

*Subversión de género en mundos virtuales: algunos lineamientos conceptuales para su producción en Second Life**

Sara Lorena Galvis Ortiz**
Universidad del Valle, Colombia

Olga Lucía Obando Salazar***
Universidad del Valle, Colombia

Resumen: El objetivo del artículo es presentar algunos lineamientos conceptuales para el estudio de la producción de subjetividades de género subversivas en mundos virtuales como Second Life y su relación con las características de estos entornos alojados en el ciberespacio. Asimismo, busca establecer relaciones entre los supuestos en los que se funda la investigación doctoral en curso y los lineamientos conceptuales revisados.

El documento se divide en seis apartados: Introducción, que presenta la investigación doctoral en curso y sus supuestos de investigación; Second Life como laboratorio de expresión de subjetividades de género, donde se aborda el contexto situado del mundo virtual a analizar, sus características y promesas como espacio creativo; La perspectiva de género, planteada como una “cartografía de la interferencia” para hacer los análisis críticos; Lineamientos conceptuales para el abordaje del fenómeno: Filosofía posthumanista; Tecnosociedades; Discursos neoliberales-globalizadores; Género como discurso performativo, y Mundos virtuales como espacios-tiempos paradójales; Hacia la producción de subjetividades de género subversivas en Second Life, donde se enuncian las características de una subjetividad de género subversiva en Second Life; y Conclusiones,

que apuntan a comprender la subversión de género en situación y contexto desde análisis de frontera.

Palabras claves: Subjetividad, género, subversión, mundos virtuales, posthumanismo.

Gender Subversion in Virtual Worlds: Some Conceptual Lineaments for Their Production on Second Life

Abstract: This paper's objective is to present some conceptual lineaments for the study of the production of subversive gender subjectivities in virtual worlds such as Second Life and their relation to features of such environments lodged in cyberspace. Likewise, it seeks to establish relations among the presuppositions of the doctoral research being conducted and the concepts in the literature.

The document is divided into six parts: Introduction, presenting the doctoral research being conducted and its presuppositions; Second Life as a laboratory for expressing gender subjectivities, where the virtual world context to be analyzed, its characteristics and promises as a creative space are approached; the gender perspective, explained as a “cartography for interference” in order to conduct critical analyses; conceptual lineaments for the

*Artículo derivado del proyecto de tesis doctoral “Subjetividades de género y cibercorporeidad digital. Producción de subjetividades de género subversivas a través de la construcción de cuerpos digitales o cibercuerpos en Second Life”, el cual fue sustentado públicamente ante jurados el 7 de junio de 2016 en las instalaciones de la Facultad de Humanidades de la Universidad del Valle, Cali, Colombia. **Artículo recibido el 10 de abril de 2016, aprobado el 2 de mayo de 2016.**

**Candidata a doctora en Humanidades en la línea de estudios de género en la Universidad del Valle; magíster en lingüística aplicada al español como lengua extranjera de la Universidad de Jaén y Comunicadora social-periodista de la Universidad Autónoma de Occidente. Actualmente es asistente de investigación en el proyecto en curso “Concepciones, representaciones, debates y discursos sobre subjetividades de género diversas. Un estado del arte comentado sobre subjetividades de género diversas” y es integrante de los grupos de investigación Desarrollo Psicológico en Contextos y Género y Política, de la Universidad del Valle, y es miembro del grupo Modelos Virtuales, de la Universidad Libre seccional Cali. sara.galvis@correounivalle.edu.co

***Directora de tesis doctoral. Profesora titular del Instituto de psicología, Universidad del Valle, Colombia. Dr. Philosophin de la Facultad de Ciencias Humanistas y magister de la Facultad de Ciencias de la Educación y Enseñanza de la Universidad Técnica de Berlín. Es miembro del grupo de investigación Desarrollo Psicológico en Contextos, del Centro de Estudios Avanzados en Psicología, Cognición y Cultura, y del grupo de investigación Género y Política, del Centro de Estudios de Género, Mujer y Sociedad, de la Universidad del Valle. olga.obando@correounivalle.edu.co

approach to this phenomenon; post-humanist philosophy; technosocieties; neo-liberal-globalizing discourses; gender as performative discourse and virtual worlds as paradoxical space-times; toward the production of subversive gender subjectivities in Second Life, enunciating

these characteristics; and conclusions, aiming at understanding gender subversion in situation and context from a frontier analysis perspective.

Keywords: *Subjectivity, gender, subversion, virtual worlds, posthumanism.*

Introducción

Definir los lineamientos o rasgos característicos del objeto de investigación ha sido una actividad necesaria del quehacer científico. Esta actividad ha permitido delimitar conceptos centrales y apuestas teóricas claves que guían los análisis críticos sobre la producción de subjetividades de género subversivas en una experiencia de inmersión en un mundo virtual como Second Life. A continuación, se presentará la investigación doctoral en curso y sus supuestos de investigación.

Al respecto, es importante contextualizar la tesis doctoral en curso con la titulación tentativa “*Subjetividades de género y cibercorporalidad digital. Producción de subjetividades de género subversivas a través de la construcción de cuerpos digitales o cibercuerpos en Second Life*”. Dicha tesis busca hacer un análisis crítico del conocimiento corporizado sobre subjetividades de género construidas en un mundo virtual concreto como Second Life, cuando la investigadora-creadora¹ se encarna en un avatar con el fin de producir cibercuerpos (avatars) que materialicen subjetividades de género subversivas.

Para realizar este análisis crítico es necesario examinar el videojuego de rol *online* multiusuario Second Life, creado en el 2003 por la empresa estadounidense Linden Lab, que al 2015 contaba con una vinculación de 900.000 usuarios activos por mes (Linden Lab, 2015). Dicho videojuego se presenta como un espacio de creación de vidas paralelas que promete y permite, en principio, una amplia variedad de representaciones sociales de subjetividades de género.

La mayoría de las investigaciones sobre los mundos virtuales recreados en Second Life concluyen

que los usuarios reproducen allí discursos y prácticas hegemónicas en clave de desigualdad relacionadas con las subjetividades de géneros (García & Núñez, 2008; Gómez, 2013; Márquez, 2008; Turkle, 1999). Sin embargo, otras experiencias investigativas presentan las potencialidades de estos mundos virtuales como un espacio emancipatorio, debido a que los usuarios constantemente deben tomar decisiones consientes sobre sus identidades, sus roles y sus relaciones (Albarrán, 2008; Boellstorff, 2008; El Kamel, 2009; Dumitrica & Gaden, 2009; Frasca, 2001; Mamatovna, 2012).

En este contexto de mundos virtuales, desde un paradigma posthumanista (Braidotti, 2009; 2013; Haraway, 1995; Sloterdijk, 2000, 2003) y articulado con una perspectiva de género (Braidotti, 2004; Hawkesworth, 1997; 2006; Lagarde, 1996; Obando, 2013; Scott, 2011; Sendón de León, 2006) esta propuesta de investigación doctoral busca responder a la incertidumbre de si es posible, a partir de un ejercicio de reflexividad, producir subjetividades de género subversivas en un mundo virtual como Second Life.

