

# Juegos *queer* y monstruos esperanzados con Twine

Claudia Costa Pederson



## ***Twine como hipertexto y tecnología queer***

### **TÍTULO ORIGINAL**

*Queer Games and Hopeful Monsters, Playing with Twine*

### **AUTOR**

Claudia Costa Pederson

### **TRADUCCIÓN**

Ximena Atristain

El **Centro de Cultura Digital** cuenta con la autorización del autor para la traducción y publicación de este artículo.

# ÍNDICE

---

1. Twine como hipertexto y tecnología *queer* | 8
2. Relatar historias | 15
3. #GamerGate [Portal del jugador] | 28
4. Monstruos *Queer* y Esperanzados Unidos | 35

Establecida desde hace tiempo como un modelo de investigación académica, la interpretación de los videojuegos como texto está siendo re-visada y re-estructurada. Al frente de esta reestructuración se encuentran las desarrolladoras feministas y *queer* Anna Antrophy, Charity Heartscape, Porpentine y Zoe Quinn, quienes trabajan con Twine, un software de hipertexto en código abierto.<sup>1</sup> Tomando como ejemplo su trabajo para representar un subconjunto de juegos *queer*, este ensayo explora el significado de la herramienta Twine para diversificar tanto el contenido como las estructuras de los juegos y, simultáneamente, los estudios de los juegos *queer* para ampliar las conceptualizaciones establecidas respecto a los juegos y su relación con el cambio social. Más allá de lo incidental y lo repetitivo, el retorno al hipertexto sugiere que la conceptualización de estas prácticas gira en contra de los modelos dominantes de mimesis entrelazadas y del carácter comercial de los juegos de entretenimiento *mainstream*. Los objetivos de este ensayo son explorar esta conceptualización y repensar el enfoque de las perspectivas académicas actuales sobre los videojuegos y su categorización con el fin de explorar los juegos como espacios donde las imaginaciones no normativas se cruzan.

---

1. Twine fue creado por el desarrollador de software Chris Klimas, en 2009.

En este sentido, una revisión de los juegos hechos en Twine por las desarrolladoras antes mencionadas, los muestra como prácticas concebidas para explorar los límites, sesgos y fronteras de los contenidos y las convenciones; es decir, la misma estructura de significado de los juegos nos recuerda que lo que constituye un “juego” sigue siendo una categoría controvertida.<sup>2</sup> Los juegos *queer*, incluyendo los juegos Twine, surgieron en el contexto del GamerGate: una oleada de ataques anónimos dirigidos a mujeres desarrolladoras y críticas, y del creciente interés por expandir las formas en las que entendemos y diseñamos juegos. Este antecedente se discute en el ensayo como una prueba más de que, a pesar de la tendencia de los estudios académicos por taxonomizar, las definiciones de lo que constituye un “juego” no son neutrales ni estables, sino que están profundamente ligadas al cambio social, cultural y tecnológico. En este contexto, el rechazo de las comunidades de desarrolladores de juegos feministas y *queer* para involucrarse en estos desafíos desde una perspectiva “nosotros vs. ellos” también se percibe como una de-

---

2. Mary Flanagan, *Critical Play, Radical Game Design* (Massachusetts, MA: MIT Press, 2009), 6-10. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, en *Queer Game Studies*, Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, eds. (Minneapolis y London: University of Minnesota Press, 2017), ix-xvi.

mostración de un compromiso más profundo para superar esa dicotomía, expandir la esfera de los juegos *queer* e involucrarse en múltiples comunidades.

Esta perspectiva cruzada es importante para entender las conexiones que se despliegan entre las comunidades de desarrolladoras de juegos, de teoría de arte digital y las instituciones de arte, pero también es muy importante examinar las bases históricas, mismas que se abordan poco en textos académicos. Los proyectos que mencionamos en este texto están conceptualmente vinculados con las nociones históricas del hipertexto como escritura híbrida, abarcando diversas tradiciones y formatos mediales que van desde la alta cultura hasta la cultura popular, y parte de formatos impresos hasta formatos digitales. En la práctica, están basados en las complejidades de los videojuegos y la cultura del juego con una mirada hacia el desarrollo de su potencial para crear espacios y experiencias emancipatorias y contranormativas. Desde esta perspectiva, los juegos *queer* tienen mucho en común con la visión de algunos proyectos de arte digital y de artistas ciberfeministas que trabajaron el hipertexto en los años noventa. En su conjunto, estos proyectos se entrecruzan en el análisis de la relación entre texto y estructuras de poder, y en el potencial de la tecnología para generar espacios de

resistencia. En este sentido, la definición de Adrienne Shaw y Bonni Ruberg sobre lo que hace a ciertos juegos *queer* resume los vínculos conceptuales que se entretienen a través de las prácticas históricas y contemporáneas respecto al género, el lenguaje y los juegos. En su planteamiento, estas prácticas “se comprometen a ver de manera diferente, a encontrar lo marginal entre líneas y a desbloquear el potencial no normativo que latente en los videojuegos”.<sup>3</sup>

Al mismo tiempo, los juegos *queer*, pueden también compartir intereses con las prácticas históricas en pro de la justicia social y experiencias de lo diferente, incluyen enfoques y formas variadas y son históricamente específicos.<sup>4</sup> Como una subcultura de los juegos *queer*, las desarrolladoras que utilizan Twine se resisten a la identificación asimilacionista. Desde esta perspectiva, la elección de herramientas gratuitas de diseño de juegos, de entre las que destaca precisamente Twine, se revela como parte del contenido y el concepto de las prácticas basadas en el cruce de la identidad y la cultura. En este espíritu, la última sección

---

3. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xxii.

4. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xx.

del ensayo reitera el impulso central en estos proyectos: su llamado a la colaboración.

### **Twine como hipertexto y tecnología *queer***

De acuerdo con los primeros teóricos del videojuego, en particular Janet Murray y Henry Jenkins, los juegos de computadora debían considerarse como el prototipo del hipertexto en acción.<sup>5</sup> Como ejemplo del llamado campo narratológico en los estudios de juegos, la visión de Murray y Jenkins sobre los videojuegos como una forma de hipertexto podría basarse en las teorías posestructuralistas alrededor de la escritura. El *quid* de estas teorías giraba en torno al rechazo tanto del texto como registro o representación, así como de la autoridad del autor a favor de comprender la escritura como un acto performativo, subrayando así la agencia del lector al aportar significados a un texto. En este sentido, tanto los narrativistas como los ludólogos (quienes en contraste entienden

---

5. Janet Murray y Henry Jenkins, a veces referidos como “narratólogos”, discuten la noción de videojuegos como hipertextos. Por el contrario, ludólogos como Espen Aarseth, rechazan este punto de vista. Aarseth propone que los videojuegos son ergódicos, o textos “vivos” en lugar de textos “narrados”. Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997).

los juegos como sistemas basados en reglas) señalaron la interactividad de los videojuegos y el rol del jugador como participante en términos meritorios, como ejemplos arquetípicos de la naturaleza performativa del texto en los espacios virtuales y la identidad performativa del jugador (visto como un agente que moldea el juego activamente).<sup>6</sup>

Esta postura reflejó el tono de la visión ciberutópica que predominó a principios de la década de los noventa, según la cual, el carácter no lineal de las tecnologías digitales y de las formas culturales digitales representaba la democracia y la agencia del individuo. En este contexto, la participación lúdica, la conectividad y el anonimato en los entornos virtuales fueron factores liberadores, muchas veces entendidos como una oportunidad para jugar, recrear y experimentar con la propia identidad,

---

6. Esto viene del enfoque de los teóricos norteamericanos respecto al postestructuralismo, surgido en Francia como forma de resistencia ante las nociones lineales y jerárquicas sobre la escritura y la autoría, después de 1968.

