

**García Marín, Jorge (Ed.); García Marín, J.; Radl Philipp, R. M.; Gómez Vázquez, B.; Calvo Miguélez, I. e Méndez-Iragorri, A. (2012).** *Postmodernidade e novas redes sociais. Identidades de xénero nos videoxogos*. Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións e Intercambio Científico. Universidade de Santiago de Compostela. ISBN: 978-84-9887-852-3. 90 páginas.

En la escritura de *Postmodernidade e novas redes sociais* participan cuatro autoras y un autor. En la sombra está también la labor investigadora de Rosa Caramés, Glaucy Furtado y Celso Taboada, colaboradores en la producción de conocimiento que le dio pie: *Análise dos roles de xénero máis demandados polos adolescentes galegos, 2009-2010*.

El discurso trasciende el mero ejercicio de sociología descriptiva sobre frecuentación de videojuegos entre adolescentes. El texto ofrece explicaciones de causa-efecto entre variables, profundiza críticamente, con voz propia, sobre la reconstrucción patriarcal arquetípica de género, perfila ambivalentemente tendencias poco prometedoras y posibilidades de transformación social; y sugiere, al concluir, actuaciones para educadores y familias sorprendidos por la espalda.

Se nos muestran, en efecto, regularidades empíricas extraídas de un estudio propio en Galicia, cotejado con otros ajenos de poblaciones juveniles más amplias. Todo ello se alumbraba con un soporte teórico orientador de la búsqueda y de la interpretación de resultados; el cual se centra en una tradición heurística que ya probó su eficacia en trabajos anteriores. Esa tradición está representada especialmente por Rita Radl, quien en el segundo artículo o capítulo enlaza la estereotipación de género de la audiovisual Galaxia McLuhan con las formas emergentes de una Matrix sociovirtual, que nos va envolviendo paso a paso. Aunque Radl no figura en la investigación de referencia, su presencia se siente en el *background* teórico de la misma.

El coordinador de la obra, Jorge García Marín, aporta tres capítulos que dan fuerza y articulación al conjunto a modo de pilas de puente que sostienen y hacen transitable la obra. Uno inicial sobre la seducción, el anclaje adictivo —la minusconciencia virtual si se quiere— en la cultura postmoderna. El colocado tercero aborda el estado de la cuestión y desarrolla la médula de la obra, predomina en él una crítica sombría alertando de espejismos presuntamente liberadores. El sexto concluye el camino, hace balance con más sombra que luz en materia de género y deja espacio abierto a una acción educativa productora de sentido: una acción tal que empodera crítica y moralmente al alumnado frente a la inequidad de género, frente a sexismo y comportamiento violento precocinados y servidos desde tan avanzada tecnología.

El espacio entre el tercero y el sexto lo llenan no menos provechosamente Begoña Gómez Vázquez (cuarto), Iria Calvo y Ana Méndez-Iragorri (quinto). La primera nos muestra el *quantum*, la fuente primaria de la que comúnmente beben los demás, con tablas y gráficos comentados brevemente sobre: uso o no uso en general y según sexo (variable omnipresente), percepción de tal uso, edad de inicio, tiempo dedicado, conocimiento que de ello tienen los familiares adultos, espacio, cómo se consiguen videojuegos, plataformas utilizadas, preferencias por tipo de juegos, juegos concretos a los que juegan; valoración de juegos adecuados al propio sexo y al otro, de los/las protagonistas, de su discriminación o no; identificación de jugador o jugadora con protagonistas (que en algunos juegos serán avatar de quien juega); aceptación o no de la violencia de género en el contexto de un juego.

Las otras dos autoras nos proporcionan la historia de los videojuegos preferidos por mozos y mozas encuestados; desmenuzan críticamente su significado y su efecto en la socialización de género. Analizan los *SIMS*, el juego preferido de las chicas encuestadas, y el *GTA* que al igual que el anterior es un juego de simulación social, elegido por los chicos tras el fútbol y el juego de espíritu militar *Call of duty* (La llamada del

deber). Las siglas GTA, de difícil traducción precisa, indican que se trata de incorporación simulada a grandes aventuras gansteriles.

Con la brevedad de noventa páginas, el volumen aporta desde cifras de uso de aparatos neotecnológicos, o de software y herramientas 2.0, hasta hechos impactantes sobre la seducción del multiverso virtual y sus fetiches físicos o digitales.

En este sentido se expone inicialmente el hecho real de la joven china que ofrece en red su virginidad a cambio de un iPhone 4 blanco de 16 GB. Tales acontecimientos tienen más presencia en red que el hambre en el Cuerno de África (o que los desmanes y matanzas en el Congo debidos al coltán para uso en NN.TT. —me permito añadir).