La ruta de investigación trazada se propone identificar acciones de subversión de género en el mundo virtual Second Life teniendo en cuenta la experiencia de encarnar un cibercuerpo digital de la investigadora como creadora. Metodológicamente se ha optado en esta investigación doctoral por realizar un ejercicio de *autonetnografía feminista*², una propuesta metodológica que se alimenta de las metodologías etnográficas feministas (Gregorio, 2006; Montero-Siebert, 2006; Pérez-Bustos, 2010; Webb, 2001), la *netnografía* (Kozinets, 2010) y el análisis de videojuegos (Aarseth, 2007). Se considera que el principal aporte de este proyecto doctoral es contribuir a la comprensión teórico-práctica de las relaciones entre los conceptos

¹ La investigadora no solo asume una responsabilidad ética y política de producir conocimiento, sino que además se adiciona la capacidad de crear, porque el quehacer investigativo no solo es un acto de producción sino también de creación. De manera más manifiesta se ve en esta investigación en particular, en la que la investigadora debe crear avatares que corporicen los hallazgos para la producción de subjetividades de género subversivas.

² En una próxima publicación se abordarán las implicaciones metodológicas que demanda este método en construcción, así como los debates referidos a su epistemología, técnicas y herramientas.

subjetividades de géneros-cuerpo-sujeto, y una ampliación en los avances realizados desde la teoría *queer* y el ciberfeminismo como ejercicio analítico de frontera.

Por lo general, los estudios de ciencias sociales y humanas son construidos a partir de un enfoque cualitativo, que lejos de buscar la “verdad revelada” a través de la demostración se interesan por la comprensión de los fenómenos. De allí que esta clase de estudios no formulen hipótesis como principios de verdad, sino que lo hacen desde supuestos o suposiciones basadas en el interjuego entre la teoría y la práctica del dominio de quien investiga sobre el objeto de investigación. En palabras de Norman Denzin e Yvonna Lincoln (2012) “la investigación cualitativa es una actividad situada, que ubica al observador en el mundo” (p. 48), de este modo, los supuestos de investigación sitúan la posición que toma quien investiga frente al objeto de investigación. Esta tesis doctoral parte de una serie de supuestos que le permiten a la investigadora-creadora “darse un lugar” en el mundo virtual *Second Life*.

El primer supuesto considera que todos los sujetos somos seres de género en tanto nuestras experiencias de mundo están permeadas por representaciones, discursos, prácticas normas que se basan en unas “ficciones políticas” (Preciado, 2013) conocidas como género. Estas ficciones políticas se materializan en el cuerpo, ya que se condensan allí todas esas experiencias de mundo transversalizadas por el concepto de género. Para el caso de los mundos virtuales como *Second Life*, hacerse a un cuerpo es fundamental para interactuar con otros usuarios. Esta representación digital de cuerpo (avatar) actúa como mediador entre los contextos *online* y *offline*, pero también es en sí mismo una extensión del cuerpo orgánico de la investigadora-creadora.

El segundo supuesto concibe que el ciberespacio y por ende los videojuegos presentados a modo de mundos virtuales como *Second Life* son un contexto emergente sustentado por el proyecto globalizador-neoliberal que emulan mundos (de género) y que por sus características paradójales son a la vez un “gran panóptico” (Feinmann, 2013) y un espacio emancipatorio (Frasca, 2001).

El tercer supuesto comprende que en este contexto los usuarios, como la investigadora-creadora, al tener que tomar decisiones sobre aspectos que configuran su subjetividad de género, como la sexualidad, clase, edad, identidad sexogenérica, relaciones intersubjetivas, roles de género, pasiones, deseos, preferencia sexual, entre otros, posibilitan, a partir de un ejercicio de reflexividad hacer procesos de “toma de conciencia de género” (Butler, 2006; Castellanos, 2006; Obando, 2016) que pueden dar elementos para producir cibercuerpos que representen subjetividades de género subversivas.

Además de formular unos supuestos de investigación, es indispensable tener en cuenta tres aspectos para afrontar un tema como el planteado: 1. Identificar las características del tema de investigación y del contexto situado; 2. Aplicar la perspectiva de género como teoría crítica que direccionará a modo de cartografía de la interferencia los análisis de la investigación; y 3. Las demandas referidas a la revisión teórico-conceptual que el tema impone a quien investiga para hacer entramados teóricos sobre el contexto situado en el que se encuentra *Second Life*. A continuación, se profundizarán estos aspectos.

Second Life como laboratorio de expresión de subjetividades de género

Para poder identificar las características tanto del tema de investigación como de su contexto situado es necesario definir qué es *Second Life*, en qué espacio-tiempo se encuentra y por qué este mundo virtual se considera relevante como objeto de estudio.

Second Life, como se expuso en la introducción, es un videojuego de rol multiusuario *online* creado en el 2003 por la empresa estadounidense Linden Lab. Si bien un grupo de investigadores como Israel Márquez (2008) discuten la posibilidad de llamarlo “videojuego”, por no cumplir con características de jugabilidad, como alcanzar objetivos o ganar puntos, en esta publicación se reconoce a *Second Life* como un videojuego de emulación en tanto ha sido construido por una empresa especialista en este sector económico. Linden Lab presenta oficialmente a *Second Life* como un mundo virtual para la expresión y, por lo tanto, se puede inferir

que el objetivo del juego es que el usuario exprese su subjetividad por diferentes medios que oferta la plataforma. Hay que mencionar, además, que esta investigación comprende el concepto de juego desde los aportes de Lev Vygotsky ampliados por Ricardo Baquero (2012), quien lo concibe como una actividad social de creación de mundos ilusorios e imaginarios que necesariamente genera nuevas representaciones. Desde este punto de vista, Second Life es un juego en tanto permite a los usuarios crear versiones de mundos de forma digital y producir nuevas representaciones.

Second Life se encuentra alojado en un espacio de “simulación de la realidad en la computadora” o ciberespacio, como lo definió William Gibson (1984) en su novela ciberpunk³ *El Neuromante* (1984). Espacio que por su aparente sentido abstracto de lugar y de tiempo careciera de un contexto en la realidad y, por lo tanto, fácilmente se catalogaría como una ficción o un mundo “virtual”. Pero, ¿es el ciberespacio real? Para Donna Haraway (2004) el ciberespacio “es la figura espacio-temporal de la postmodernidad y sus regímenes de acumulación flexible” (pág. 122), un espacio paradójal que es a la vez imaginario y real.

El ciberespacio tiene una serie de características que lo hacen ser un campo de interés investigativo (ver Figura 1). En primer lugar, se encuentran las características relacionadas con su sentido de espacio-tiempo: realidad/imaginación; sincrónico/asincrónico; emancipatorio/panóptico. En segundo lugar, se encuentra su relación directa con los discursos político-económicos del neoliberalismo-globalizador. En tercer lugar, el ciberespacio ha ampliado la metáfora de la “ecología de medios” (Scolari, 2015) al tener entrecruces entre diversas plataformas de comunicación, lo que ha generado en los usuarios unos comportamientos de uso y producción de sentido particulares. Finalmente, al ser el ciberespacio parte de la llamada “era de la información” (Castells, 1997), cuyas discursivas y prácticas han propiciado la construcción de la “cibercultura” (Lévy, 2007), lo posiciona como un fenómeno emergente.

