de lenguaje" en los que se transmiten identidades y emociones que constituyen todo un universo relacional. Estos juegos de lenguaje de la simulación, adquieren un carácter ritual que confiere a las ficciones construidas en la Red, el valor simbólico necesario para la configuración de ese universo relacional. Como todo ritual, el de la simulación cumple un importante papel en la sociabilidad virtual. Este ritual de la simulación está constituido por actos cooperativos en los que cada uno(a) de los(as) participantes actores (actrices) acuerda con el(la) otro(a) un guión o una pauta de relaciones enmarcadas por condiciones de anonimato/descorporización. En otras palabras, el ritual de simulación se erige como un enclave intersubjetivo en el cual la exploración de cada uno(a) de los(as) participantes/actores (actrices) no es posible sin la actuación cooperativa del(a) otro(a) para la construcción y reconstrucción de identidades diferentes, de aquellas que se ponen en juego en las interacciones del mundo material.

Con respecto a las metáforas *cyborg*, Joan Mayans (2002: 1 y 2) señala:

En concreto, consideramos que resulta de extremo interés observar y analizar de qué modo o modos se están produciendo una serie de discursos públicos sobre las nuevas tecnologías de comunicación. De forma particular, nos



ocuparemos de las representaciones, contenidos y problemáticas que se presentan en medios de comunicación y entretenimiento masivo de mercado como son el cine, la literatura o los videojuegos. A estos discursos públicos los llamaremos aquí (provisionalmente, con propuesta de trabajo y discusión) 'narrativa ciborg' (...) Contenidos, formas y narrativas ciborg, funcionan, para nosotros –y bajo el enfoque concreto que consideramos en este texto– de un modo similar al que en teoría sociológica y antropológica se viene en llamar "estructura estructurante". De este modo, intentamos que nuestra lectura de esas narrativas ciborg se desmarque, a la vez, de dos extremos "deterministas" que, a menudo, aquejan los análisis e interpretaciones que se ofrecen sobre los medios de comunicación de masas. Es decir, bajo nuestro punto de vista, estas narrativas funcionan a la manera de metáforas, dando y sugiriendo sentidos, explicaciones, meta-explicaciones, parecidos, etcétera (...) Por nuestra parte, al anclar nuestra lectura en el concepto teórico y metodológico de "estructura estructurante", interpretamos –o sugerimos interpretaciones– para las narrativas ciborg en las que estas narrativas resultan condicionantes y a la vez condicionadas para/por su público y su entorno sociocultural (...) A partir de este planteamiento teórico y de los materiales de trabajo, nuestra línea argumental no deja de ser un tanto obvia: la importancia de las mencionadas metáforas ciborg en el establecimiento de una progresiva forma de "adaptarnos", pensar, vivir y "digerir" las nuevas tecnologías de la comunicación.

En la sociabilidad de la videosalas, los jóvenes conforman su experiencia *cyborg* mediante una relación dinámica entre las distintas formas de actuar, jugar y encarnar a sus personajes favoritos virtuales, en una interacción dinámica de inmersión en la ritualidad del juego y el manejo de las técnicas virtuales (de los videojuegos y las máquinas), al ser ellos mismos extensiones, vehículo y conexión en y con el ciberespacio y la gran red internet. Esta experiencia *cyborg* está significada y simbolizada por la "interfase ficción/realidad" descrita anteriormente por Mora (2003).

Esto es, en la dimensionalidad del la red (anonimato, reconocimiento, fragmentación, descorporeización, recorporeización, desterritorialización, reterritorialización, etcétera), los jóvenes aprenden y recrean los "juegos de lenguaje" de los videojuegos con los que se comunican e interactúan en el "como si..." de la simulación del juego. Lo anterior forma parte del soporte



simbólico necesario para la configuración del universo relacional que les permita poseer los códigos requeridos, aceptados y validados de su participación individual y colectiva en el ritual de la simulación.

De esta manera, la experiencia *cyborg* de los jóvenes en la cultura visual digital se articula a la forma como "navegan" (se mueven y transitan en el ciberespacio) de un lugar a otro de las videosalas, ya sea corporal, visual e imaginariamente. Están videojugando y están "navegando", solos o acompañados, sumergiéndose en la mimesis con su personaje, peleando, disparando armas, viajando por distintas carreteras del mundo a grandes velocidades, boxeando contra un contrincante virtual, descendiendo por diferentes escenarios naturales o urbanos en patinetas, esquíes, lanchas con remos o bicicletas.

Para todos los jóvenes, los videojuegos conjuntan dos actividades primordiales del juego: divertirse y hacer ejercicio, cuestión que diferencian respecto a la televisión, donde nada más están sentados, "mirando y sin hacer otra cosa más". Sin embargo, es la televisión una de las primeras tecnologías que conforman la fantasía e ilusión de la experiencia *cyborg* de los jóvenes, y aunque suelen considerarla como poco o nada interactiva, es intensa en el contenido de la información y proyección de las imágenes.

En el caso de los videojuegos, la interacción con las máquinas y con sus pares es intensa: se mueven, brincan, gritan, se enojan, festejan, se frota las manos, bailan, se burlan, ironizan, ofenden, se angustian, se exaltan, se excitan; es decir, navegan con una movilidad y velocidad características de las tecnologías virtuales y del ciberespacio. Cuando juegan, sus manos mueven palancas y aprietan botones de manera vertiginosa, a la vez que su corporeidad se agita, se excita y suda hasta el final de la batalla.

Si se trata de la máquina de baile, la movilidad aumenta sus revoluciones, de acuerdo con los acordes de la música y la velocidad con que las flechas aparecen en la pantalla. En el caso de los juegos deportivos, la interacción a "nivel de cancha" es apasionada, se recorre de un lado a otro haciendo y evitando anotaciones o tratando de noquear al rival en el menor número de *rounds*. Respecto a los videos de armas, la velocidad de la vista y las manos son determinantes para la efectividad y certeza del disparo que mate al adversario, sea humano o animal. En los simuladores, se ve a los jóvenes conducir vehículos, terrestres y marinos, por *freeways* de la diversidad



geográfica, arquitectónica y cultural de distintos países, tanto en ambientes urbanos como rurales, chocando y rebasando a otros vehículos virtuales que participan en la carrera.