En Estados Unidos, los conceptos de juego inspirados en el postestructuralismo tienden hacia un determinismo tecnológico que remonta a McLuhan. En ese sentido, una suposición central es que los medios hipertextuales o interactivos representan el cambio del pensamiento lineal y cronológico a un pensamiento más orgánico y simultáneo. En consecuencia, de acuerdo con esta perspectiva, las formas no lineales o en red evidencian la interdependencia (de otros medios y otros usuarios de medios), este cambio se entiende positivamente; es decir, en contraste con los medios de formas lineales, los cuales, en comparación, se cree representan el pensamiento separado de los otros, fomentando así la fragmentación.

denominada comúnmente *ciborgiana*. Por ejemplo, la psicóloga Sherry Turkle escribió sobre los participantes de los MUDs (Dominios de Usuarios Múltiples, por sus siglas en inglés), subrayó las posibilidades performativas de estos espacios, argumentando que los participantes podrían verse como autores no sólo del texto sino de sí mismos.<sup>7</sup> A fin de cuentas, el ánimo para referir los videojuegos como texto surgió del discurso académico pensado para engrandecer al hasta entonces difamado medio más allá de los estudios que vinculaban los videojuegos con la violencia.<sup>8</sup> Cuando esto ocurrió, se prestó escasa atención crítica a la construcción de identidad que supuso la retórica del cyborg que, como varios teóricos postcoloniales señalaron entonces, constituía una disociación de la identidad y el cuerpo de sus constructos físicos, incluidas sus dimensiones históricas.<sup>9</sup>

Sin embargo, si se les considera en un contexto más amplio de la literatura contemporánea que aborda

---

7. Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (New York: Simon and Schuster, 1995).

8. Como advierten Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, el estudio de los videojuegos se estructura por medio de una serie de dicotomías: "narratología / ludología, producción / recepción, control / agencia, éxito / fracaso". Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, "Introduction, Imagining Queer Game Studies", x.

9. María Fernandez, "Postcolonial Media Theory", en *Art Journal* Fall 1999, 59-73.

el hipertexto, el impulso por definir los videojuegos como tal adquiere un significado expandido, más allá de sólo entenderlo como una categoría estrecha dentro de los estudios de juegos. Para Noah Wardrip-Fruin, Nick Montfort y Katherine Hayles —los teóricos del hipertexto más sobresalientes—, el énfasis radica en teorizar sobre el hipertexto como una formación híbrida. Enfocados en cómo el hipertexto, al ser una forma de comunicación no lineal, está presente en muchos formatos que precedieron a los medios digitales. Las apostillas, las notas al pie de página y los índices son ejemplos de los componentes no lineales tangibles en artículos y libros. La literatura con alusiones intertextuales a otras novelas o tiempos históricos también era considerada como hipertexto. El relato del escritor y poeta argentino Jorge Luis Borges titulado “El jardín de los senderos que se bifurcan” (1941) ha sido particularmente señalado como texto precursor por excelencia del hipertexto en formato electrónico.<sup>10</sup>

Si bien se subraya que las formas predigitales ya eran hipertextuales, varios teóricos también buscaron

---

10. Noah Wardrip-Fruin y Nick Montfort, eds., *The New Media Reader* (Cambridge: MIT Press, 2003). Para una revisión más reciente de la historia del hipertexto y el texto electrónico, ver: N. Katherine Hayles, “Electronic Literature: what is it?”, en *The Electronic Literature Organization Vol. 1.0* (enero 2, 2007), disponible en, <https://eliterature.org/pad/elip.html>.

concebir el término en un contexto específico de formas computarizadas.<sup>11</sup> (En este sentido, el hipertexto se refiere a los vínculos que aparecen en pantallas de una computadora y que al activarse conectan al lector a otros sitios a partir de textos, sonidos o imágenes).<sup>12</sup> Aquí es de particular relevancia el concepto de Hayles de hipertexto o literatura electrónica el cual se basa en los contextos existentes tanto de la cultura como del conocimiento sobre “fuentes tipográficas, convenciones de impresión y formatos literarios impresos”, y de los medios en línea más populares incluyendo “juegos de computadora, películas, animación, artes digitales, diseño gráfico, y cultura visual electrónica”.<sup>13</sup> En este sentido, Hayles caracteriza el hipertexto en relación a identidades anteriores propuestas por el feminismo con la identidad cyborg, como un “monstruo

---

11. El término hipertexto, junto con el concepto de hipermedia, fue acuñado por el autor Ted Nelson en 1963. Hyper, del prefijo griego ὑπερ significa “sobre” o “más allá”, y tiene un origen común con el prefijo “super” del latín. Significa la superación de las limitaciones lineales previas del texto escrito. Ted Nelson, *Literary Machines: The report on, and of, Project Xanadu concerning word processing, electronic publishing, hypertext, thinkertoys, tomorrow's intellectual revolution, and certain other topics including knowledge, education and freedom* (Sausalito, California: Mindful Press, 1981).

12. El *Aspen Movie Map* desarrollado en el MIT en colaboración con el cineasta Andrew Lippman en 1978 es la primera aplicación del hipermedia, que permite a la gente navegar un paisaje virtual modelado de maneras no lineales en Aspen, Colorado.

13. N. Katherine Hayles, “Electronic Literature: what is it?”.

esperanzado” o una “zona de intercambio” en donde se reúnen tradiciones dispares, formatos de medios y conocimientos, no necesariamente de forma armónica, sino interconectadas cuyo fin es gestionar, probar y repensar las suposiciones, las expectativas y los límites relacionados tanto a la forma como a la identidad.<sup>14</sup> En este contexto, Hayles también acentúa el significado de “la estructura y especificidad del código subyacente” o del software, como parte central del significado de una forma hipertextual propia.