³ **Ciberpunk**: Subgénero literario de la ciencia ficción que se caracteriza por ambientar sus obras en un mundo distópico del futuro donde las poblaciones cuentan con un desarrollo tecnológico de punta, pero con una crisis política y social *in extremis*.

Figura 1. Características del ciberespacio



Fuente: Sara Galvis Ortiz.

El ciberespacio ha incidido en los modos de comprender cotidianamente el tiempo y el espacio. Desde la mirada Occidental, en el mundo tangible (*offline*, “real”) el espacio y el tiempo están claramente delimitados. Para el caso del espacio, generalmente se asocia a un lugar físico donde cuerpos u otros elementos lo ocupan. En cuanto al tiempo, es visto como un absoluto lineal, fijo y mecánico ante cualquier observador. Al ser el ciberespacio un entorno no físico, el sentido de lugar ya no es tan evidente: los elementos que lo ocupan apenas si son considerados cuerpos, ya que en su mayoría se tratan de objetos virtuales, es decir, diversos recursos digitales (texto, multimedia, gráficas, etc.), que se comunican a partir de hipertextos. Se puede inferir, entonces, que los avatares al ser considerados cotidianamente como objetos virtuales vehículo para la expresión de la identidad de quienes videojuegan no suelen asociarse con el concepto de cuerpo. De allí que por lo general se tienda en la teoría y en la práctica a percibir la conexión al ciberespacio como ausencia de la realidad y desconexión con el cuerpo orgánico⁴.

⁴ Un ejemplo teórico es la obra *Alone together: why we expect more from technology and less from each other* (2011) de la socióloga Sherry Turkle. En el plano cotidiano es constante el cuestionamiento sobre qué tan reales son las experiencias del usuario en el ciberespacio a partir del

Al prescindir el ciberespacio de sentido de lugar carece también de sentido de tiempo. El sentido de tiempo en este contexto virtual se relaciona con la experiencia de quien está inmerso en el ciberespacio, o con sus coordenadas particulares en el mundo *offline*, y por lo tanto el tiempo no puede concebirse como absoluto, universal ni mecánico. Debido a estas particularidades espacio-temporales relacionadas con la flexibilidad, dinamismo y relatividad, se ha conceptualizado al ciberespacio como un no-lugar paradójico, figura del postmodernismo.

El fenómeno del tiempo y el espacio en la postmodernidad responde a las dinámicas de la postmodernidad, entendida aquí como “una situación histórica concreta en la que se encuentran las sociedades postindustriales tras el declive de las esperanzas y las metáforas modernistas” (Braidotti, 2002), es uno de los pilares en los que se sustenta el neoliberalismo para erigirse como sistema imperante. Esta corriente del liberalismo busca superar la “crisis del capitalismo”⁵ al propugnar que la empresa privada y particulares asuman la mayor cantidad de actividades económicas y limitar así el papel del Estado en la economía. El neoliberalismo apoya la flexibilidad laboral, la eliminación de restricciones y regulaciones económicas, y está a favor de las aperturas de fronteras para las mercancías capitales y flujos financieros. De allí que el neoliberalismo se adhiera al proceso socioeconómico y cultural de la globalización. Esta característica se ampliará en el apartado “demandas de revisión teórica: lineamientos conceptuales”.

Otra característica señalada del ciberespacio es la amplificación de la metáfora de “ecología de medios” que según Carlos Scolari (2015) fue Neil Portman quien acuñó la expresión basado en sus propios estudios sobre medios masivos y las teorías de comunicación realizados por Marshall McLuhan. Recordemos que para McLuhan (1974/1996) los medios de comunicación adquieren significado sólo si interactúan entre sí. Así, si tomamos como ejemplo los medios masivos tradicionales estudiados por este filósofo, con la aparición de la televisión y sarcasmo y la invalidación. Se suele relacionar a quienes interactúan en mayor medida con las NTIC como zombies o “ricos en vida virtual y pobres en vida real”.

⁵ Se relaciona con la sobreproducción, la inestabilidad laboral, el “excesivo” control estatal (paternalismo), entre otros.

su impacto en las sociedades, la industria del cine necesariamente tuvo que hacer alianzas con la pantalla chica y reformular su *modus operandi*. Con la llegada de los “nuevos medios de comunicación”⁶ (NTIC) gracias a los desarrollos de la cibernética y la electrónica, se sumaron a la lista de los medios masivos las páginas web, los correos electrónicos, las redes sociales, las comunidades virtuales, los mundos virtuales y los videojuegos. Esto, desde luego, incidió (y sigue haciéndolo) en los modos de llegar al usuario, al espectador, al cliente desde los medios tradicionales.

Second Life no es la excepción al comportamiento del sistema interactivo de plataformas de comunicación. Una vez abrimos su página principal podemos encontrar en la esquina superior derecha los logos característicos de las redes sociales Facebook, Twitter y Youtube. Para el caso particular de la investigación doctoral esta característica demanda a la investigadora-creadora establecer relaciones entre sus cuentas de Second Life, Facebook e Instagram⁷, y con ello analizar críticamente las manifestaciones de su subjetividad de género y su devenir hacia la producción de una subjetividad de género subversiva.

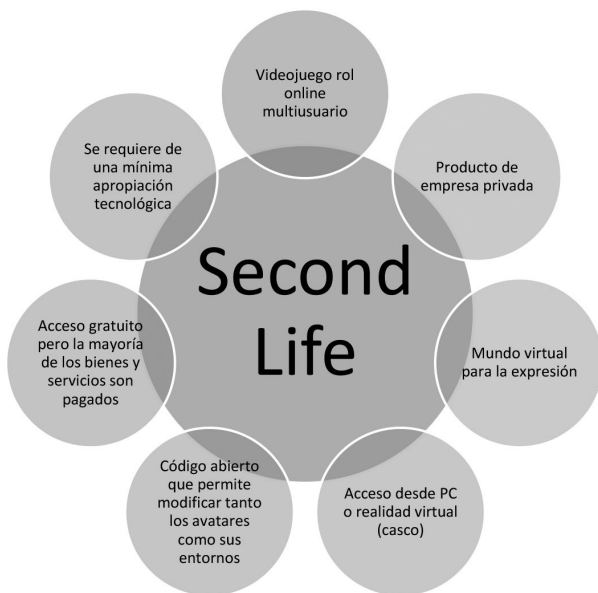
Pero no sólo se trata de hacer actualizaciones a la lista de medios masivos. También implica que se genere todo un sistema interactivo de plataformas de comunicación en el que el usuario obtiene diversas perspectivas y servicios para la administración de la información. Una tendencia que compañías como Google ha sabido explotar a través de su eslogan “Una cuenta. Todo Google” en la que el usuario puede acceder a su “kit” de medios: Gmail, Google +, Google Drive, etc., a través de su cuenta de correo Gmail. Las redes sociales como Facebook, Twitter o Instagram, las cuales han incidido en medios tradicionales como la radio o la televisión (y por supuesto en otros medios de comunicación), en las que podemos ver las alianzas establecidas entre estos medios.