Socializar en las videosalas comprende, entre otras cosas, intercambiar y compartir conocimientos, saberes, secretos y prácticas sobre los videojuegos, "sacarlos" para que los demás los conozcan y así avanzar y profundizar en el dominio de los videojuegos. "Sacar" es compartir trucos, aunque ello depende de la condición y reconocimiento que se tiene como videojugador. Es decir, si se es muy buen jugador, y de acuerdo a las características de las personalidades individuales, se pueden "sacar" algunos de los secretos que se poseen para descifrar los misterios, enigmas y "atorones" en las historias de cada videojuego. Si se tiene una condición media, es posible que se le exija "saque" todo lo que sabe. A pesar de que también están los que sacan información por voluntad propia. Una de las características de la condición genérica masculina dominante es que, por lo general, los hombres no "sacan" ni comparten la totalidad de sus conocimientos, para no perder poder y estatus.

Por ello, conocer y aprender el discurso y la narrativa de los videojuegos es primordial. Este conocimiento de la semiótica de los juegos se comparte con los pares, con el grupo juramentado, con la banda, aunque, como ya se manifestó, no todo es compartido, dado que este ocultamiento forma parte del proceso de conformación y configuración de la condición genérica de los hombres. Esto significa que si bien el poder de dominio se comparte por condición genérica y situación vital, se accede a él de manera diferenciada.

Como señala Mayans (2002), los discursos públicos sobre las nuevas tecnologías conforman la experiencia *cyborg* juvenil: narrativas que dan cuenta del texto de historias donde participan personajes femeninos y masculinos en un andar vertiginoso de peleas, disparos y manejo de vehículos, mediante las cuales los jóvenes interpretan, de forma metafórica, su condición genérica, aprenden e internalizan la violencia virtual.

En este contexto complejo constituido por las tecnologías informáticas, los territorios y juegos virtuales, se ha desarrollado, entre otras cosas, la producción y el mercado globalizado de los videojuegos. Sus contenidos, historias, personajes, textos, imágenes y soportes técnicos reúnen, en forma contemporánea e innovadora, la experiencia histórica de las representaciones visuales de algunas sociedades y culturas. Sus soportes técnicos se sustentan



en las tecnologías innovadoras de la creación y proyección de imágenes: el cine, la televisión y los sistemas computacionales. De ahí su dinamismo, intensidad y permanente transformación.

Por tal motivo, uno de los distintivos principales de los videojuegos es su carácter de competencia y combate con base en el poder de dominio, la violencia y el sexismo, mismos que son jugados, fundamentalmente, por los jóvenes. Entre los más gustados y demandados, como ya se expresó con anterioridad, se encuentran los de combate, los de baile, los de usos de armas, los deportivos y los de simulacro (manejo de vehículos terrestres, aéreos y acuáticos).

Desde las sofisticadas videosalas de las plazas comerciales hasta las pequeñas de los locales austeros contienen este tipo de videojuegos. Ahí, mentes ágiles –y no tan ágiles–, manos hábiles –y no tan hábiles–, manejan los controles a velocidades del ciberespacio: los hacen girar, los suben y los bajan, los tocan y los golpean en una dinámica de combate intenso que permite a los personajes del videojuego lucir o no todas sus potencialidades, poderes y mutaciones para el triunfo. Estos cuerpos juveniles se trenzan en luchas, saltos, gritos, ofensas, golpes, jaloneos, giros, sudores y bailes que se estremecen en la simulación de la narrativa *cyborg* del entretenimiento.

Grandes batallas, escenificadas en la metáfora *cyborg* del encuentro cara a cara, dan sentido y explicación de la narración producida entre quienes son grandes videojugadores y quienes no lo son, entre aquellos reconocidos como maestros iniciadores y los iniciados del juego virtual. Las videosalas son uno de los lugares de socialización dinámica de los jóvenes en los cuales interactúan e intercambian situaciones y formas de vida, concepciones, creencias y prácticas de lo que son y deben ser los hombres, todo ello a partir de la experiencia vicaria del ritual de juego, así como de las formas y condiciones de acceso y uso a estas tecnologías.

En la sociabilidad e interacción, los videojugadores aprenden los lenguajes, los discursos, los textos, los códigos, los significados y las representaciones de los juegos y las tecnologías virtuales con las cuales conforman su experiencia como sujetos *cyborg*. En el accionar directo de las máquinas, en la inmersión del video, en la intensidad del combate, la plasticidad del baile, la certeza del disparo, la pericia del manejo de vehículos, la disputa deportiva, en la velocidad de la navegación por el ciberespacio, los videojugadores virtualizan su condición



genérica, sus subjetividades, identidades, sexualidades, imágenes y culturas juveniles.

La violencia virtual de los videojuegos y los grupos juramentados juveniles

En opinión de Rossana Reguillo (2000), la vida cotidiana se constituye estratégicamente para pensar la sociedad en su compleja pluralidad de simbolización e interacción, donde el tiempo y el espacio se intersectan en las prácticas y las estructuras de la reproducción, recreación y representación de las simultaneidades de la innovación social. La autora señala que sobre la base de la repetición, la cotidianidad es, ante todo, el tejido de tiempos y espacios cuyas organizaciones posibilitan las actuaciones de los practicantes en innumerables rituales que garantizan el orden constituido.

Es en este proceso de la repetición, donde la cotidianidad se significa de naturalidad, alejando toda sospecha y tomando un sentido inofensivo dentro del orden de los sentidos posibles que suelen conferirle a sus procedimientos y a su lógica el estatuto de la normalidad. Por ello, para los actores sociales definidos por el curso de su propia acción, la vida cotidiana no es problemática *a priori* y es por ello mismo problematizable, de tal manera que sus estrategias y lógicas de operación revelan en su transcurrir las distintas negociaciones que los actores deben realizar en el orden social y genérico.

Reguillo (2000) plantea que la vida cotidiana tiene su tiempo y su espacio a contrapunto del tiempo y espacio de excepción; no obstante, es de estos últimos de los cuales extrae la fuerza de sentido para explicarse a sí misma, por lo que es en el tiempo y espacio de los rituales religiosos, políticos, sociales, recreativos y afectivos que la irrumpen, donde la vida cotidiana encuentra su sentido y renueva su gestión.