Las ideas de Hayles resultan puntuales para entender el trasfondo de las prácticas que se discuten en este ensayo tanto como expresiones de formas no jerárquicas y como construcciones de identidades. Estos “monstruos esperanzados” históricos resuenan en los juegos *queer* contemporáneos. Por ejemplo, en los juegos Twine hechos por desarrolladoras feministas y *queer*, el efecto de los “monstruos esperanzados” reaparece, esta vez para interrelacionar la evasión de la estética realista en los juegos *mainstream* con el rechazo del modelo mercantil de la industria de videojuegos. Por otro lado, el hecho

---

14. N. Katherine Hayles, “Electronic Literature: what is it?”. Hayles fue, como otras cyberfeministas, influenciada por el famoso “El Manifiesto Cyborg” de Donna Haraway, un llamado a volver a pensar y volver a alinear el pensamiento feminista junto con la identidad en red y mixta del cyborg.

de que las desarrolladoras feministas y *queer* usen esta herramienta también representa un reconocimiento del potencial significativo que tiene este software para ampliar nuestras visiones respecto a lo que define un juego. Formalmente, además de ser un software gratuito, Twine se diseñó como una herramienta fácil de usar, sin requerir habilidades de programación. En principio, Twine permite la creación y distribución de juegos libremente, y es en este espíritu que los diseñadores de enfoque feminista y *queer* comparten sus puntos de vista e historias personales para contribuir a la proliferación de diversas formas de crear, llevar a cabo y entender el juego. Twine puede entenderse propiamente como una tecnología *queer*, término propuesto por el artista y activista *queer* Zach Blas, en relación a las tecnologías que interrogan material y conceptualmente las lógicas binarias. Blas argumenta que las tecnologías *queer* “resisten a las formaciones heteronormativas del control tecnológico”, y por lo mismo pueden utilizarse en favor de “la comunidad *queer* con herramientas prácticas /discursivas para el activismo, la resistencia y el empoderamiento”.<sup>15</sup>

---

15. Zach Blas, “Queer Technologies”, presentación del artista en ISEA 2008, Singapur, disponible en <http://www.isea2008singapore.org/abstract/s-z/p217.html>. Wendy Hui Kyong Chun discute ampliamente la idea de que el software y el hardware ya están inscritos con ideologías raciales y de género en *Programmed Visions: Software and Memory*

## Relatar historias

Ya en 1996, el teórico Lev Manovich, entre otros más, discutía sobre el valor otorgado al realismo o la mimesis en las representaciones simuladas como un desarrollo vinculado a su mercantilización. En este sentido, Manovich advirtió que era posible cuantificar cada dimensión de las representaciones digitales; así también también es posible asignar cifras exactas a sus componentes en el software, incluyendo detalles, cantidad de colores, formas y movimientos:

Las cifras que caracterizan al realismo digital reflejan simultáneamente algo más: los costos. Más banda ancha, más alta resolución y procesadores más rápidos resultan en un efecto realista más potente —y más costoso. El punto esencial: es posible medir el efecto realista de una representación digital en dólares. El realismo se ha convertido en una mercancía. Se puede comprar y vender como cualquier otra cosa.<sup>16</sup>

---

(Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2011). Ver además, Gregory L. Bagnall, “Queer(ing) Gaming Technologies, Thinking on Constructions of Normativity Inscribed in Digital Gaming Hardware”, en *Queer Game Studies*, Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, eds., 135-143.

16. Lev Manovich, “Global Algorithm 1.3: The Aesthetics of Virtual Worlds: Report from Los Angeles”.

Como ejemplos de ello, Manovich cita el surgimiento de compañías proveedoras de imágenes y compañías que generan y venden modelos geométricos 3D listos para usarse, los cuales cobran según la resolución y el detalle de las imágenes. Las imágenes de baja resolución se venden a menor precio en comparación con las de mayor resolución o “más realistas”, que son más costosas. Manovich también vaticina la probabilidad de que en el futuro surjan modelos de pago similares en mundos virtuales de mayor resolución. Mientras que esta predicción todavía no sucede, los costos vinculados a la producción de experiencias de videojuegos cada vez más realistas o miméticas y cercanas al realismo cinematográfico, son un factor crucial en el aumento de los costos de producción de juegos, su comercialización y mercadotecnia, con presupuestos que compiten con los éxitos de Hollywood.<sup>17</sup> Una de las principales consecuencias de esta tendencia es que la industria de los videojuegos toma el camino más seguro, al seguir fórmulas ya comprobadas. Dado que el realismo y la comercialización están intrínsecamente ligados, como señala la desarrolladora de Twine, Anna Anthropy:

---

17. T. C., “Why video games are so expensive to produce”, *The Economist*, Sept. 25, 2014, disponible en, <http://www.economist.com/blogs/economist-explains/2014/09/economist-explains-15>.

Con tanto dinero en juego, las editoriales y los accionistas no permitirán un juego experimental tanto en términos de contenido como de diseño. La editorial invertirá lo mínimo posible para diferenciar su juego de los demás juegos que siguen un modelo previamente establecido que vendan a su público previamente establecido.<sup>18</sup>

Como resultado, los videojuegos son cada vez más insulares y homogéneos. Al cultivar y buscar satisfacer los gustos estéticos de un pequeño segmento de la población (hombres blancos), la cultura dominante del videojugador representa cada vez más una sola perspectiva.

En contraste, los juegos de Twine con perspectiva *queer* pueden verse como una respuesta ingeniosa a la prevalencia de la estética realista en los juegos *mainstream*, ya que se basan en narrativas autobiográficas. De esta forma, también usan el realismo como una construcción o idea y no como una aproximación a “la verdad”, como sucede en los juegos *mainstream*. En cambio, esta alternativa encarna narrativas estructuradas por

---

18. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form* (New York: Seven Stories Press, 2012), 6.

la naturaleza fragmentaria, no lineal e interseccional de la memoria a veces mezclando hechos y ficciones, pasado y presente; deconstruyendo la linealidad de la progresión temporal y las dicotomías convencionales entre realidad e imaginación.

La decisión de no usar gráficos realistas no sólo sirve para centrar la atención en el contenido de los juegos, sino que es en sí una estrategia de significación. Señala lo que es reprimido, no representado u obliterado en el realismo tecnófilo de lo mercantilizado: las ambigüedades, pluralidades y complejidades de la experiencia humana, parafraseando a Anthropy. La ausencia de gráficos realistas también reconfigura el juego como otro espacio para contrarrestar lo que Anthropy llama la perspectiva única de la ingeniería y del capitalismo de riesgo, el realismo de “orcós, elfos y fantasías de tener el poder de cumplir tus deseos”.<sup>19</sup> Nombrado a partir de la noción “utopía *queer*” de José Esteban Muñoz, los hilos de este espacio se tejen a través de las fracturas del trauma, la pérdida y la muerte; así como en las reverberaciones del amor, la pasión y el placer. Entretejidas, estas madejas producen un espacio para los discursos creativos y críticos que

---

19. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, 160.

hablan de otras verdades, otras historias y otras formas de ser y mirar. Estos espacios hacen posible recrear el juego en las grietas, para facilitar su rearticulación en los lenguajes múltiples de las formas de identificación y pertenencia híbridas e interseccionales.

Desde esta perspectiva, Zoe Quinn, una importante desarrolladora de juegos Twine, creó junto con el escritor Patrick Lindsey *Depression Quest* (2013), un juego basado sutilmente en una combinación de sus luchas personales contra la depresión a lo largo de sus vidas. El proyecto fue concebido como una herramienta de concientización y de recaudación de fondos para la organización Línea de prevención del suicidio (cuando los jugadores deciden comprarlo, un porcentaje del pago se dona a dicha organización).