⁶ Se pone entre comillas porque se sospecha que ya no son tan nuevos estos medios en la sociedad-red, pues hay generaciones que han nacido con ellas.

⁷ Son las redes sociales que la investigadora-creadora tiene activas. A pesar de que la investigadora-creadora puede acceder desde una cuenta a Youtube, se ha descartado su análisis porque no ha sido utilizado como plataforma de divulgación sino de reproducción.

En este contexto situado se encuentra Second Life, que como videojuego y mundo virtual propicia un espacio para la representación social de género. Representaciones que las subjetividades inmersas en estos no-lugares manifiestan en la apariencia, las decisiones, las acciones, las interacciones y los discursos. De acuerdo con María Luisa García y Verónica Perales (2007) estudiar los videojuegos desde una perspectiva de las ciencias sociales y humanas permiten la comprensión de los sujetos a partir de los análisis del papel activo de quienes videojuegan. De allí que esta tesis doctoral se incline a analizar el papel activo de la investigadora-creadora como videojugadora en aquel mundo virtual que lleva por eslogan “*Your world. Your imagination*” (Tu mundo. Tu imaginación). Un eslogan que invita explícitamente a (re)crear la subjetividad.

Figura 2. Características de Second Life



Fuente: Sara Galvis Ortiz.

Para garantizar que los usuarios puedan hacer su mundo a partir de su imaginación, Second Life se ofrece como un mundo virtual gratuito y de código abierto. Los usuarios sólo requieren seleccionar de tres galerías un avatar prediseñado (ver Figura 3) y registrarse en un formulario escueto donde se indican el alias, el correo electrónico, fecha de nacimiento, una contraseña y preguntas de seguridad. Luego de ser verificada la información por la plataforma, el

usuario podrá acceder al mundo virtual y empezar a explorarlo.

Debido a que el usuario ha ingresado con un avatar prediseñado, como es requisito para acceder al mundo virtual, es muy probable que su selección sea tanto al azar como por identificación de ciertas características del avatar. En cuanto se ingresa a la plataforma el avatar está disponible para ser customizado⁸. Para ello, Second Life nos permite manipular su código fuente. El código abierto se refiere entonces a la posibilidad que tienen los usuarios de hacer modificaciones y nuevos desarrollos para generar objetos, hacer cambios a la apariencia de los avatares, poner a disposición comunidades y producir bienes y servicios, que generalmente se ofertan en dólares o en dinero virtual (linden dólar). Las personas interesadas pueden descargar gratis los manuales de programación en lenguaje LSL de la página oficial de Second Life. Es de anotar que los manuales están clasificados según el nivel de experiencia que tenga el usuario en el tema. Cuanto mayor sea la apropiación tecnológica del usuario, mayores serán las posibilidades instrumentales de modificar su cuerpo, su entorno y su experiencia en este mundo virtual.

Figura 3. Ejemplo de galería de cuerpos predeterminados “Classic” de Second Life.



Fuente: Second Life (2016). www.secondlife.com

⁸ La idea de customizar o personalizar un producto o servicio es una forma característica de producción neoliberal en la que el cliente participa activamente. De acuerdo con Mariana Bellido “La customización es el resultado de la transformación de un producto estándar en uno realizado según las preferencias y exigencias del cliente y el mercado. En este proceso, el cliente selecciona componentes, material, color, marca, funciones, etc.” (Bellido, 2010, pág. 1).

Hasta aquí se han presentado las características más relevantes del ciberespacio y de Second Life. Sin embargo, no es suficiente hacer análisis críticos de la producción de subjetividades de género subversivas en ese mundo virtual únicamente desde las teorías de la comunicación. Se hace necesario acudir a la perspectiva de género como “lente difractor” para hacer análisis profundos en situación y contexto a partir de la categoría analítica de género.

Perspectiva de género como cartografía de la interferencia

Cuando hablamos en este artículo de perspectiva de género no solo nos estamos refiriendo a una postura teórica heredera del feminismo. Estamos hablando de una herramienta analítica en teoría y práctica de los fenómenos que inciden en nuestras subjetividades y sociedades y que se vale de la categoría analítica “género” (Hawkesworth, 2006; Lagarde, 1996; Scott, 2011) para difractar los modos de interpretar nuestro mundo (Ver Figura 4).

Figura 4. Relación de conceptos claves de la perspectiva de género.



Fuente: Sara Galvis Ortiz.

La perspectiva de género como teoría crítica cuestiona el sistema cultural y social y sus valores coloniales, androcéntricos⁹, patriarcales y binaristas que propician la desigualdad, la exclusión y la violencia de/entre los géneros (Curiel, 2007; Bidaseca, 2010; Lugones, 2011; Lagarde, 1996; Haraway, 2004). En este sentido, la perspectiva de género se comporta como una “cartografía de la interferencia” (Haraway, 1999) de la cultura.

⁹ Postura que privilegia a los varones o al punto de vista masculino el papel protagónico y válido de los discursos científicos, sociales, económicos, religiosos y culturales, excluyendo otras formas de ver el mundo (Perkins Gilman, 1911).

Para el caso particular de la investigación doctoral, la cultura analizada es la Occidental situada en la Colombia contemporánea.

Para comprender por qué la perspectiva de género a través de su categoría analítica de género como difractor se comporta como una cartografía de la interferencia, es necesario explicar esta metáfora epistemológica. A finales de los años ochenta Donna Haraway había presentado a la comunidad científica su concepto de “conocimiento situado” como principio epistemológico en la que expresaba que toda investigación científica necesariamente era

parcial en tanto respondía a intereses políticos de quienes investigaban (Haraway, 1988). Debido a esta característica epistemológica del hacer ciencia, los científicos, entonces, están en la obligación ética de enunciarse explícitamente desde dónde se está construyendo el conocimiento para evitar la universalización y la invisibilización del poder o de los intereses implícitos.

Los estudios feministas y con perspectiva de género asumen el principio epistemológico de situacionalidad. Quien investiga aplicando estas perspectivas de género situadas requiere no solo de ser sensible ante aspectos relacionados con la desigualdad entre géneros, sino que además debe reflexionar sobre su implicación en los fenómenos en su papel como investigador. De acuerdo con Sandra Harding (2002) la reflexibilidad emerge como un ejercicio de construcción de conocimiento fundamental para este tipo de investigaciones situadas, especialmente para aquellas con orientación feminista, para la cual la situacionalidad se constituye en principio epistemológico.

Los ejercicios de reflexividad también demandan a quien investiga una cierta “conciencia de género” sobre lo que esta normativa ha implicado epistemológicamente. Por ejemplo, la invalidación y la exclusión sistemática de las mujeres y de subjetividades feminizadas en la ciencia (Haraway, 1995). Autoras como Olga Obando (2016) consideran que algunas formas que hacen parte del proceso de toma de conciencia de género son: 1. Acciones para visibilizar y para crear condiciones de enunciabilidad y 2. Poner en cuestión y romper con las teorías y posiciones hegemónicas como únicas herramientas para definir los fenómenos relativos al género o intentar construir otros modos de comprender el género.