La autora considera que desde esta perspectiva se puede definir la vida cotidiana como una operación compleja, contradictoria, paradójica y metafórica que incluye dos formas: por un lado, lo cotidiano se constituye por aquellas prácticas, lógicas, espacios y temporalidades que garantizan la reproducción social por la vía de la reiteración; es el espacio de lo que una sociedad particular, un grupo, una cultura considera como lo "normal y natural". Por otro lado, la rutinización normalizada adquiere "visibilidad" para sus practicantes tanto



en los periodos de excepción como cuando alguno o algunos de los dispositivos que la hacen posible entra en crisis. Por esta razón, la vida cotidiana es el escenario central de la reproducción, recreación y representación sociocultural, indisolublemente vinculada a lo que en un momento específico y en una cultura particular se asume como legítimo, normal y necesario para garantizar la continuidad.

Este es uno de los escenarios en donde, en la intersección del tiempo y el espacio, en la reproducción, recreación y representación de las simultaneidades, en la acción de los rituales, en la paradoja y metáfora de la lógica de la "normalidad de la rutinización" de la cotidianidad, mujeres y hombres aprenden y asumen la violencia como un recurso válido de resolución de conflictos y desigualdades sociales, tanto culturales, económicas, políticas y genéricas como de convivencia entre las personas.

Con base en lo anterior, Celia Amorós (1990) expresa que la violencia de género contra las mujeres, las niñas y los niños, se presenta de forma cotidiana como un conjunto de anécdotas y de experiencias, donde, a título de noticia, emergen los casos más espectaculares. Sin embargo, su frecuencia y recurrencia es tal que el fenómeno ha cobrado relevancia suficiente para volverse un fenómeno de atención política. La violencia de género se enmarca en el orden estructural del patriarcado, el cual acuña y ampara los pactos de los hombres; esto es, la expresión, representación y demostración obligada de la participación de los atributos masculinos sobre la conformación de su propia condición genérica.

De esta forma, la violencia de género ejercida por los hombres contra las mujeres, las niñas y los niños en el ámbito intrafamiliar es una demostración de virilidad: principio *sine qua non* de su poder de dominio. Es así que estructuran el proceso identificador de pertenencia a la fraternidad y sus respectivos pactos.

La socialización y aculturación genérica de los jóvenes en las videosalas comprende este proceso de aprendizaje de la violencia tanto en la intersección del tiempo y el espacio y en la reproducción, recreación y representación de las simultaneidades, como en la acción de los rituales, de la paradoja y metáfora de la lógica de la "normalidad de la rutinización" de las acciones y prácticas del juego. Asimismo, es congregación política para la reafirmación del grupo juramentado y los pactos masculinos que lo legalizan.



De esta manera, el reunirse con los amigos, la banda, la pandilla, con el grupo o consigo mismo, forma parte de la sociabilidad de la condición y situación genéricas masculinas, del reconocimiento de y entre los pares, así como del aprendizaje de las normas, reglas y prácticas necesariamente requeridas para la incorporación, aceptación y participación establecidas por el grupo. Mediante tal sociabilidad se llega a conocer y comprender la importancia de formar parte del género masculino; es decir, se visibiliza la pertenencia al género adecuado y correcto (Marqués, 1997; Kimmel, 1998). Por tanto, se puede –individual y colectivamente– integrar a la comunidad virtual internética del ciberespacio al lugar antropológico juvenil y cronotopos de género, donde la apropiación, el uso y la permanencia en el tiempo y el espacio de la videosalas están signadas por esta exploración de los participantes, donde el enclave de las intersubjetividades y la configuración de identidades es erigido en la ritualidad de la simulación del juego.

En esta sociabilidad, la interacción de los jóvenes está relacionada y asociada tanto a las inteligencias, habilidades, destrezas y capacidades que poseen como videojugadores, al nivel competitivo propio y de los rivales, al dinero del que se disponga para poder jugar, a las actividades que se realizan (escuela, trabajo, ocio), como a los tiempos de permanencia determinados por ellos mismos en relación a los determinados por los padres y madres o alguna otra autoridad familiar.

Por otra parte, la sociabilidad con el grupo, las amistades y los pares –reales y virtuales– comprende relaciones sociales que se pueden iniciar en ese momento y volverse duraderas o, por el contrario, efímeras. Ello implica un marco de relaciones en rivalidad y competencia por el reconocimiento, individual y colectivo, de la calidad que se tiene como videojugador, misma situación que, dada la significación implícita de la violencia de la rivalidad, en ocasiones conduce a los golpes, a las ofensas, a las miradas retadoras o al reconocimiento explícito de la superioridad, sin que medie un desenlace en un conflicto de contacto físico.

Asimismo, puede suceder que cuando los rivales no se conocen, y uno de ellos marca la pauta del juego y gana continuamente, se produzca en el otro una afrenta que desee “vengar”, por lo que vuelve a pasar su tarjeta o echa una ficha a la máquina las veces que sean necesarias para retomar el reto hasta que logre vencer al rival. De no lograrlo, se va con la “espinita”, el enojo



o el franco “encabronamiento” de la derrota a manos de un desconocido. De esta manera, el reto se constituye en texto metafórico de la rivalidad del juego y en argumento ideológico de la violencia virtual.

La rivalidad y el sentido de la competencia es tan fuerte que si un joven está jugando solo y llega otro –sea que le pregunte o no si puede jugar con él–, por el simple hecho de colocarse al otro lado de los controles se toma como un reto. Retar es la acción masculina que en el juego pone a prueba el conjunto de los mandatos y atributos socioculturales que conforman y constituyen la condición genérica y la situación vital de los hombres. Los jóvenes lo saben, por lo que aceptarlo o no está en relación a su prestigio como videojugadores, así como al lugar que ocupan en la jerarquía masculina.

Entre los asistentes a las salas, hay quienes prefieren nada más apartar su turno; esto es, ingresar su crédito o su ficha para apartar lugar, sin tener que enfrentar directamente a quien está jugando en ese momento. Sin embargo, esta acción en sí misma contiene al reto, porque es cuestión de tiempo manifestar enojo por no superar la marca de alguien, o simplemente molestarse porque la máquina ganó. Como parte de la pedagogía de género masculina, hay jóvenes que aceptan su derrota y se van; otros más, agradecen a su par haber podido jugar con él, lo cual expresa la fraternidad del grupo juramentado.⁴