*Depression Quest* consta de una serie de escenarios en los que el jugador adopta el personaje de una persona afligida por la depresión que trata de lidiar con la enfermedad y un posible tratamiento en medio del aluvión de situaciones de la vida cotidiana, incluyendo relaciones íntimas, el trabajo y la escuela. La experiencia de la depresión se logra mediante una estética dispersa, combinando texto en negro e imágenes atenuadas sobre fondos grises y granulados, con una partitura repetitiva e inquietante. Como en los juegos de rol convencionales, *Depression Quest* se va desarrollando según las

decisiones que toma el jugador, desplegadas como indicaciones después de cada uno de los escenarios presentados. Sin embargo, el juego evita la linealidad de los clics causa-efecto a favor de simular elecciones para enfatizar aún más las limitaciones del control emocional en experiencias depresivas. Con esta finalidad el jugador se enfrenta tanto a opciones disponibles como a opciones no disponibles: las opciones disponibles aparecen en letras doradas, mientras que las oraciones no seleccionables aparecen tachadas en letras azules y representan las limitaciones que percibe el personaje. Debajo de las opciones disponibles para el jugador, aparece la bitácora del personaje que incluye anotaciones sobre su carácter, datos que muestran su nivel de depresión, si está o no en terapia o si está actualmente medicado. A partir de la manipulación sencilla de la forma hipertextual de Twine y del sonido ambiental, *Depression Quest* logra recrear de manera efectiva experiencias individuales de alienación, en este caso el debilitamiento de la depresión, un tema que los juegos convencionales evitan. El juego también es importante por su significado histórico, ya que se erige como el primer blanco de los ataques en la controversia GamerGate, como explicaré más adelante.

Al igual que Quinn, la desarrolladora transgénero, Porpentine Charity Heartscape (conocida como Porpentine)

utiliza Twine para explorar temas relacionados con el trauma. Sin embargo, a diferencia de Queen, los juegos de Porpentine no son tan enfáticamente educativos, sino de un tono más literario. *Howling Dogs* (2012, E.U.), un juego de Twine que colocó al desarrollador en el centro de atención, es prototípico de la sensibilidad de diseño distintiva de Porpentine. El desarrollador creó el juego en una semana, poco antes de comenzar su terapia de sustitución hormonal en 2012, mientras vivía en un granero remodelado, propiedad de un amigo. *Howling Dogs* se presta a ser entendida como una meditación lúdica sobre la relación entre la visualidad y los mecanismos disciplinares. El juego adopta una postura crítica hacia la orientación escopófila de los videojuegos *mainstream*, en específico frente a la inclinación por el recurso de realismo cinematográfico y el placer visual. En contraste, *Howling Dogs* aborda el dominio de lo ocular parafraseando obras literarias que exploran “el ver” o la mirada como parte integral de los sistemas de conocimiento y las relaciones de poder. *Howling Dogs* ubica al jugador en un espacio metálico confinado lleno de luces fluorescentes. La locación no se especifica, excepto por una referencia a un hospital. El espacio tiene una máquina dispensadora de alimentos, un bote de basura, un baño, una regadera y una estación de realidad virtual. El juego involucra

rondas sucesivas de cuidado del cuerpo: comer, beber, limpieza, aseo personal y sueño, entremezcladas con sesiones de visualización de la realidad virtual. Las tareas se interrelacionan al pedirle al jugador repetir la rutina de cuidados, algo necesario para desbloquear el visor de realidad virtual.

Porpentine plantea un escenario que hace alusión a un engaño muy conocido en los videojuegos: el agotamiento, un proceso de participación en tareas repetitivas para establecer la expectativa de una recompensa final. Sin embargo, *Howling Dogs* frustra esta expectativa; los escenarios de realidad virtual se centran en temas conectados a la objetivación del cuerpo. Las sesiones de realidad virtual, cortas e intermitentes, incluyen historias sobre cuerpos femeninos relacionadas con la muerte, el asesinato, el canibalismo, la ejecución y el sacrificio: el jugador asiste al funeral de su madre; colabora en el asesinato de un hombre abusador; es un caníbal en una guerra en Marte; es una santa o bruja a punto de ir a la hoguera; es una emperatriz infanta preparándose para ser sacrificada en un ritual.

A medida que la narrativa se desenvuelve a través de estos personajes, situaciones, tiempos y lugares no relacionados, el puntaje se utiliza estratégicamente para evocar emociones fragmentadas y fugaces: reflejos

del mar, bosques, piedras de río, un cielo en llamas, y el destello de los fuegos artificiales de un festival. El juego niega este supuesto tan común sobre la separación de los espacios reales y virtuales; en cada retorno a la celda, el jugador se enfrenta a condiciones cada vez más deterioradas. Conforme el bote de basura y la regadera se estropean, el espacio de la celda hace muy poco por ofrecer un respiro a la intensa abyección y violencia común en los escenarios de realidad virtual. De ese modo, ni el espacio real ni el virtual ofrecen al jugador ninguna especie de escape ni gozo. Más bien, el tema, la narrativa y la forma del juego reflejan y repiten la estructura circular de cada una. Además, este concepto sugiere que el significado de *Howling Dogs* no se aleja de los temas relacionados con deconstruir y proponer una alegoría a la mirada.

Las citas al inicio y al final del juego dan al jugador una pista de estos intereses y sus raíces en la literatura. El juego abre con una cita de *The Day He Himself Shall Wipe My Tears Away* (1972) del escritor japonés Kenzaburo Oe (esta cita, que hace referencia a perros que aullan, también inspiró el título del juego). Considerada una parodia y una acusación formal a la literatura nihilista y al suicidio de Yukio Mishima, la narrativa de este libro gira sobre el ver, también se caracteriza por sus juegos de puntuación

y su circularidad estructurada.<sup>20</sup> Mishima aparece como el protagonista institucionalizado no identificado, confinado a una cama de hospital. Postrado ahí, alucina su muerte por un cáncer imaginario en un alejamiento de la realidad en espiral que lo lleva a los recuerdos de un padre controlador que lo atormentan. Las visiones nihilistas del nacionalismo masculinista y el militarismo compartido entre el protagonista del libro y su padre, se expresan metonímicamente mediante los *goggles* de celofán y los audífonos que usa el protagonista. Estos son el único legado de su padre, objetos que lleva puestos en su suicidio después de un intento fallido de acabar con la vida del emperador a finales de la Segunda Guerra Mundial. Trazando paralelismos con la propia vida de Mishima, quien se suicidó en una protesta nacionalista muy conocida en 1970, *The Day*

---

20. Yukio Mishima (1925-1970) es considerado el escritor de vanguardia japonés más importante de la posguerra, cuya obra se caracteriza por una estética futurista fuertemente relacionada con la aceptación de la hipermasculinidad, la misoginia, el militarismo, la guerra y el nacionalismo del futurismo italiano. Un prolífico escritor, actor, cineasta e icono *queer* (él mismo era un hombre *queer* de clóset), Mishima también era el líder de un grupo extremista-nacionalista. Junto con otros miembros, estuvo involucrado en un golpe de Estado en 1970, destinado a replegar los valores impuestos por Occidente, los cuales veía como un cáncer que se extendía y debilitaba a Japón (llamó a restablecer el honor de Japón, es decir, restaurar la divinidad del emperador, fortalecer el ejército de Japón y derogar la constitución pacifista del país). El golpe fracasó, terminando con el suicidio ritual o *seppuku* de Mishima, en el cuartel general de Japón.