Sin embargo, pareciera que para generar cambios profundos en nuestro sistema-mundo no es suficiente poner en práctica ejercicios de reflexividad. Donna Haraway (1999) reflexiona en su artículo “Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles” sobre las limitaciones que tiene el conocimiento situado y los ejercicios de reflexividad. Para Haraway no es suficiente que quien investiga cumpla un requisito ético al enunciar explícitamente desde dónde se está construyendo el conocimiento listando una serie de

categorías sociales, sino que es necesario ampliar el marco referencia al intentar salirse de las estructuras que soportan determinados valores culturales con los cuales los sujetos investigadores interpretan la realidad.

Si bien los ejercicios de reflexividad permiten al investigador situarse en contexto, lo hace a manera de refracción, es decir, de cambiar la dirección de un discurso o una práctica, pero sin llegar a cuestionar de fondo el sistema complejo y dinámico que lo sustenta. Para difractar la realidad es necesario que quien investiga cuestione el sistema mismo, sus valores, sus estructuras, sus conceptos, sus epistemologías. Para superar este «desplazamiento de lo mismo» (Haraway, 1999, p. 126). Donna Haraway (2004) en su texto de *Testigo_Moderato@_Segundo_Milenio. HombreHembra@_Conoce_Oncorrotón*: Feminismo y *tecnociencia* alude a la “política de la localización” como un ejercicio de difracción que perturba y desvía ideologías, discursos y prácticas opresores a través de la deconstrucción y análisis desde otras perspectivas teóricas. Este es un ejercicio cartográfico en tanto traza rutas teóricas, empíricas y corporizadas a través de los análisis de quienes investigan. Estos mapas permiten hacer lecturas situadas de los peligros, promesas y fisuras de las tecnosociedades y sus discursivas neoliberales globalizadoras para plantear alternativas sostenibles. En el contexto particular de la tesis en curso, la investigadora-creadora se localiza políticamente desde el ciberfeminismo (Braidotti, 2002) por sus análisis críticos centrados en las tecnosociedades y los desarrollos tecnocientíficos, que de manera ampliada se centra en comprender las desigualdades a razón del género en espacios impactados por las nuevas tecnologías, tales como la domótica, la bioingeniería o el ciberespacio.

Para que la perspectiva de género responda a la necesidad de cuestionar la realidad tal como ha sido presentada desde un discurso imperante, requerirá de un prismático que amplíe los marcos de pensamiento. Ese prismático es la categoría analítica del género, uno de los aportes más significativos de la teoría feminista a las ciencias sociales. Joan Scott (1986) argumentó que el concepto de género va más allá de una definición lingüística, pues como categoría de análisis se centra en comprender las

relaciones de poder que se interrelacionan con las categorías sociales “sexo”, “raza”, “etnia”, “edad”. En esta primera definición, la autora estaba de acuerdo con el concepto determinista de género como imposición cultural sobre un atributo natural –sexo– de un determinado cuerpo (Rubin, 1996). Sin embargo, las críticas dadas por Donna Haraway (1995) y Judith Butler (2002) sobre el dualismo cultura/naturaleza apuntaron a comprender tanto al sexo como al género desde un construccionismo cultural: el sexo es en sí mismo una categoría que la cultura crea. Pese a que en los últimos años se han presentado múltiples estudios rigurosos que buscan deconstruir los conceptos deterministas de sexo y género, éstos siguen posicionados en el mundo académico y no académico¹⁰.

En una posterior publicación, Joan Scott (2011) atiende las críticas planteadas a la definición del género como categoría de análisis dadas y se inclina por comprender los conceptos de “hombre” y “mujer” como conceptos no naturales ni fijos, y advierte que en tanto se superen estos sistemas fijos de significado de los cuerpos sexuados que se relacionan, la categoría analítica de género seguirá siendo útil.

La principal característica de esta herramienta de análisis es posibilitar lecturas situadas y contextualizadas del objeto de estudio. Para ello es fundamental que quien investiga haga interrelaciones entre categorías sociales para tener un panorama lo más completo posible. Así, por ejemplo, para analizar los roles de género que un determinado avatar en Second Life, es necesario articular otras categorías sociales¹¹ como el sexo, la clase social, la edad, la etnia, la nacionalidad, la orientación sexual y el nivel de escolaridad, entre otros. Con este entramado de categorías quien investiga podría establecer relaciones en un marco ampliado. Estos entramados también permiten

¹⁰ Un ejemplo no académico es el manejo mediático relacionado con la marcha que se realizó en Colombia el 10 de agosto de 2016 por fundamentalistas religiosos en contra de la propuesta del Ministerio de Educación para abordar el tema de la diversidad sexual y de género en los colegios, las cuales iban dirigidas a profesores y directivos de colegios. Los detractores alegaron que estos manuales buscan imponer una “ideología de género” porque tanto el sexo y el género son naturales e invariables tal como Dios los creó, y por lo tanto sólo son válidos los sexos y géneros heteronormativos y binarios.

¹¹ Las categorías sociales son artificios producidos históricamente y por lo tanto no fijos y son moldeables.

comprender las genealogías de los conceptos implicados en la investigación.

La aplicación de la perspectiva de género como cartografía de la interferencia al estudio de la subversión de género en mundos virtuales como Second Life radica en el cuestionamiento del sistema de pensamiento hegemónico que legitima los valores más nefastos de la postmodernidad como son la reificación de la naturaleza, la mercantilización de los cuerpos, la feminización de la pobreza, la violencia/exclusión/desigualdad de género y la emergencia del neoconservadurismo (Braidotti, 2004, 2009, 2013; Haraway, 1995, 2004). A partir de un ejercicio de difracción hacer lecturas con prismáticos de género permite perturbar normas introyectadas e incuestionables como las de género hegemónicos o los proyectos progresistas y excluyentes de un humanismo fundamentado en el patriarcado, el colonialismo, el racismo, el clasismo entre otras formas sociales y políticas de exclusión y opresión. Al respecto, en el apartado “Demandas de revisión teórica: lineamientos conceptuales” se amplía el concepto de “filosofía posthumanista” (Braidotti, 2013) como alternativa al proyecto civilizatorio humanista que sustenta el modelo socioeconómico y cultural contemporáneo del sistema-mundo globalizado.

Lineamientos conceptuales para el abordaje del fenómeno

Una vez identificadas las características del contexto situado en el que se desarrolla la tesis doctoral y sus supuestos de investigación, es necesario abordar los lineamientos conceptuales. Dichos lineamientos se delimitan en una relación estrecha con la filosofía posthumanista, las discusiones sobre tecnosociedades, las apuestas neoliberales-globalizadores, la teoría de género como discurso performativo y la conceptualización de los mundos virtuales como espacios-tiempos paradójales.