⁴ En relación con la categoría de los grupos juramentado, Celia Amorós (1990: 11) plantea que “desde este punto de vista, lo que hemos llamado ‘pactos seriales’, correspondería al grado de tensión sintética menor; son los más laxos, y la misoginia que les es correlativa, se expresa como violencia en forma de exclusión de las mujeres no especialmente represiva: es más bien, (...) un ‘no tener en cuenta’ constituyendo el topos de ‘lo-no-pensado’. Pero, en determinadas circunstancias –relacionadas, sobre todo, con relevos históricos del poder patriarcal: conflictos generacionales fuertes, situaciones revolucionarias– estos pactos pueden perder fluidez y estrechar sus mallas: nos encontramos, entonces, ante lo que Sartre ha llamado ‘el grupo juramentado’. Este tipo de grupo es un constructor práctico que responde a una situación reflexiva del grupo en relación con su propia constitución; la situación reflexiva se produce a su vez bajo la presión de una amenaza exterior de que el grupo se disuelva o se diluya como tal, de manera que el propio grupo es percibido como condición *sine qua non* del mantenimiento de la identidad, de los intereses y objetivos de todos sus miembros. Pocas veces en la historia, los grupos juramentados se han constituido explícitamente como patriarcales –es decir, pactando temáticamente contra las mujeres– pero, en cualquier caso, su carácter patriarcal entra como un presupuesto constitutivo del juramento: se exteriorice éste o no en una ceremonia o ritual, la ‘hombria’ o ‘la caballerosidad’ son un componente esencial que hace de la ‘palabra dada’ un compromiso serio y solemne”.

La hipótesis de la cual se parte es la de que la misoginia patriarcal se exagera como violencia dentro los grupos juramentados. La mujer, como objeto transaccional de los pactos entre varones, cumple aquí una función especial en los rituales de confraternización de los pares, sin hablar ya de las ceremonias de raptó o violación en grupo –los ejércitos son grupos juramentados institucionalizados.



Sin embargo, también hay quienes no aceptan ser vencidos y se enfrascan en una insistente batalla por aniquilar a su oponente real y virtual. La derrota, como experiencia masculina de la violencia, es ciega e ira, ya que el "no" como acción es en sí un reto para los hombres. De ahí que cuando el "no" del triunfo es parte del texto del juego y obliga a permanecer en la derrota, "no" se acepta. Esta circunstancia desplaza el enojo a la violencia, a lo cual corresponde una dilapidación de los recursos con los que juega: tiempo, espacio, dinero, energía, conocimientos. La frustración derivada de esto puede conducir a un conflicto de contacto físico con el oponente que va ganando o gana; se le empuja mientras se juega, o se ofende y golpea a la máquina: "puta madre", "qué pendeja eres", "órale chingadera", diálogo que de manera indirecta se dirige también al oponente.

Otro aspecto sustancial del reto es aquel que se da contra la máquina, el cual produce situaciones y actitudes similares a las antes señaladas: los jóvenes van con todo a ganar, a no dejarse vencer "por una máquina", a demostrarse y demostrar ante los demás su valor como videojugador; a entrenar y perfeccionar el manejo del personaje virtual favorito y a conocer los restantes, a descubrir nuevos trucos y secretos de los videojuegos y a dialogar con las

Desde "la mascota" de los equipos deportivos –con connotaciones de exaltación sexista positiva en este caso, siempre que la mascota se mantenga en función de mascota, claro está– al "pendón" –no es casual que se le llame así a la mujer que comparten o creen poder compartir varios hombres– hay pasadizos semánticos a través de toda una gama que pone de manifiesto el rol de la mujer con sello de los pactos juramentados patriarcales. El grupo juramentado, en la medida en que debe su consistencia a la tensión práctica de todos y cada uno de los individuos que lo componen, no puede establecerse sino sobre la base de la relación de "reciprocidad mediada", como lo diría Sartre; es decir, del libre pacto de fidelidad a la causa común de cada cual con cada cual en el que se ponen por testigos a todos los demás (recuérdese que hasta hace relativamente poco la mujer no podía ser testigo, entre otras cosas). El juramento, pues, tiene una estructura bifronte denominada por Sartre "fraternidad-terror", haz y envés del compromiso contraído, según se mire, desde el punto de vista de la libertad o de la necesidad. La libertad de cada cual, en tanto que entregada libremente a todos los otros, es la fraternidad; esa misma libertad, en cuanto se ha negado a sí misma, bajo el control y la coacción de todos los otros –la posibilidad de que el individuo "se vuelva otro" para el grupo–, es el Terror. Dicho de otro modo: es la necesidad de ser lo que libremente se ha querido ser bajo la amenaza de ser tratado por los propios hermanos como enemigo (Amorós, 1990: 12). Por otra parte, el grupo juramentado por una concentración excesiva de la tensión sintética de todo él en cada uno de los agentes prácticos que lo constituyen, encuentra un cierto alivio proyectando su unidad práctica –que no es tal sino como esquema regulador de las prácticas individuales de sus miembros– en una unidad ontológica que no puede lograr aunque sería su *desideratum* (Amorós, 1990: 13).



máquinas (sea ofendiéndolas, sea tratándolas con palabras afectuosas); en otras palabras, a acumular y conformar la experiencia *cyborg*, a soslayarse en el juego, a refrendar el poder, a actualizarlo en el ámbito político de la globalización de las tecnologías informáticas, a recrearse en el cronotopos, en el tiempo y espacio de las posibilidades recreativas de lo virtual, a socializar y aculturizarse genéricamente en los territorios electrónicos multimedia, a intercambiar conocimientos, saberes y secretos, a proyectar imágenes y a reconocerse en ellas desde la identidades, subjetividades, sexualidades y culturas juveniles.

Para los jóvenes, la rivalidad del reto está claramente marcada y diferenciada entre lo humano y lo tecnológico. Aun cuando establecen relaciones intensas con las máquinas, esas tecnologías informáticas en las cuales se surgen como parte de su experiencia *cyborg*, piensan que los humanos (ellos mismos como jóvenes) son los rivales más difíciles a los que se enfrentan. Si bien la intensidad de las relaciones jugadores-máquinas es intensa, para ellos, la condición humana sigue siendo el principio de esas relaciones; las máquinas están programadas, no piensan ni sienten y, al respecto, opinan: "ya sabes lo que sigue y cómo te va a atacar, mientras que un chavo es completamente sorpresivo, aún cuando lo conozcas, no actúa siempre igual, porque somos impredecibles".