*He Himself Shall Wipe My Tears Away* sugiere, en última instancia, que su acto, lejos de representar una victoria moral, como afirman los nacionalistas en el Japón de hoy, indica el reiterado fracaso de Mishima para aceptar un trauma y pérdida profundas.<sup>21</sup>

La cita que cierra el juego es del teólogo australiano John Hull, conocido por sus reflexiones acerca de la ceguera. Hull exploró esta experiencia en varios libros, a través de poesía y narrativa. Su obra entretiene relatos biográficos y un análisis sobre las actitudes negativas hacia la ceguera amparadas por una cultura vidente.<sup>22</sup> Al referirse a estas obras, Porpentine da una explicación adicional de la concepción de *Howling Dogs* como un juego de construcción que integra narrativas, temas y formas exploradas previamente en las diversas tradiciones literarias impresas. No sólo les rinde homenaje, el juego también expande estas tradiciones. Lo más notable de la obra de Porpentine es que comparte una preocu-

---

21. Además, el libro representa una extensión del activismo antimilitarista de Kenzaburo Oe, incluyendo su rechazo a la ambivalencia de Japón frente a los sobrevivientes de la bomba atómica, que enfrentan discriminación de rutina debido a los prejuicios arraigados contra los cuerpos discapacitados y por ser un recordatorio de la derrota de la nación.

22. Además, Hull se convirtió en un destacado defensor de las cuestiones de justicia social y, en particular, las relativas a las personas discapacitadas tanto en Occidente como en Asia.

pación central por examinar y contrarrestar los efectos deshumanizadores u objetivistas de la visión orientada a lo lineal, y sus fundamentos en los sistemas dualistas de pensamiento (mente-cuerpo; realidad-ficción, etc). Es en este contexto que la diseñadora sitúa su trabajo como una exploración del potencial del videojuego para contribuir a la conexión y a la formación de comunidad. Para Porpentine, la finalidad es crear juegos que se “toquen... de manera que haya la menor separación posible entre ellos”.<sup>23</sup> De manera similar, Carla Ellison, otra crítica y colega creadora de juegos de Twine, compara este tipo de juegos con una “mecánica de la intimidad”.<sup>24</sup>

El tacto y la intimidad también aparecen en los juegos de Anna Anthropy, por lo general en referencia al erotismo *queer*. El juego de diez segundos *Queers in Love at the End of the World* (2013, US), ilustra perfectamente la habilidad de la desarrolladora para diseñar un juego elegante y *queer* en Twine. El juego gira en torno a un encuentro íntimo, mientras un cronómetro en la parte

---

23. Emily Short, “Interview with Porpentine, author of *Howling Dogs*”, noviembre 23, 2012, disponible en, <https://emshort.blog/2012/11/23/interview-with-porpenintine-author-of-howling-dogs/>.

24. Laura Hudson, “Twine, the Video-Game Technology for All”, *The New York Times Magazine*, Nov 19, 2014, disponible en, [https://www.nytimes.com/2014/11/23/magazine/Twine-the-video-game-technology-for-all.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2014/11/23/magazine/Twine-the-video-game-technology-for-all.html?_r=0).

superior izquierda de la pantalla en cuenta regresiva apresura al jugador antes de que “todo desaparezca”. La posdata del juego dice: “Cuando nos tenemos el uno al otro, tenemos todo”. Anthropy escribió sobre este juego: “Si sólo tuvieras diez segundos con tu pareja, ¿qué le harías?, ¿qué le dirías?” añadiendo que *Queers in Love at the End of the World*, “es un juego sobre el poder transformador y trascendental del amor *queer*, dedicado a todos los *queer* que he amado, sin importar la brevedad o por cuánto tiempo”.<sup>25</sup>

Al ser un juego que se concentra en el tiempo que transcurre, *Queers in Love at the End of the World* evita las representaciones objetivizantes y voyeristas de la sexualidad *queer*, haciendo de la memoria *queer* una inquietud central. Transgrede el videojuego como un espacio centrado en lo masculino, reclamándolo como una forma mnemónica de identidad y comunidad *queer*. Además, el juego es característico de la concepción de Anthropy de los juegos como “zines”, un término que evoca el ethos Hágalo Usted Mismo de la cultura del fanzine de los años noventa. En este caso, utilizado para referir a juegos breves basados en experiencias personales. Desde esta perspectiva, Anthropy imagina juegos

---

25. Anna Anthropy, disponible en <http://auntiepixelante.com/?p=2205>.

que, como los fanzines, se ubican en las economías del don o el intercambio. Al evocar la cultura del fanzine, Anthropy imagina un tipo específico de aficionados a los juegos que, contrarios a la perspectiva única de la industria, surge de la identificación interseccional y contranormativa; en sus palabras, de “una pluralidad de voces... un espectro de experiencias más amplio... una gama de perspectivas más extensa”.<sup>26</sup>

### **#GamerGate [Portal del jugador]**

Como podría preverse, un enfoque del diseño de juegos, núcleo de la comunidad Twine feminista y *queer*, no fue bien recibido por completo dentro del círculo de los juegos comerciales. Como efecto, Twine está asociado al crecimiento de la cultura de los juegos *queer*, pero también con lo que se ha señalado mediáticamente como su némesis cultural, el [GamerGate](#). Aunque el acoso en línea tiene una larga historia en la cultura del videojuego, el término se refiere al incremento un problema que involucra a un grupo poco organizado y anónimo que se autoidentifica en Twitter con el hashtag #GamerGate.

---

26. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, 8.

En su momento más álgido en 2014, los incidentes relacionados con el #GamerGate incluyeron el *doxing* (investigar y difundir información de identificación personal de una persona), *hacking* (intervenir las diversas redes sociales y cuentas digitales del objetivo), *SWATing* (hacer una llamada falsa a los servicios de emergencia para enviar un gran agentes de policía armados a una dirección personal), así como llamadas y publicaciones en línea con amenazas de asalto, violación y asesinato.

Los medios *mainstream* retrataron al GamerGate como una especie de cruzada antifeminista, señalando a Quinn como ejemplo. Estos reportajes enfocados en los señalamientos a Quinn después de que un inconforme denunciara públicamente en las reseñas de videojuegos en línea que el reconocimiento de *Depression Quest* era el resultado de su relación romántica con una periodista. Más adelante se retractó pero para entonces el acoso en línea se había expandido de forma virulenta. Del mismo modo, el caso de Anita Sarkeesian, crítica de los medios y fundadora de [Feminist Frequency](#), también se usó para señalar la misoginia cuya raíz se ubicaba en las acciones de GamerGate. A principios de 2011, Sarseeikian se inició como conductora de una serie en YouTube titulada *Tropes versus Women in Video-games*, para discutir la imagen sexista y perjudicial de

las mujeres en los videojuegos. Y aunque desde sus inicios la serie abordaba comentarios de odio en línea, en 2014 el acoso anónimo asociado con GamerGate dio un giro mucho más perverso. Al igual que Quinn, Anita recibió amenazas de violación y muerte, también su información confidencial fue publicada por un anónimo incluyendo la dirección de su casa. En vísperas de una conferencia que daría en la Universidad de Utah, hubo llamadas de personas que decían estar afiliadas con GamerGate que amenazaban con tiroteos masivos, aludiendo a una “masacre estilo Montreal” contra ella, su público y contra los estudiantes del Centro para las Mujeres más cercano. Para ese momento del GamerGate, tanto Quinn como Sarkeesian, entre otras mujeres que también eran amenazadas, se sintieron obligadas a huir de sus casas.<sup>27</sup> Posteriormente, muchos de los que fueron blanco de estos ataques, incluidos diseñadores y periodistas mujeres, hombres y *queers*, interesados en cuestiones de género, sexualidad y juegos, optaron por trabajar fuera del ámbito público o por abandonar

---

27. Un documental de reciente lanzamiento titulado *GTFO* (2015), cuyo nombre es un acrónimo de internet utilizado para expresar indignación o incredulidad, destaca los incidentes de GamerGate ubicándolos dentro en del contexto más amplio de la cultura masculina tóxica dentro del marco de los videojuegos y la industria de juegos.

el campo.<sup>28</sup> Quinn, Sarkeesian y muchas otras mujeres afectadas, unieron esfuerzos para desarrollar iniciativas de financiamiento colectivo, lideradas por mujeres enfocadas en la investigación y la lucha contra el acoso en línea.<sup>29</sup> Por ejemplo, en este tipo de iniciativas, Quinn creó la red Crash Override, una “línea de ayuda para casos de crisis, grupo de defensa y centro de recursos” para personas que experimentan abusos en línea.