Filosofía posthumanista

Para llevar a cabo la investigación y acercarse al mundo virtual Second Life fue necesario buscar una postura filosófica que ofreciera otras formas de valorar, sentir e interpretar la realidad. Esa postura filosófica es la conocida como “posthumanismo”,

un proyecto filosófico ambicioso que busca replantear la relación que tenemos los seres humanos con nosotros mismos y con nuestro entorno. Esta propuesta brinda a la investigadora-creadora herramientas teórico-conceptuales para comprender las características particulares del contexto situado de mundos virtuales, la producción de subjetividades de género, además de identificar elementos que favorezcan la producción de subjetividades de género subversivas en Second Life.

La filosofía posthumanista (Sloterdijk, 2000, 2003; Haraway, 1995; Braidotti, 2009, 2013) y específicamente la propuesta por Rosi Braidotti (2009, 2013) emerge como un paradigma en la comprensión de Egon Guba e Yvonne Lincoln (2012) al contar con una ontología, una epistemología, una metodología y una axiología. El posthumanismo busca superar las nociones ontológicas y epistemológicas heredadas de los humanismos, sin desconocer legados como los Derechos Humanos o la democracia, siempre que estos no sean considerados universales ni esenciales. Para este paradigma, la realidad es geocentrada, diversa, compleja, localizada, interconectada y unitaria. No concibe la existencia de una “esencia humana” ni la escisión entre “lo dado” (naturaleza) y lo “construido” (cultura). Por lo tanto, difiere del humanismo en la visión del mundo medido y pensado desde el antropocentrismo, el universalismo, el individualismo, el binarismo dicotómico, el proyecto civilizatorio, y la medida canónica masculina europea heredada del Hombre del Vitrubio.

La “ética de las trasposiciones” (Braidotti, 2009) es una base axiológica para la filosofía posthumanista de Rosi Braidotti. Al ser la sustentabilidad interconectada la piedra angular de esta propuesta ética, su apuesta vincula a los seres humanos y no humanos, en una suerte de zoe-igualitarismo, en el que la vida y no el individualismo autocentrado es la base para alcanzar esa sustentabilidad interconectada.

Quizás la apuesta más ambiciosa de este proyecto de investigación doctoral es insistir en cambiar nuestra descripción del mundo hacia uno interconectado, sustentable, diverso, que no se rija por discursos de la otredad ni del pensamiento binarista, que excluyen y deshumanizan a las personas y en

general reifican a los demás seres vivos con quienes convivimos en el cosmos. Desistir del tan alabado proyecto humanista, que insiste en comprender a los seres humanos como la medida de todas las cosas, epicentro del cosmos, y por lo tanto los únicos seres dignos de erigirse como sujetos, permite cuestionar conceptos como “sujeto”, “identidad”, “humano”, “no humano”, “artificial”, “natural”, “vivo” y “no vivo” a la manera como lo hacen Donna Haraway (1995) en *Ciencia, Cybors y mujeres. La reinención de la naturaleza* y Rosi Braidotti en sus obras *Trasposiciones nómadas. Sobre una ética nómada* (2009) y *The posthuman* (2013). Asimismo, deslegitima a los seres humanos de la potestad de domar todo considerado como lo no humano. Para Judith Butler (2002) el concepto “humano” es una construcción histórico-cultural que ha variado con la época. Ejemplos de ello son la conceptualización de la filosofía de la antigua Grecia sobre la mujer como receptáculo que da forma a la materia y que no participa en conferir a esa forma la idea, es decir, el pensamiento para que aquello se considere un ser humano (Butler, 2002). Otro ejemplo crítico sobre el uso del concepto “humano” lo plantea María Lugones (2011) en la concepción colonial sobre las personas no blancas que al ser despojadas de alma y humanidad adquirirían la categoría de esclavos.

Pensar el mundo desde otra perspectiva y con otros valores que se alejan de las demandas del esquema patriarcal que fomenta la desigualdad de y entre géneros podrían ser una clave para la configuración de otros modos de “significar el mundo de género” (Obando, 2013). A este proceso dinámico, complejo, contradictorio y no esencial se refiere el concepto subjetividad de género asumido en el proyecto doctoral (Obando, 2013; Braidotti, 2009; 2013; Butler, 2002; Bonder, 1999). La construcción de ese “otro mundo posible” (Sendón de León, 2006) no es una tarea sencilla ni a corto plazo, pero como todo cambio social y cultural, empieza por la toma de conciencia de las demandas de ciertas prácticas y discursivas, como son la “norma de género” (Butler, 2002) que se instaura como una “ficción política” (Preciado, 2013) que serializa subjetividades y las oprime con demandas de un modelo hegemónico patriarcal y androcéntrico (Castellanos, Grueso, & Rodríguez, 2010).

De acuerdo con Rosi Braidotti (2013) la epistemología posthumanista se caracteriza por ir más allá de situar en contexto al sujeto investigador al propugnar lo que Donna Haraway (2004) define como una “política de las localizaciones”. Dicha política exige que el sujeto investigador se posicione políticamente y negocie los espacios de resistencia a las discursivas neoconservadoras dominantes. Como se expresó anteriormente, para el caso concreto de esta investigación la política de la localización será desde el ciberfeminismo (Braidotti, 2002).

Un principio epistemológico fundamental de esta filosofía posthumanista es la necesidad de converger saberes de las ciencias y las artes con las teorías sobre subjetividad. Esta vinculación irrumpe con los modos tradicionales de hacer ciencia en la que prima el purismo teórico y metodológico. Según Rosi Braidotti (2009, 2013) estos modos hegemónicos para la producción de conocimiento desconocen, desconfían y en muchas ocasiones desvalidan desarrollos de otros campos del conocimiento. Un ejemplo de ello es la desconfianza traducida en resistencia que tienen los estudios de las biociencias en incorporar nociones como afectividad y corporización, y de los estudios filosóficos de desconocer y de desconfiar de los avances de las biociencias.

En el plano metodológico, esta filosofía posthumanista apuesta por el “contramétodo” (Braidotti, 2009), que combina la autorreflexión, la posición política y la convergencia de disciplinas. Este contramétodo se traduce en cartografías construidas en campo para alcanzar el objetivo de investigación propuesto. Trazar rutas teóricas y modos de abordar los fenómenos de estudio es fundamental para que quien investiga logre localizar sus trayectorias de construcción de conocimiento.