De ahí que una de las tácticas más seguidas por los jóvenes en el reto sea la de llegar, mirar quién es el rival, empezar a jugarle simulando no tener muchos conocimientos acerca del juego, lo cual permite "medir a tu rival" y proporciona la información necesaria para saber si es o no un gran videojugador, determinando, con base en ello, la mejor estrategia para enfrentarlo. Estas y otras tácticas se observan en los estilos particulares de juego, como es el caso de quienes se caracterizan por ser "trabadores"; es decir, aquellos que en los videojuegos de peleas arrinconan al rival y lo atacan sin la menor oportunidad de que se defienda, lo que tiende a trabar el juego, ya que se gana rápido, pero imposibilita la movilidad de los personajes.

Trabar, es un estilo rechazado por la mayoría de los videojugadores, porque es un reflejo de quienes son ortodoxos, rígidos y poco imaginativos para jugar y pelear. Lo jóvenes piensan que esta técnica es empleada por aquellos contrincantes cuyas actitudes de juego son consideradas como ofensivas, prepotentes, agresivas y que suelen ofender al otro jugador. Por ello, la estrategia



de jugar sencillo para medir al rival sirve para “bajar” y hartar al engreído, enseñándole que su constante derrota es el resultado de situar al reto en la heterodoxia imaginativa del juego.

Reto y temeridad están significados y simbolizados por la violencia, cual mandato asociado a la defensa del honor que define la integridad de los hombres. Como constante de la vida cotidiana, ser retado se considera como algo normal y natural, máxime si del juego se trata. En este sentido, ser retado o no, aceptarlo o no, está en relación al prestigio y reconocimiento que se tenga como videojugador. Por lo tanto, quien reta se sitúa en el orden ambivalente del riesgo: de entrada, tiene que ganar con una demostración de la inteligencia, los conocimientos, las habilidades, las destrezas y capacidades que definen su calidad como retador, lo cual implica ganar el mayor número de juegos, obtener un alto puntaje, permanecer la mayor cantidad de tiempo al frente de la máquina gastando la menor cantidad de dinero y confirmarse, entonces, como gran videojugador. Si pierde, se demerita, desvalora y minimiza no sólo ante el retado sino también ante el grupo de los pares y quienes participan como testigos del ritual del juego. El juego se establece como fundamento de la pedagogía genérica dominante masculina, en la medida en que la resolución del reto se dirime en el combate de los golpes, los disparos, el manejo de vehículos a grandes velocidades, todo lo cual, para quien gana y pierde, vive o muere, exhibe el poder de la violencia virtual de la experiencia *cyborg* de los jóvenes.

La elaboración de las estrategias con los oponentes reales y virtuales y con las máquinas, en su sentido relacional del combate, son significadas y simbolizadas por representaciones violentas manifestadas en las actitudes, los comportamientos, el trato y los discursos empleados por los jóvenes en la sociabilidad y aculturación de la ritualidad del juego. Por tal motivo, el reto y la temeridad son atributos que los hombres internalizan como formas y prácticas de vida, mismos que en el juego tienen un espacio pedagógico del *desideratum* y la asunción genérica⁵ de la organización sociocultural dominante de género.

⁵ Al respecto, Daniel Cazés (1998: 86) plantea que “A partir del *desideratum* o mandato cultural de cada sociedad en torno a la sexualidad, se forman y se estructuran las personas, los géneros y sus relaciones. Con base en el *desideratum* se construyen los contenidos del deber ser hombre y del deber ser mujer, del desear ser hombre y del desear ser mujer, del poder ser hombre y del poder ser mujer. Sobre la misma base se definen las formas y estructuras a que deben ceñirse las relaciones entre ellas y ellos. El *desideratum* constituye el deseo social de que los individuos sean de una manera y no de



Este proceso de conformación de la experiencia *cyborg* de los jóvenes configura además sus concepciones, prácticas y creencias con respecto a la aceptación de la violencia como un contenido normal, válido y propio de la mayoría de los videojuegos, lo cual está en relación compleja con la organización y la exposición estructural de la violencia dentro de la sociedad. Las políticas económicas neoliberales de la globalización han incrementado y polarizado los niveles de pobreza en el mundo. El diseño de políticas ecodidas del medio ambiente, la reducción de los recursos financieros a la educación, la salud y algunos rubros de la investigación científica social, el incremento de la violencia en los contenidos, imágenes y sonidos de las tecnologías electrónicas de comunicación y del arte (televisión, radio, cine, teatro, pintura, informática, internet, prensa, entre otros) y la reiteración de la guerra como justificación del combate a los males que amenazan el mundo –como el terrorismo–, han permitido el sexismo, el racismo, el fundamentalismo religioso, la tortura y la muerte de miles de mujeres y hombres pertenecientes a diferentes sociedades y culturas.

Desde este marco político de la globalización, los jóvenes aprenden y reciben una gran cantidad de información e imágenes relacionadas con la violencia, información que a su vez conforma, configura y constituye su experiencia con las violencias sociales. Como señalan Corsi y Peyrú (2003), tiroteos, asesinatos, violaciones, robos y saqueos se convierten en las prácticas violentas perpetradas a edades tempranas. Son el contexto sociohistórico –que crece y se multiplica a un ritmo desaforado– de la educación y crianza de mujeres, hombres, adolescentes y jóvenes, el escenario tempestuoso desde el cual los jóvenes reelaboran los conceptos e imágenes de sí mismos, del mundo y de la vida; es decir, las bases argumentales que les sirven para elaborar su propia huella y aceptar el reto de su propia identidad.

Esta construcción del mundo adulto violento tiene en los cambios tecnológicos un ritmo e influencia sin precedentes para las personas, los grupos, las sociedades y las culturas. Los nuevos entretenimientos devienen en instrumentos de repetición y recreación de las formas violentas dirigidas

otra; al tiempo que el *desideratum* es culturalmente impuesto a los sujetos, cada sociedad logra que lo hagan suyo, como impulso y como deseo, las personas, los sujetos genéricos y las instituciones inventadas en el *desideratum* mismo”.



principalmente a niñas, niños, adolescentes y jóvenes, cuya significación y simbolismo es desigual y diferenciado.

Un ejemplo de ello son los videojuegos, sobre todo los referentes a peleas, uso de armas y manejo de vehículos automotores. Como hemos mencionado con anterioridad, sus contenidos, personajes, historias, textos, metáforas, imágenes, sonidos y diseños se sustentan en la violencia: pelear comprende la puesta en práctica de conocimientos y técnicas de lucha (defensa y ataque) aprendidas por confrontaciones físicas con otras personas, por aprendizaje de cultura visual en televisión, cine, internet, revistas especializadas de videojuegos, historietas, prensa; posicionamiento corporal y espacio-temporal del escenario del combate. Aunado a esto, el jugador debe contar con el capital económico necesario para invertir en los juegos y una preparación permanente que le permita contar con una buena condición, intelectual y física. De igual forma, disparar armas y manejar vehículos requiere de una serie de conocimientos aprendidos, cuyas fuentes son similares a las antes señaladas.