En contra del extendido y apenas velado nihilismo postmoderno, subyace en el libro una vena neoilustrada para la que no todo vale. En el segundo capítulo, Radl nos remite explícitamente a la Teoría Crítica frankfurtiana, tan proclive al análisis del lado oscuro del mundo moderno, para atacar el neutralismo axiológico del relativismo postmoderno actual, pues constituye una trampa androcéntrica. Si cualquier relato discursivo es tan válido como otro cualquiera que guarde las mínimas formas, entonces no es posible deslegitimar las propuestas teóricas y prácticas incompatibles con la exigencia de igualdad de las mujeres.

Expone la autora además la crítica a la que sometió a los productos *mass media* en obras anteriores: sobrerrepresentación masculina, subrepresentación femenina en posiciones importantes, predominio de la reproducción de estereotipos y roles de género androcéntricos. Se falsea la realidad al presentar el androcentrismo fáctico como el orden “natural” de la sociedad. Añade que tales y otras críticas siguen siendo válidas para valorar como regresivos ciertos productos bajo nuevas tecnologías, apuntando así oblicuamente al subtítulo del libro.

Con referencia explícita a videojuegos, Calvo y Méndez-Iragorri encuentran aplicable una cita que habla de “juegos hechos por hombres y para hombres”. De ahí el sesgo predominantemente androcéntrico y sexista de esos productos virtuales que continúan modelando la socialización infantil (Nintendo) y juvenil con añejos estereotipos pero con NN.TT. Salvan la neutralidad de los SIMS, pues en ellos los roles y comportamientos de personajes no están precocinados genéricamente; en todo caso aportarán sesgo quienes juegan, al desarrollar el perfil del avatar, pero no el juego mismo. En cambio arremeten cargadas de razón contra el GTA.

Al *Grand Theft Auto* se juega asumiendo virtualmente el papel de diferentes criminales, “malos de película”, con el objetivo de conseguir que su banda domine a las demás. Es un juego que —aunque insalubre incluso para adultos, parecen dar a entender— es muy frecuentado por varones adolescentes de la ESO, según datos cuantitativos de la propia investigación. Juego virtual en escenarios históricos reales de EE.UU., marco de toda clase de gansterismo. La violencia corre a cargo del consumidor, pero si no la usa pierde el juego en un santiamén. No hay mujeres entre los personajes principales. Las féminas actúan como adorno, reposo del guerrero, muñeca de lujuria. Y en medio de oscilaciones entre fiel y puta, las mujeres son objeto de menosprecio, discriminación, vejación y violencia explícita. Calificar el juego de “regresivo” no es, pues, un desatino puritano: si no se permite ese tipo de juego mediando el racismo ¿por qué con el género del 50 por cien de la humanidad sí?

Con similar valoración crítica encara García Marín la influencia del sexismo en los MMORPG (*massively multiplayer on line role-playing games*). Es muy negativa a edades tempranas, pues insensibiliza frente a la violencia en general y de género mediante la repetición de agresiones virtuales pero vividas en primera persona. La identificación con el avatar transgresor con total impunidad no es inocua; y menos aún en el tránsito hacia la adultez. Frente a la neutralidad técnica de los SIMS, en los MMORPG violentos, como el GTA, el perfil masculino no se elige: honor viril, venganza, fuerza, poder, orgullo. El perfil femenino se dota de un cuerpo de objeto erótico para varones sub-elementales; aunque también aparecen *superwomen* dotadas de atributos corporales sexistas y agresividad masculina para emular hazañas con armas o artes marciales.

Al final de la conclusión se nos recuerda el olvidado valor del trabajo educativo en la escuela o instituto, intentando el rescate del saber en un entorno hostil. Los y las docentes no son simples adaptadoras de software para el alumnado sino formadores de usuarios de la útil —y a la vez entretenida— mundial telaraña.

A los más narcotizados habitantes de Matrix tal educación intenta descubrirles que en el desierto de lo real hay conquistas y luchas humanas más relevantes que las de unos monigotes contra otros, más titánicas; hay granjas a construir en la vida real que traen más cuenta que las de mentiras.

Se echa de menos, en la investigación y en la obra, la presencia de la variable “clase social”. Habría sido interesante averiguar de qué manera la personalidad y el género se configuran dependiendo de la extracción de clase. No sólo es factor importante en el abandono escolar sino también en el acceso a *smartphone* o a videojuego mercantilizado, en el posicionamiento en la brecha digital. Pero esa sería otra investigación. La validez de una investigación se establece por el cumplimiento de los objetivos que se propone alcanzar; la que da soporte a esta obra, y la obra misma, los cumplen solventemente.

José Taberner Guasp  
Universidad de Córdoba