Se articula la filosofía posthumanista de Rosi Braidotti (2009, 2013) con los postulados sobre la perspectiva de género (Lagarde, 1996; Harding, 2002; Scott, 2011; Obando, 2013) en tanto permite comprender los fenómenos sociales a partir de los análisis críticos de las concepciones y estructuras androcéntricas que las configuran (Lagarde, 1996). Las teorías feministas y de género, si bien son múltiples y heterogéneas, tienen un punto de encuentro: las sociedades occidentales modernas, herederas del proyecto humanista, que han impuesto discursos a

partir de un sistema normativo sexogenérico, que al naturalizar la medida canónica masculina eurocentrada, burguesa, heterosexual, colonial, ha invisibilizado y excluido a todos aquellos sujetos que no se ajusten a este canon de sujeto (Beauvoir, 1949; Lagarde, 1996; Lorde, 1984; Alcoff, 1988; Anzaldúa, 1999; Hawkesworth, 1997, 2006; Harding, 2002; Haraway, 1995; 1999; 2004; Braidotti, 2004; Castellanos, 2006; Sendón de León, 2006; Obando, 2013; Preciado, 2013). Al respecto, las teorías de género y feministas han hecho aportes importantes a la crítica del sujeto humanista clásico que se sustenta en la máxima de Protágoras “el Hombre es la medida de todas las cosas”. Esta máxima sustenta la invisibilización epistémica de sujetos y grupos sociales, como las mujeres, comunidades LGTB y grupos etnizados-racializados, y justifica la exclusión, la reificación y la desigualdad de y entre géneros.

Para el caso concreto de este estudio doctoral se ha decidido acoger la filosofía posthumanista propuesta por Rosi Braidotti como paradigma que guíe la construcción de conocimiento, las experiencias y discursivas de la investigadora-creadora para acercarse a los modos de producción de subjetividades de género subversivas en mundos virtuales. Al acoger esta filosofía se potenciará las cartografías de la interferencia de la perspectiva de género, porque se podrán hacer lecturas situadas desde otros valores, ontologías y epistemologías, y con ello identificar elementos significativos para la materialización de subjetividades de género subversivas en *Second Life*.

Tecnosociedades

Los aportes sobre las tecnosociedades como fenómenos contemporáneos es otro de los lineamientos conceptuales que guía la investigación. Vivimos una época que se caracteriza por la relación simbiótica de nuestras sociedades con los desarrollos tecnocientíficos y por un proyecto de globalización transversalizado por las NTIC. Estas características suponen cambios profundos en la ontología y epistemología de nuestros tiempos (Bauman, 2003; Haraway, 1995; Lyotard, 1987; Sloterdijk, 2000; Turkle, 2011). Las llamadas tecnosociedades, por ejemplo, son el resultado de un proceso de incidencia de los avances tecnocientíficos en la configura-

ción y crecimiento de nuestra especie¹² (Braidotti, 2009, 2013; Haraway, 1995; Sloterdijk, 2000).

La idea de que nuestras sociedades son en sí mismas un artificio, un constructo, puede no ser bienvenido en muchos espacios académicos y no académicos debido en gran medida a la influencia de la filosofía moderna sustentada en el proyecto humanista y neohumanista¹³, que con voz romántica abraza y defiende la idea del ser humano como único ser vivo con potestad de erigirse como sujeto. Esta categoría “sujeto” le es propia al ser humano debido a su característica única de ser racional, que lo pone en el último peldaño de la evolución y por lo tanto lo identifica como el único capaz de tener una subjetividad (Sloterdijk, 2000; Haraway, 1995; Braidotti, 2009, 2013). Para estas corrientes filosóficas modernas, el ser humano es universal, esencial e infinito. La naturaleza y la cultura son opositivas en tanto la primera es “dada”, natural, y la segunda es obra de la transformación de lo “dado” por los seres humanos. Esta última –la cultura– es exclusiva del ser humano, lo que lo distancia de lo natural, lo bárbaro, lo animal.

Sin embargo, los avances científicos de diferentes áreas del conocimiento, sumado a la caída de los megarelatos (Lyotard, 1987) han incidido en los cuestionamientos ontológicos y epistemológicos de la manera cómo hemos descrito y vivido nuestro sistema-mundo. En este contexto Donna Haraway (1995) propone la metáfora del cibernético como una figura que condensa la situación ontológica de esas subjetividades que conforman las tecnosociedades. Subjetividades que no viven en la cúspide evolutiva, sino que conviven con otros seres no humanos en un mismo espacio y que deben hacer uso de desarrollos tecnológicos para ser viables. La figura del cibernético trasgrede los tres límites del pensamiento moderno:

¹² Basta con revisar las intervenciones que recibe una persona a lo largo de su vida: vacunas, leches fortificadas, alimentos recolectados en granjas manipulados genéticamente, anticonceptivos, agua tratada químicamente para hacerla potable, vestimenta, medios de comunicación, transporte, etc.

¹³ Para Peter Sloterdijk (2000) el neohumanismo se refiere a las alianzas entre el pensamiento religioso y el humanismo, en el que se comprende al humano como ser especial y único ante los demás seres vivos por haber recibido el hálito divino de Dios. Por su parte, Rosi Braidotti (2013) ubica el neohumanismo como aquella corriente humanista que intenta ampliar los marcos antropocéntricos para dar potestad legal a otras especies no humanas, pero siempre midiéndolas desde el patrón antropocéntrico.

natural/artificial, físico/no físico y humano/no humano, que vive en un medio cuyos sistemas de dominación y opresión son paradójicos, lo que implica que no sea ni inocente ni imparcial; además, como el cibernético es un ser que se replica y se regenera y no se reproduce, rechaza la heteronormatividad y al género mismo (Haraway, 1995). En otras palabras, el sujeto cibernético se resiste a los dualismos ontológicos como se han venido teorizando a los seres humanos.

Comprender las subjetividades de género que constituyen tecnosociedades a partir de la metáfora cibernético permite a quienes investigan desmitificar la idea romántica de pensar y sentir la naturaleza como un aspecto esencial, natural, que es invariable y “de siempre”. De este modo es posible desnaturalizar conceptos como cuerpo, sexo, género, deseo, sexualidad, que tradicionalmente han sido atribuidos como un aspecto natural, que es “dado” y por lo tanto es invariable. En el caso de los mundos virtuales como Second Life considerar que los avatares encarnados en Second Life no son solo representaciones de una identidad ciber sino que actúan como una extensión de nuestro cuerpo biológico en tanto se les transmite historia, género-sexo, emociones, conocimiento, identidad, cultura, es un ejemplo de ello.

Discursos neoliberales-globalizadores

Como se enunció tanto en las características del contexto situado como en el segundo supuesto de la investigación, los discursos neoliberales-globalizadores son un aspecto que no puede pasarse por alto cuando se investiga sobre subjetividades de género subversivas. De allí su necesidad de revisión como reto de lineamiento conceptual.

El sistema-mundo que conocemos hoy se ha ampliado en el marco político neocolonial-androcéntrico-globalizado-neoliberal, cuyas discursivas y prácticas se orientan a justificar la desigualdad, el consumo desmedido, la cosificación y la exclusión (Braidotti, 2002; 2009; 2013; Connell, 2004; Haraway, 1995). Estas políticas globalizadoras apelan a coaptar discursos emancipatorios y luchas sociales a través de supuestas iniciativas individuales, flexibilidad horaria y de trabajo, emprendimiento, libre mercado, entre otros, que buscan homogenizar subjetividades hacia una subjetividad conectada, flexible y “libre”, porque puede decidir sin límites

qué consumir (Cobo, 2005; Fraser, 2009). Para el caso de las subjetividades de género que desbordan el modelo canónico de sujeto¹⁴, como las mujeres y otras sexualidades-géneros feminizados, éstas quedan por fuera de los estudios, las políticas, las economías y las estadísticas (Alcoff, 1988; Laqueur, 1994; Lerner, 1986; Reeves Sanday, 1981; Waring, 1988; Haraway, 1995; Harding, 2002; Beauvoir, 1949/2005; Butler, 2002; Braidotti, 2009; Lugones, 2011; Anzaldúa, 1999).