Pelear, disparar armas y manejar vehículos comprende el desarrollo de conocimientos que se tiene sobre los juegos virtuales y el manejo de tecnologías multimedias. Es así que la demostración de habilidades, destrezas y facultades pedagógicas y psicomotoras, el despliegue de los mandatos y atributos hegemónicos masculinos, constituyen la experiencia *cyborg* juvenil en una relación institucional, normalizada y validada de la violencia.

Es interesante subrayar que este proceso de socialización y aculturación de la violencia virtual de los jóvenes está relacionado con las conductas que la sociedad y la cultura espera de ellos en los órdenes de lo político, económico, social, cultural y genérico. Para los jóvenes varones, el juego es una de las actividades y prácticas que más les son estimuladas, en comparación con las mujeres. Ellos cuentan, por condición genérica,⁶ con mejores condiciones sociales para jugar toda la trayectoria de su vida. Por eso, al jugar, los jóvenes de ambos sexos tienen que participar en los procesos de identificación y definición cultural que la sociedad les impone, de acuerdo a los modelos que

⁶ Marcela Lagarde (1990: 62) plantea que la "La condición de género de las mujeres y los hombres es histórica y su contenido es su ser social y cultural, es el conjunto de relaciones de producción y reproducción en que están inmersas, las formas en que participan en ellas, las instituciones políticas y jurídicas que las contienen y norman, y las concepciones del mundo que las definen y las explican. La situación [genérica] se basa en su existencia concreta según sus condiciones reales de vida: formación social donde nacen y viven, relaciones de producción-reproducción".



definen la juventud. Estos procesos son contrastantes y contradictorios e igualmente los modelos son aceptados y rechazados según la condición genérica y situación vital de cada joven.

En este sentido, la participación de los jóvenes en la ritualidad del juego está en relación a la forma como cumplen con los mandatos y atributos genéricos. De ahí que, como señalan Corsi y Peyrú (2003), los puntos de correspondencia de las distintas tareas de la adolescencia y la juventud se realizan de forma superpuesta o simultánea:

- a) Construir una nueva imagen corporal y una nueva representación de sí mismos a partir de los intensos cambios biológicos registrados, lo que permite a los adolescentes y jóvenes, cuyos cambios biológicos expresan una corporeidad y sexualidad en transformación, mirar en las videosalas e interactuar entre ellos.
- b) Elaborar una identidad sexual personal que se va definiendo de acuerdo a estos cambios biológicos y al lugar asignado en la ritualidad del juego.
- c) La incorporación de diversas opciones educativas y de conocimientos que les permitan realizar las tareas laborales adultas que les ofrece la sociedad y que, en el caso de los videojuegos, entre otras cosas, corresponde a los conocimientos y manejo de las tecnologías multimedias e informáticas.
- d) El establecimiento de relaciones y vínculos amistosos que permitan la integración a diversos grupos, como es el caso de la pertenencia a los grupos juramentados de videojugadores, que a su vez integran las redes internáuticas de navegación por el ciberespacio.
- e) La pertenencia a comunidades internáuticas en donde se desarrollan distintos roles sociales y genéricos.
- f) La iniciación de las prácticas y actividades sexuales como el establecer amistades y relaciones de noviazgo.

Este proceso complejo de socialización y aculturación genérica de la adolescencia y la juventud es desigual y diferencial para las mujeres y los hombres jóvenes. Para estos últimos, su participación en la ritualidad del juego forma parte de las formalidades prescritas de la masculinidad, lo cual comprende una iniciación, formación y consolidación permanentes del cumplimiento del



desideratum cultural y la asunción genérica de la vida de los hombres. Estas ritualidades (la del juego y la de la masculinidad) están significadas por la violencia de género y por las representaciones que hacen los jóvenes del acceso y práctica del poder de dominio, de los privilegios políticos masculinos, así como de la preparación de la virilidad (la fortaleza, la valentía, la temeridad, la osadía, el reto, la arrogancia) y, por último, de su inclusión en la posesión de los bienes materiales, económicos, culturales y simbólicos de la sociedad.

Este es el marco estructural desde el cual los jóvenes elaboran las concepciones, creencias, prácticas, percepciones, imaginarios e ideologías que tienen acerca de la violencia de los videojuegos. La mayoría afirma que algunos videojuegos son violentos; sin embargo, piensan que la violencia tiene que circunscribirse en el plano del juego porque de esta forma se mantiene en las dimensiones de la fantasía y el simulacro, características que definen a los videojuegos. Lo anterior es parte del discurso patriarcal de negación e invisibilización de la violencia, en tanto práctica que define las relaciones sociales, culturales, políticas y personales entre mujeres y hombres. Para ellos, los videojugadores que llevan la violencia del juego a las dimensiones de la realidad son personas con problemas de orden psicológico, de desubicación social que les hace confundir lo virtual con lo real.

Esta concepción es una objetivación de la construcción del mundo de la violencia, que en relación con el juego, se ha considerado como algo inherente que constituye la confrontación lúdica. En este mismo sentido, al juego se le ha considerado como una práctica en la cual las particularidades y características que lo definen comprenden, para quienes juegan, un conjunto de comportamientos y actuaciones acordes a estas definiciones, sin que ello implique que se transgredan, sobrepongan o confundan las dimensiones de la realidad lúdica con la mundana de la cotidianidad social. Si bien éstas mantienen diferentes relaciones (cercanas, imbricadas, distantes, separadas), quienes transgreden, sobreponen o confunden los campos de cada realidad, son considerados como personas que, tal y como señalaron los jóvenes, tienen problemas de orden psicológico, de ubicación y adaptación social.

Varios muchachos apuntan a su niñez (alrededor de los siete u ocho años) como punto de inicio dentro de los juegos virtuales y reconocen jugar videos violentos sin que ello signifique que hayan golpeado o matado a una persona



en la vida real. Esto es, hay una aceptación de la violencia como parte de la formación sociocultural y de género, como una práctica que existe, pero que en el caso de los videojuegos, corresponde a la experiencia virtual y que, por lo tanto, no tiene porque convertirse en realidad, ya que eso implicaría salirse de la realidad, ser producto del vicio que a veces ocasionan los videojuegos cuando los jugadores se “clavan” demasiado y no ven más allá, no distinguen entre lo real y lo virtual.