---

28. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xxi.

29. Hasta la fecha, los esfuerzos oficiales para discutir el GamerGate han fracasado, han sido inconsistentes y a veces degradantes. El Buró Federal de Investigaciones (FBI, del inglés Federal Bureau of Investigation) realizó investigaciones de algunas de las amenazas, pero no pudo identificar a los autores o se negó a procesar a los sospechosos, alegando barreras jurisdiccionales. El reporte del FBI sobre el GamerGate está disponible en <https://vault.fbi.gov/gamergate/Gamergate%20Part%2001%20of%2001/view>. Según el reportero de *The Guardian*, Leith Alexander, ni el sistema legal ni la policía están en condiciones de ayudar a las víctimas. Los funcionarios no cuentan con formación técnica en la protección de cuentas y datos personales, ni conocimientos sobre la dinámica de las comunidades en línea. Y es común que no investiguen sin no existen amenazas específicas, esperando que los blancos soporten el abuso para que la policía pueda reunir evidencia. De igual manera, los tribunales necesitan que las víctimas presenten evidencia de las agresiones, a menudo citando la renuencia a criminalizar lo verbal. Y la industria digital, incluyendo las compañías de videojuegos, opta por soluciones técnicas, como bloquear, reportar o silenciar a los infractores. Raramente alguien es suspendido-. En todos estos casos, recae en las víctimas lidiar con el acoso. Leight Alexander, “Online Abuse, How Women are Fighting Back”, *The Guardian*, abril 13, 2016, disponible en, <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/13/online-abuse-how-women-are-fighting-back>.

Crash Override cuenta con el apoyo de donadores individuales y del grupo de Anita Sarkeesian, Feminist Frequency. Otras organizaciones similares dirigidas por mujeres también están buscando expandir las investigaciones sobre el acoso en línea más allá de las reflexiones simplistas sobre tecnologías, espacios y comunidades digitales como emancipadoras u opresoras.<sup>30</sup> Por ejemplo,

---

30. La falta de investigación sobre el acoso en línea es el factor principal de las respuestas insuficientes de los funcionarios, se espera que el informe de la Comisión de banda ancha de las Naciones Unidas sobre violencia cibernética de género, titulado “Cyber Violence Against Women and Girls: A World-Wide Wake-Up Call” haga una contribución significativa a un mayor entendimiento del asunto. En su formato actual, el informe no alcanza esas expectativas. Las mayores trampas incluyen enmarcar a los escritores de GamerGate en correlaciones infundadas entre videojuegos y violencia, y definiciones demasiado generalizadas de violencia cibernética contra mujeres y niñas que abarcan además del abuso en línea, el tráfico sexual y la pornografía. Igualmente problemáticas son las recomendaciones dadas a los escritores, que dependen de que los estados nacionales sean responsables de “supervisar” y hacer cumplir la “rendición de cuentas” a través de la vigilancia discrecional y la censura de la actividad en línea de los ciudadanos. Como tal, el informe no hace sino respaldar una visión paternalista del Estado-nación como custodio de niñas y mujeres. Curiosamente, las mujeres amenazadas en GamerGate, incluyendo a Quinn y Sarkeesian, que fueron reportadas en el informe y en ambos casos invitadas a testificar en el panel celebrado en las Naciones Unidas para su liberación, no fueron consultadas acerca del contenido y/o posibles recomendaciones. En el momento de escribir este ensayo el documento estaba en revisión. Se accedió a esta versión el 20/02/2017. Además, el libro de Quinn titulado, *Crash Override: How to Save the Internet from Itself*, Basado en sus experiencias como blanco principal de ataques en GamerGate, está próximo a salir.

Jamia Wilson, directora ejecutiva de Mujeres, Acción y Medios (WAM, por sus siglas en inglés), habla sobre el sesgo ahistórico de los reportajes de los medios de comunicación sobre el acoso en línea, incluidos la mayoría de los reportajes sobre GamerGate, como característica principal y constante en la percepción pública como si se tratara de un fenómeno nuevo. En este sentido, Wilson cita el correo de odio enviado a Martin Luther King Jr., como ejemplo del acoso y la intimidación previa al internet diseñado para perpetuar el estatus-quo (de segregación racial).<sup>31</sup>

Desde esta perspectiva, GamerGate representa otro ejemplo del uso de los medios, en este caso de los videojuegos, con el efecto de dividir, bajo el disfraz de vigilancia cultural. Pese a todo, contrario a la imagen negativa que tuvo el GamerGate en los medios, la comunidad de videojuegos *queer* se niega a equiparar al GamerGate con el conjunto de cultura de juegos o con la autodenominada “comunidad *gamer*”, sino más

---

31. Leight Alexander, “Online Abuse, How Women are Fighting Back”, *The Guardian*, abril 13, 2016, disponible en <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/13/online-abuse-how-women-are-fighting-back>. Como otro ejemplo, Kenzaburo Oe, el autor en quien se inspiró Porpentine para hacer su juego *Howling Dogs*, es blanco de de correos de odio anónimos debido a su abierta oposición al nacionalismo y el militarismo.

bien se entiende como una manifestación representativa de una perspectiva que a veces se cruza dentro de la multiplicidad de otras perspectivas, comunidades e historias que conforman la cultura del juego. En contraste, las comunidades de videojuegos *queer* se caracterizan por la creencia y la esperanza de forjar una cultura del juego más inclusiva. En la situación presente, esta ambigüedad sugiere que los videojuegos y la cultura del videojuego se entienden mejor como espacios a la vez opresivos y emancipadores.

Es desde este ángulo que Bonnie Ruberg y Adrienne Shaw observan el GamerGate como un fenómeno “diverso tanto por sus participantes como por sus víctimas”.<sup>32</sup> Lo interpretan como una zona de varias perspectivas en cuestiones de inclusión, que va desde aquellos que se ven a sí mismos como “defensores” de la cultura del videojuego, a la que perciben bajo la amenaza de “foráneos”, hasta los que argumentan que la cultura del videojuego es lo suficientemente incluyente, y que decir lo contrario descalifica “injustamente” a los juegos comerciales.<sup>33</sup>

Asimismo, Adrienne Shaw sostiene que la forma-

---

32. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xx.

33. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xx-xxi.

ción de comunidad en torno a los espacios de juego no es monolítica, sino que su estructura se basa en la camaradería: tanto en intereses comunes como en experiencias compartidas de opresión y exclusión. En ese sentido, Shaw entiende las comunidades como formaciones “múltiples y superpuestas, de coalición e interseccionales”.<sup>34</sup> Contrario a la opinión de algunos partidarios del GamerGate, históricamente las comunidades feministas y *queer* situadas en torno de los juegos, son similares: diversas y fragmentadas, a veces superpuestas y a veces en tensión. Irónicamente, Shaw señala que GamerGate mostró un punto de convergencia e interacción para conectar y formar vínculos y coaliciones entre comunidades interesadas en la diversidad de los videojuegos desde perspectivas similares de la crítica cultural y el cambio social.

## **Monstruos *Queer* y Esperanzados Unidos**

En medio de los desafíos y las dificultades que surgieron del GamerGate, la comunidad artística, y con más precisión

---

34. Adrienne Shaw, “The Trouble with Communities”, en *Queer Game Studies*, 155.

la comunidad de arte digital se convirtió en una de las partidarias más importantes del videojuego feminista y *queer*.<sup>35</sup> Es en este contexto, en los últimos cinco años, y en otros espacios —incluyendo la escena de los desarrolladores de juegos independientes, donde el trabajo de Quinn, Porpentine y Anthropy ha alcanzado mayor reconocimiento en el mundo del arte *mainstream*.<sup>36</sup> Tanto *Queers in Love at the End of the World* como *Howling Dogs* forman parte de la *Net Art Anthology* de *Rhizome*, un archivo en línea de net art lanzado en 2016. Ese mismo año, el área de nuevos medios del New Museum de Nueva York comisionó a Porpentine y a otras dos desarrolladoras de Twine, Brenda Neotonomie y Sloane, la creación de un nuevo juego para la serie “First Look: New Art Online” de la colección del museo. El resultado fue,

---

35. Los partidarios también incluyen teóricos cuyo trabajo surgió en la década de 1990, en el contexto de prolíficos estudios académicos críticos sobre cuestiones de raza, género y espacios digitales, entre ellos Lisa Nakamura, a quien Adrienne Shaw nombra como una académica empática. “The Trouble with Communities”, en *Queer Game Studies*, 155. Los artistas emergentes de la cultura activista táctica de los medios como Micha Cárdenas y Zach Blas también se citan como precedentes, junto con los estudiosos de los juegos y desarrolladores más conocidos, incluyendo Jesper Juul.

36. Por ejemplo, *Depression Quest* recibió premios y menciones honoríficas en varios concursos, incluyendo Indiecade 2013, MassDiGi, y Boston Fig. *Howling Dogs* recibió el premio XYZZY en 2012 en las categorías de “Mejor historia” y “Mejor escritura”, y se encuentra entre los mejores cinco juegos Indie de 2012 por Boston Phoenix.

*Psycho Nymph Asylum*, un juego basado en Twine, un folleto y calcomanías diseñadas para adherirse a la piel de los jugadores, fue concebido como una mirada íntima a la experiencia del Trastorno de Estrés Postraumático (TEPT). Porpentine recibió el Prix Net Art 2017 de *Rhizome*. El juego que diseñó en colaboración con Neotonomie, titulado *With Those We Love Alive* (2014), que explora de manera parecida temas relacionados con la abyección y el trauma psicológico, y formó parte de la prestigiosa bienal Whitney en 2017.

Respecto a esta conexión, resulta útil recordar que la noción de hipertexto de Hayles como un “monstruo esperanzado” refleja la conceptualización activista de las prácticas asociadas con el net art y el ciberfeminismo de los años noventa. Partiendo de distintos ángulos hasta la cibercultura *mainstream* de ese entonces, los creadores de net art buscaron simultáneamente eludir el control de las instituciones y reclamar los espacios virtuales para propósitos artísticos, mientras las artistas ciberfeministas buscaban intervenir en la retórica utópica de la tecnocultura, con un énfasis particular en las construcciones de identidad deshistorizadas. Aunque fueron concebidas desde diversas perspectivas, algunas de las facetas de estas comunidades se entrecruzan como subculturas de las prácticas con Medios Tácticos, que en sí

mismos son diversos, pero en general tratan de analizar detenidamente y realizar intervenciones dentro de los espacios digitales.

Es en este contexto que puede entenderse el interés y el apoyo de *Rhizome* a los desarrolladores de juegos *queer* y feministas, ya que esta plataforma surgió a partir del activismo cultural dirigido por artistas que está arraigado en los medios tácticos. Es también en este sentido que las obras de mujeres artistas involucradas en net art y ciberfeminismo conforman una faceta de las raíces históricas de la cultura del videojuego *queer* y feminista de Twine. Su terreno común es el rechazo hacia la linealidad y las jerarquías. Además del rechazo por las identidades y estructuras binarias, estos artistas tienen en común un interés por reconfigurar y mutar los paradigmas estéticos establecidos e identificaciones mercantilizadas —de ahí su mutua afinidad por lo monstruoso y lo *queer*. Ellos hablan de forma paralela a la realidad de los sujetos, historias y deseos históricamente reprimidos.

Desde este punto de vista, *Doll Yoko* (1998) de Francesca da Rimini, ex integrante del colectivo australiano de artistas *ciberfeminista*, VNS Matrix, puede entenderse como precursor importante del proyecto feminista y *queer* de Twine. Da Rimini concibió esta obra-hipertexto en línea para hablar sobre los feminicidios en China.

La pieza combina imágenes inquietantes, distorsionadas que nos recuerdan al collage. Incluye el rostro espectral de una mujer que aparece intermitentemente como fondo de los textos que evocan rasgos misóginos, como la siguiente frase: “todas las mujeres son fantasmas y con razón deben ser temidas”. *Fleshmeat* (1998), otra pieza de hipertexto de da Rimini, fue concebida como un diario de su presencia en línea. A la par, la obra hace referencia a la idea del fantasma en la máquina, hablado desde la perspectiva de la identificación feminista: “Soy una Chica Rota.../ Amante Marioneta... / Ídolo Vocal... / Muñeca Yoko / Exquisita Aberrante / Inteligencia. Fantasma IA. / Estas son mis historias. / No me quedaré callada. / Todas son verdaderas. / No estoy loca. / No he llorado lo suficiente / (Mentiras / Mentiras)”.

*The Patchwork Girl* (1995), de la estadounidense Shelley Jackson, es quizás el ejemplo más conocido de ficción ciberfeminista debido a su publicación por una conocida editorial de literatura hipertextual. El libro rinde un homenaje a *Frankenstein* de Mary Shelly a partir del rechazo a los sistemas de propiedad que sostiene la objetificación histórica de las mujeres, como lo indican estas líneas contundentes: “No pertenezco a ninguna parte. Pero esto no es raro para mi sexo, ni es incómodo para nosotras, a quienes la pertenencia generalmente ha

significado la pertenencia A". En este sentido Jackson invita al lector a construir una feminidad global "rebelde" y "moderna" a partir de diversas partes del cuerpo femenino, cuya práctica se logra al leer, una acción que zurce textos e imágenes para resucitar al monstruo. La influencia de la obra de Jackson es evidente en la pieza *Psycho Nymph Asylum* que, junto con un juego de Twine, incluye calcomanías para la piel del jugador, algo que nos recuerda a *SKIN* (2003-en proceso), otro experimento literario de Jackson cuyo formato es una historia publicada a través de tatuajes grabados en las pieles de 2095 voluntarios.

