

Kishona L. Gray (2014)

Race, Gender, and Deviance in Xbox Live. Theoretical Perspectives from the Virtual Margins

Elsevier Inc., 114 pp.

Reseñado por Carlos Alba Villalever

Freie Universität Berlin

Este conciso libro escrito por la Dra. Kishona L. Gray de la Universidad del Este de Kentucky, reúne en cerca de cien páginas la introducción y seis capítulos divididos por pares en tres partes. A lo largo de la obra, conjuga una fundamentación teórica sólida, presentada con mayor énfasis en el primer capítulo de cada parte; con el análisis de información primaria recabada durante su trabajo de campo en línea, expuesto en mayor medida en el segundo capítulo de cada parte.

El trabajo se inserta en dos discusiones. Una, muestra el carácter interseccional de las formas y sistemas de opresión, dominación y discriminación al que se enfrentan las personas de color¹ en los ambientes virtuales en línea, en especial las mujeres y sobre todo en los juegos de video. Otra, pone en valor la relevancia creciente de los videojuegos como artefactos culturales a partir de los cuales plantear y abordar problemáticas sociales de manera transversal. Con una mirada que va de lo general a lo particular, el trabajo de análisis se enfoca de manera más

específica en la discriminación al interior de las comunidades virtuales de jugadores de Xbox Live, y presenta algunas acciones y formas de organización que las mujeres de color llevan a cabo para resistirse.

La introducción presenta el marco tecnológico que delimita al trabajo, o sea, el mundo del Xbox Live, y zambulle al lector en la problemática de la investigación, el racismo y el sexismo en las comunidades virtuales de los juegos de video.

Gray presenta las características del Xbox, una consola de videojuegos multiusuario que puede jugarse de manera aislada o conectada a internet (Live) para colaborar y competir con otros usuarios, con quienes es posible intercambiar mensajes de texto y voz en tiempo real; y subraya la relevancia creciente que tienen este tipo de sistemas en la vida cotidiana, pues se han convertido en verdaderos espacios de interacción social dedicados al entretenimiento que brindan acceso a millones de usuarios a juegos, películas, música, televisión, redes sociales y navegación en internet.

¹ Las editoras de este número de CROLAR han optado por aceptar en este artículo la traducción literal de "personas de color" para el término en inglés *people of color* y de "mujeres de color" para el término en inglés *women of color*.

La autora anota que el uso de la consola en línea y la comunicación con otros usuarios están mediados por varios elementos, nombre de usuario, representación visual del jugador y, en especial, el uso de la comunicación oral en tiempo real, que dan indicios sobre la identidad de cada jugador y conducen a perfilamientos discriminatorios asociados a sus cuerpos.

En la primera parte, Gray contribuye a la literatura en torno a los problemas que los jugadores pertenecientes a minorías enfrentan y examina sus experiencias y respuestas a la opresión. Muestra la construcción de los videojuegos como proyectos ideológicos que establecen jerarquías raciales y de género. Establece de manera convincente cómo a partir de la utilización de una serie de patrones y prácticas en la creación de videojuegos — por ejemplo, el tipo de personajes, de tropos y de contenidos narrativos e incluso de sus estrategias publicitarias— se objetiva y subordina de manera interseccional a las personas en función de elementos como la raza y el género, al mismo tiempo que se reproduce una hegemonía blanca y masculina.

En la segunda parte, Gray aborda el racismo y el sexismo activos ejercidos por medio del perfilamiento lingüístico que suscita la comunicación en Xbox Live. Construye su argumento en torno al concepto de desviación, primero en relación a la formación de actitudes desviantes en las comunidades virtuales; después, en relación a la construcción de cuerpos desviantes, por medio del perfilamiento lingüístico, que

son castigados por no corresponder al perfil hegemónico.

Desde una aproximación relativista al concepto de desviación, Gray considera que ningún comportamiento o cuerpo es inherentemente desviante, sino que esta se construye a partir de un proceso de valoración con base en reglas hechas por quienes detentan el poder. Gray señala el *griefing*, el hostigamiento intencional contra un jugador fuera de los parámetros normales del juego, y el *flaming*, comportamientos negativos y antisociales como la expresión de hostilidad y el uso de insultos, como las actitudes desviantes más comunes. Además, explica como el sentimiento de anonimato que se vincula con las interacciones en línea propicia un fenómeno de desinhibición muy visible en el empleo de lenguaje descortés, de críticas recalcitrantes, exabruptos de ira, odio y amenazas, en términos generales; y de la presencia abierta de lenguaje y actitudes racistas, sexistas y heterosexistas de manera específica.

En última instancia, la autora propone que en el contexto estadounidense, las características del Xbox Live permiten el perfilamiento de cuerpos con base en referencias sonoras que pueden utilizarse para identificar subgrupos lingüísticos (raza, género, educación...) y alimentan un proceso a partir del cual se castigan los cuerpos que no coinciden con el perfil hegemónico. Inicia con el cuestionamiento de la identidad del cuerpo, sigue con bromas denigrantes o insultos que buscan provocar una reacción en la identidad agredida, culmina con la utilización de lenguaje racista/sexista y

termina con la difusión del conflicto o su escalamiento a una «guerra racial virtual».

La última parte se centra en la manera en que cuerpos desviantes resisten actitudes desviantes. A partir de las experiencias de mujeres pertenecientes a minorías en Xbox Live Gray describe y analiza las formas de resistencia que ejercen y las sitúa en la literatura en torno la organización colectiva, el activismo digital y las tecnologías de la información y la comunicación para determinar su capacidad de generar cambios en los ambientes en línea.

En términos generales, ella plantea cómo Internet provee las condiciones para la formación de comunidades que a pesar de tener geografías y tradiciones distintas pueden constituirse con base en identidades e intereses colectivos. Detalla las tácticas en línea que emplean las mujeres de color para luchar contra la opresión que experimentan de manera cotidiana y revela cómo se reapropian de las prácticas por medio de las cuales se castigan sus cuerpos desviantes —en especial el griefing y el flaming— para obtener retribución o venganza, así como de otros recursos disponibles —como foros y chats— para organizar, promocionar y servir sus intereses e incluso extenderlos más allá del ámbito electrónico.

Gray concluye calificando estos esfuerzos de resistencia como todavía fútiles, de corto plazo y con una limitada capacidad para producir cambios significativos. Sin embargo, también afirma que subrayan un compromiso de resistencia y movilización social y argumenta que si bien no hay una incorporación coherente de mujeres de color actuando de manera activa en Xbox Live,

es visible la presencia de un colectivo de movimientos individuales que es necesario seguir estudiando.

Este libro es un trabajo interesante y bien logrado. Su principal aportación es la delimitación de un marco teórico con dos puntos a destacar: primero, pone en evidencia la extensión y reproducción de las formas y sistemas de opresión, dominación y discriminación del mundo material, a los espacios en línea, en especial los de entretenimiento; segundo, propone herramientas adecuadas para abordar las problemáticas que suscitan las interacciones en línea y analizar los fenómenos que las acompañan. En contraparte, la principal crítica que puede avanzarse es el uso limitado que hace de las fuentes primarias con las que de por sí cuenta. Ya que si bien transmite de manera elocuente algunas experiencias por medio de entrevistas, lo hace de manera demasiado puntual y sin explotar otros elementos que menciona.