Esta situación forma parte de los efectos y consecuencias de la enajenación que pueden acarrear los videojuegos, de sus contenidos de poder, sexismo y violencia. Se encuentra en ellos la posibilidad de permanecer en lo virtual, en la ilusión y la fantasía, como un refugio de las contradicciones sociales, económicas, culturales, políticas y genéricas que se viven en la realidad. Ser agresivo, golpearse con los personajes de las peleas, dispararle a aquellos que encarnan la maldad del mundo, manejar vehículos automotores a altas velocidades que permitan llegar a la meta sin importar las colisiones con otros vehículos, derribando postes de luz, la señal ética de las autopistas y los árboles, es vivir la experiencia *cyborg* juvenil en la enajenación lúdica de la institucionalización de la violencia virtual.

Jugar videos violentos, y asumir la violencia de ellos, depende y es responsabilidad de cada persona y no de los videos, según comentan la mayoría de los jóvenes, porque se trata de un juego; aunque dentro de ellos se pueda matar, golpear y sangrar, no son reales. Es interesante destacar el hecho de que la violencia interpela a los jóvenes en un proceso contradictorio: saben que eso ocurre nada más en el mundo virtual de los juegos y no en lo real; sin embargo, la violencia es una de las prácticas aprendidas más internalizadas, normalizadas y naturalizadas de la condición genérica de los hombres. Ser violento implica estar preparado para enfrentar el mundo y sus adversidades, para gobernarlo y dirigirlo; los videos son pedagógicos en la violencia. Por otra parte, algunos expresan claramente su rechazo y reiteran que en el caso de los videojuegos sólo se circunscribe al ámbito del juego y nada más, porque es parte de la socialización e interacción entre ellos.

Como señala Gerard Imbert (1992), cuando se habla de la violencia se hace referencia del “contrato social contemporáneo”: su vigencia y su disolución. Tras este contrato, está la política como modelo. El contrato social moderno



comprende tanto la imposición de normas sociales como de modelos culturales, sea por la coerción o –cada vez más– por procesos de mediación (social y simbólica) que transmiten modelos de comportamiento.

La internalización de la violencia virtual es un proceso de mediatización con los videojuegos y las máquinas. En este sentido, Imbert (1992) destaca que la mediatización es un proceso de creación de universos simbólicos a través de los medios de comunicación, los cuales actúan como tecnologías de legitimación de relatos o metarrelatos económicos, políticos, sociales, culturales y genéricos de la violencia. De esta forma, la violencia está en todas partes y se le escenifica cotidianamente, ocupa los procesos de actualidad de la producción de los *mass media*, en la producción de discursos y en la proyección de imágenes.

En este sentido, las ritualidades masculinas, como mediaciones de la socialización y la aculturación genérica de los hombres, son en sí mismas violentas debido a las exigencias y esfuerzos a que se ven sometidos en la “performancia” comprobatoria de los mandatos y atributos hegemónicos masculinos. Esto se observa en la forma como los jóvenes se relacionan, se insultan, se burlan, se menosprecian y se desvaloran con lenguajes sexistas. La vigencia de la violencia como contrato social contemporáneo, tiene su validez en las concepciones de varios de los jóvenes, para quienes matar, disparar y chocar con los vehículos en los videojuegos no le produce un sentimiento de angustia, porque el simulacro del juego anula la experiencia de hacerlo en la realidad.

He ahí una de las contradicciones de los mundos virtuales y de su contenido de género, ya que, como señala Celia Amorós (1990), la violencia en y para los hombres se ha convertido en una de las razones fundamentadas y en una forma de interpretación permitida por las instituciones políticas y sociales para la resolución de los conflictos. Su cotidianidad, como plantea Reguillo (2000), la ha hecho formar parte de las estructuras de la vida cotidiana y de las formas y condiciones de vida de las mujeres y los hombres. La violencia real y virtual practicada por los hombres contra las mujeres, las niñas, los niños, las ancianas, los ancianos, contra otros hombres y contra la naturaleza, enajena la condición genérica y sociocultural de los hombres.



La experiencia juvenil de la violencia virtual: reflexiones de un problema complejo

Para todos los jóvenes, la práctica de la violencia tiene que ver con la educación que cada uno de ellos recibe en su casa. Por ejemplo, existen jóvenes que reciben una educación familiar en la cual se les enseña que los videojuegos son malos o “pecaminosos” porque muestran imágenes violentas, satánicas y de muerte que pueden ir en contra de su educación y creencias. Ante esto, plantean que es mejor jugar sin prejuicios y permitiéndose la oportunidad de conocer algo distinto. Tal es el caso de los videojuegos, que consideran les brinda la posibilidad de ser diferentes, de acceder a tecnología que hace distintos a quienes la juegan. Ser distinto es ubicarse y situarse en el mundo contemporáneo de los juegos, los territorios y los mundos virtuales, lo cual refuerza el lugar ocupado en las estructuras de prestigio del mundo globalizado, el saber que comparte y pertenece a una comunidad virtual a la que se puede acceder a través de la red, de navegar, socializar e interactuar por el ciberespacio de la videosalas y de internet.

Lo anteriormente expuesto conforma tanto la identidad genérica como al sujeto juvenil, sus imágenes, condiciones y experiencias de vida. Se es distinto porque, según los jóvenes, se tiene un pensamiento moderno: se acepta y no el contenido de la violencia en los videojuegos; concepciones que contienen y reflejan los argumentos ideológicos dominantes de la doble moral en la que se condena, censura y castiga todo aquello relacionado con prácticas violentas, pero, a su vez, se acepta como prácticas avaladas por las instituciones sociales, políticas y culturales que promueven la violencia como recurso de solución de los conflictos sociales. Ideología contrastante de la cual se muestra evidencia en las guerras, la corrupción, la ilegalidad que legitima la defensa de aquello que pertenece a los hombres y se encuentra en peligro permanente de amenaza, como es el caso de las mujeres, las niñas, los niños, las ancianas, los ancianos y la naturaleza.

En los videojuegos se pelea y se violenta a quienes han ofendido, herido o matado a una persona, una familia, una comunidad, algún objeto simbólico que conforma la identidad de una sociedad, un pueblo, una cultura; es decir, la violencia está contenida en la narrativa de texto de los videos. El reconocimiento de la violencia por parte de los jóvenes reafirma la concepción y visión masculina que se tiene de la misma: es parte de la ritualidad del juego,



de la socialización e interacción y, por lo tanto, corresponde a la experiencia vicaria del "como si..."