Aunque estas propuestas hipertextuales no se inscriben directamente en el rubro videojuego, el proyecto titulado *The Intruder* (1997) de Natalie Bookchin, muestra como las artistas ciberfeministas también buscaron desde un principio disertar e intervenir en la identidad masculinista de los espacios de juego. La obra es un juego/hipertexto en línea, una pieza de net art diseñada originalmente para interceptar consultas sexistas en Internet (fue creada en un momento en el que los motores de búsqueda estaban todavía en desarrollo). Yuxtapone una historia de Borges titulada *La intrusa* (1970) sobre la objetivación de una mujer joven a manos de dos hermanos gauchos con viñetas tomadas de juegos arcade. La historia de Borges alude a temas como el deseo masculino

y su fundamento en la propiedad, representados de manera significativa en el cuento por la ausencia de la voz de la mujer, y en última instancia, su desaparición, ya que es asesinada por los hermanos para resolver una disputa de celos. En el juego se resalta su desaparición y la brutalidad de los hermanos mediante la inserción de una voz femenina que narra la historia y traza paralelos entre la cultura vaquera y la techno, en el caso de este juego— para resaltar el papel de la mujer como objeto dentro de los sistemas homosociales y patriarcales. Bookchin utiliza el punto de vista de la primera persona para confrontar al jugador con dos opciones: ya sea disparar al personaje femenino (la intrusa) muerta para acabar el juego o, como alternativa rechazar la complicidad o cerrar el juego. De esta manera, Bookchin utiliza el juego para socavar el cuerpo abstraído, en este caso, el cuerpo femenino borrado en una cultura dominada por hombres para, en sus palabras, “hacer de eso una realidad”.<sup>37</sup>

Si bien estos proyectos pueden identificarse como precursores de la estética y las preocupaciones fundamentales en los juegos *queer* contemporáneos, hay que resaltar su especificidad en los debates sobre el

---

37. Natalie Bookchin citada en Perla Sasson-Henry, *Borges 2:00: From Texts to Virtual Worlds* (New York: Peter Lang, 2007), 104.

significado de *queerness*. Como Ruberg y Shaw señalan, estos surgen del pensar y negociar las tendencias normalizadoras desde dentro de las comunidades *queer*, en este caso, en torno a temas de asimilación dentro de la comunidad (e.g. el matrimonio homosexual) y a la influencia del exterior, como la inclusividad impulsada por iniciativas capitalistas para abordar “mercados sin explotar” (una inquietud igualmente significativa para las feministas).<sup>38</sup> Con estos antecedentes, los juegos abordados en este ensayo representan esfuerzos por articular tanto los juegos y como lo *queer* más allá de las representaciones o preocupaciones de inclusión de contenidos *queer* en el medio. Si los juegos de los artistas digitales y las ciberfeministas representan una identificación con el monstruoso potencial del cyborg, entonces los juegos *queer* pueden expandirse en esta perspectiva asumiendo la noción de la interseccionalidad. Como tales, se conciben de manera consciente como intersecciones entre “problemas interrelacionados de acceso, visibilidad, subjetividad, agencia, y voz”.<sup>39</sup> Con esto en mente el reto radica en abrir el juego, nutrir y expandir conexiones

---

38. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xi.

39. Adrienne Shaw y Bonnie Ruberg, “Introduction, Imagining Queer Game Studies”, xviii.

entre las múltiples perspectivas y comunidades de todo el mundo que luchan por la justicia social, tanto dentro como fuera de los juegos.

Para tal fin, Twine aún tiene mucho que dar. Sorprendentemente, la diversidad lingüística continua siendo un área subdesarrollada en Twine, ya que hasta la fecha la mayoría de los juegos están escritos en inglés. Sin embargo, desde un punto de vista técnico, esto no es necesario. Por ejemplo, Porpentine, quien además de crear hace curaduría de juegos para Twine, destacó **Oh Diosa!** de Josué Monchan, un juego llamado así por el juego de palabras en español que surge de la palabra ‘odiosa’, que se usa para describir a una mujer merecedora de odio, monstruosa.

En el mismo espíritu, este ensayo reitera la invitación de Anna Anthropy a imaginar “un mundo donde los juegos digitales no sean fabricados por unos cuantos editores para un sólo público acotado, sino uno en el que los juegos sean escritos por ti y por mí para el beneficio de nuestros iguales/pares”.<sup>40</sup> Puedes empezar buscando su guía explícita sobre cómo crear un juego de Twine:

---

40. Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, 8. El libro también tiene información sobre otras plataformas y juegos. Ver también, Zoe Quinn, “A Beginner’s Guide to Making Your First Video Game”, *Kotaku* (1/28/2013), disponible en, <http://kotaku.com/5979539/a-beginners-guide-to-making-your-first-video-game>.

[How to Make Twine Games](#). Descargar el programa de la página web. Algunos [servidores](#) y [sitios web](#) de narrativas interactivas albergan juegos Twine de forma gratuita, o puedes publicar tu propio [sitio](#) una vez que tu juego esté listo para compartirlo. Mientras tanto, mientras comienzas, espero que la cita con la que cierra este texto, una cápsula de lo que son los juegos *queer*, te sirva de inspiración. La elijo como recordatorio de que tenemos que estar listos para ser desafiados, ya que trabajar para recrear juegos que sean espacios para el cambio significa entrar en espacios de diálogo, pero también de fricción. Sobre todo, te invito a no subestimar el poder de crear y compartir la pasión por hacer nuevos mundos. Como dice Bonnie Ruberg: “Puede que nunca descubramos la utopía, y así es como debe ser. No hay perfección, sólo cambio —en los juegos, en nuestras comunidades y en nosotros mismos. Eso es lo que espero”.<sup>41</sup>

---

41. Bonnie Ruberg, “Forty-Eight-Hour Utopia, On Hope and the Future of Queerness in Games”, en *Queer Game Studies*, 274.

**Claudia Pederson** tiene el doctorado en Historia del arte y Estudios visuales de Cornell University. Es asistente de Historia del arte en medios digitales en Wichita State University y asistente curatorial de Nuevos medios en el Finger Lakes Environmental Film Festival. Textos suyos sobre videojuegos, fotografía digital, *wearables*, realidad aumentada y artes tecno-ecológicas se han publicado en *Review: Literature and Art of the Americas*, *Journal of Peer Production*, *Media-N*, *Leonardo Electronic Almanac*, *Afterimage*, *Intelligent Agent*, *Eludamos*, así como en las memorias de las conferencias de ISEA (Informal Science Education), DAC (Design Automaton Conference) y CHI (Conference on Human Factors in Computing Systems). Ha sido incluida en varias antologías con capítulos sobre medios feministas, video y nuevos medios y colaboró con un capítulo sobre robótica de próxima aparición en *Latin American Modernisms and Technology*, ed. María Fernández (New Jersey: Africa World Press). Actualmente trabaja en un manuscrito sobre el imaginario utópico en la cultura de videojuegos transnacional.