Golpear y matar simbólicamente a tu adversario real y virtual es brindarle la venganza al personaje elegido y así resarcir la ofensa que narra la historia de la tragedia, con lo cual es posible devolver tanto al personaje como a su cultura y a su sociedad el honor perdido. Jugar por jugar los videos de peleas, piensan algunos jóvenes, representa una verdadera violencia, ya que no se están pensando ni reflexionando acerca de la narrativa del video. Es decir, se pierde el contexto de la historia, de los personajes y los motivos que los llevaron a tomar la decisión de hacerse peleadores, el verdadero significado que tiene la victoria.

Desde esta perspectiva, Celia Amorós (1990) plantea que la violencia es una antihermenéutica. Por tal razón, la autora destaca que la interpretación paraliza la violencia de la misma forma que la violencia paraliza la interpretación, por lo que el pensamiento es siempre una tregua hermenéutica. De ahí que destaque que la violencia es cerril y obstinada, es el antipensamiento que hace de la misoginia un cerrilismo. Con base en lo anterior, propone que la violencia de género tiene que ser pensamiento para salir del lugar de lo no-pensado, del lugar del no-reconocimiento, de la no-reciprocidad y, por tanto, de la violencia. Por ello, el pensamiento, como todo proceso emancipador, es fuente de pensamiento interpretativo, suministra nuevas claves de desciframiento de lo real al ser proyecto de construcción de lo real sobre lo ya pactado por el patriarcado.

En cuanto al hecho de que los videojuegos son parte de la cultura visual digital, de acuerdo a Darley (2002) éstos se relacionan con las formas culturales tecnologizadas, como son el cine y la televisión, experiencia que en los jóvenes es importante porque forma parte de su capital cultural. Son fuentes documentales, tecnologías contemporáneas de las que abrevan sus conocimientos visuales. De donde deriva el vínculo que les permite pasar mucho tiempo jugando aun cuando se reconozca que es una pérdida del tiempo, lo cual se relaciona con la supremacía de la condición genérica masculina, en el sentido de disponer del tiempo y espacio como recursos de los cuales los jóvenes varones, como tales, pueden disponer, gastar y despilfarrar en nombre del acto mismo y de las dimensiones del juego. Esta circunstancia se inscribe en la relación estrecha y dinámica del espectáculo y contenido de los videojuegos:



proyección de imágenes, inmersión en la animación de la historia y narrativa del juego, representación de la condición genérica, social, cultural, política, económica y etaria del conjunto que conforma las culturas juveniles.

Por ello, la atracción de las imágenes digitalizadas de los videojuegos es la apropiación de la representación de la realidad de un mundo jerárquicamente escenificado. Los jóvenes son seducidos por estas imágenes, mediante las cuales aprehenden el orden genérico dominante y socializan los contenidos de los mandatos culturales masculinos. Es en la simulación hechicera del juego (Baudrillard, citado por Darley) donde los jóvenes representan su condición genérica por medio de la apropiación e identificación de las imágenes digitalizadas de sus personajes favoritos. Esta apropiación e identificación están significadas en la subjetividad, identidad y sexualidad con la cual los jóvenes expresan la realidad jerárquica del mundo escenificado en la violencia.



Bibliografía

- Amorós, Celia (1990) "La violencia contra las mujeres y pactos patriarcales", en Virginia Maquieira y Cristina Sánchez (comp.) *Violencia y sociedad patriarcal*, Madrid, Pablo Iglesias, pp. 1-15.
- Cazés, Daniel (1998) *La perspectiva de género*, México, CONAPO/PRONAM.
- Corsi, Jorge y Graciela María Peyrú (2003) *Violencias sociales*, Barcelona, Ariel.
- Darley, Andrew (1999) "Procesos de la memoria: cronotopos genéricos", *La Ventana*, (revista de estudios de género) Universidad de Guadalajara, núm. 9, julio, pp. 8-43.
- (2002) *Cultura visual digital*, Barcelona, Paidós Comunicación.
- Del Valle, Teresa (1997) *Andamios para una nueva ciudad*, España, Cátedra.
- Foucault, Michel (1982) *Historia de la sexualidad 1. La voluntad de saber*, México, Siglo XXI.
- Godelier, Maurice (1986) *La producción de los grandes hombres. Poder y dominación masculina entre los Baruya de Nueva Guinea*, Madrid, Akal.
- Huerta Rojas, Fernando (2005) "Finezas y sutilezas misóginas en el juego del hombre", en Daniel Cazés y Fernando Huerta (coord.) *Los hombres ante la misoginia: miradas múltiples*, México, UNAM/Plaza y Valdés (en prensa).
- Imbert, Gerard (1990) *Los escenarios de la violencia*, Barcelona, Icaria.
- Kimmel, Michael S. (1998) "El desarrollo (de género) del subdesarrollo (de género): la producción simultánea de masculinidades hegemónicas y dependientes en Europa y Estados Unidos", en Teresa Valdés y José Olavarría, *Masculinidades y equidad de género en América Latina*, Santiago, Chile, Flacso, pp. 207-229.
- Lagarde, Marcela (1996) *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia*, Madrid, Horas y Horas.
- Lévy, Pierre (1999) *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós.
- Marqués, Josep-Vicent (1997) "Varón y patriarcado", en Teresa Valdés y José Olavarría, *Masculinidad/es. Poder y crisis*, Chile, Isis/Flacso (Ediciones de la Mujer, núm. 24) pp. 17-30.
- Mayans i Planells, Joan (2002) "Metáforas Ciborg. Narrativas y fábulas de las nuevas tecnologías como espacio de reflexión social" (presentado en el Congreso de L'Institut de Tecno-ètica) Observatorio para la Cibersociedad (<http://www.ub.es/antropo/caber>).
- Mora, Bely (2003) "Rituales de simulación y sociabilidad virtual", en <http://www.politicasnet.org/articulos>



- Reguillo, Rossana (2000) "La clandestina centralidad de la vida cotidiana", en Alicia Lindón (coord.) *La vida cotidiana y su espacio-temporalidad*, México, Anthropos/UNAM, pp. 77-93.
- Sánchez, Antulio (1997) *Territorios virtuales. De Internet hacia un nuevo concepto de la simulación*, México, Taurus.