Según Rosi Braidotti (2002) el sistema capitalista tardío –base para la constitución del llamado neoliberalismo globalizado– va de la mano con los discursos postmodernos. Este discurso postmoderno arrastra consigo una serie de características: la tercermundialización o explotación del Tercer Mundo, la decadencia de los modelos comunistas, la reapertura del proceso de balcanización de la Europa del Este y “el deterioro de la economía legal combinado con un aumento de la delincuencia y la ilegalidad. Esto es lo que Deleuze y Guattari denominan el capital como cocaína” (Citados en Braidotti, 2002, pág. 100). Ante este panorama son múltiples los movimientos sociales que han surgido como voces de protesta a la unificación de las culturas, las experiencias, los modelos económicos o políticos, entre ellos los movimientos antirracistas, de la liberación, y los feministas, en las que se han planteado desde múltiples perspectivas cómo reivindicar los derechos de las mujeres, evidenciar su invisibilización en diferentes áreas como las científicas, artísticas o las políticas, y desde la epistemología, cómo hacer ciencia con una óptica que no sea sexista ni excluyente. No obstante, salir de un sistema androcéntrico legitimado, que data aproximadamente 5.000 años es una verdadera proeza, pues siempre emergerán conceptos y actitudes propias de este sistema, como son la exclusión, el sexismo, el racismo o la expropiación del medio ambiente.

Las corrientes feministas como muchos otros movimientos no han sido la excepción ante el eminente peligro de caer en las trampas de los discursos neoliberales-globalizadores (Fraser, 2009) y en general de la discursiva patriarcal (Connell,

2004; Cobo, 2005; Lorde, 1984; Anzaldúa, 1999). Audre Lorde (1984), por ejemplo, señaló el sexismo, racismo y clasismo vedado del “feminismo blanco” (feminismo clásico, norteamericano, burgués) en el que las mujeres pobres, de color o lesbianas no hacían parte de sus discursos, como si todas las mujeres del mundo fueran universales. A partir de estos fuertes cuestionamientos del feminismo chicano, negro, postcolonial (hooks, y otros, 2004) al feminismo tradicional –de la igualdad– se genera una necesidad urgente de revisar las teorías feministas del momento para incluir otras voces oprimidas por la visión androcéntrica y patriarcal. De allí surge la necesidad de hacer entrecruces de categorías sociales para hacer lecturas de los fenómenos en amplitud (Bidaseca, 2010; Lugones, 2011; Butler, 2002; Scott, 2011) como difractor de los análisis con perspectiva de género.

La interseccionalidad como herramienta analítica condensada en la categoría género se hace no solo útil sino vigente debido a que los mundos virtuales se producen y se ofertan en un espacio-tiempo sustentado por un sistema político-económico especulativo y flexible. Un sistema imperante que coapta con facilidad discursos emancipatorios, lo que exige a la investigadora-creadora estar atenta con mirada aguda y crítica a los análisis de sus actos exploratorios-creativos en *Second Life*. Esta demanda investigativa emerge debido a que los discursos neoliberales-globalizadores cobijan la multimillonaria industria de los videojuegos, que a su vez se comportan como medios masivos de comunicación, los cuales replican formas de ver y relacionarse con los otros, de interpretar la realidad y las fantasías, de condicionar los deseos y las prácticas de consumo (García & Perales, 2007). En otras palabras, son fuente de construcción de cultura desde el ciberespacio que configuran toda una “cibercultura” (Lévy, 2007). Cibercultura que yuxtapone prácticas culturales generadas por fuera de la pantalla y prácticas culturales que emergen en las interacciones de los usuarios tras pantalla.

Es importante aclarar que cuando hablamos de análisis críticos con perspectiva de género políticamente localizada desde un ciberfeminismo no implica caer en binarismos sectarios, es decir, caer en apreciaciones ingenuas tecnofílicas que se sustentan

¹⁴ Se refiere a seres humanos que no encajan en el canon de sujeto masculino, eurocéntrico, cristiano, heterosexual, burgués, blanco, ilustrado.

en trampas discursivas del sistema, pero tampoco ubicarse en una suerte de nihilismo tecnofóbico. Se considera que este binarismo analítico en sí mismo es una trampa epistemológica heredera del positivismo que no permite comprender en complejidad los fenómenos sociales contemporáneos y, en general, cualquier fenómeno tomado como objeto de estudio. El reto investigativo será hacer entramados analíticos que comprendan la cibercultura reflejada en Second Life como un no-lugar paradójico, dinámico, real a la vez que imaginario, que acoja subjetividades subversivas, hegemónicas, opresoras, oprimidas, entre otras.

Género como discurso performativo

Considerar el concepto de género como un discurso performativo que incide en la subjetividad y en la materialización de los cuerpos sexuados es otra demanda de revisión como lineamiento conceptual. Esta apuesta teórica de Judith Butler (2002) ofrece herramientas para la comprensión de la constitución de las subjetividades de género como resultado histórico-cultural, cuyas normas idealizadas de ser y estar según un determinado género constantemente se reinventan y se reafirman a partir de actos ritualizados.

Tradicionalmente se ha considerado que el sexo antecede al género en parte porque “el cuerpo postulado como anterior al signo es siempre *postulado* o *significado* como previo” (Butler, 2002). Es decir, el cuerpo en sí mismo ya tiene un significado inmutable y su morfología, su materialidad (sexo) se ha asociado de manera naturalizada a una cuestión de género, como es el caso de la femineidad, que se asocia con la matriz, con aquello que da un principio de origen y causalidad. Sin embargo, para los griegos si bien la mujer es la que da la materia (*dynamis*), la que sirve de receptáculo al feto, es el varón quien le aporta la forma (las ideas, el *thymós* (fuerza vital) o ánima –alma–). Sin esta fuerza vital, sin esta forma, la materia carece de todo sentido. Judith Butler (2002) considera necesario volver a “una posible reutilización contemporánea de la terminología aristotélica” (Butler, 2002, pág. 60) para comprender mejor el fenómeno de cuerpo, que implica los componentes materiales (sexuado, anatómico) y simbólicos (discursivos).

Al ser también el sexo una construcción social que antecede al género se infiere, entonces, que el cuerpo en sí mismo no tiene un significado inmutable, sino que significa en la medida que hace una performance ritualizada en los que la sexualidad y el sexo se convierten en mecanismos regulatorios que operan en la materia misma. El género, entonces, es considerado como un acto performativo en tanto los discursos alrededor de esta norma actúan sobre las vidas y decisiones para el devenir de las subjetividades. Es importante resaltar que esta normativa constantemente se actualiza, se reinventa, cada vez que las personas representan o imitan modelos, acciones, sentires asignados a los roles de géneros al no existir un modelo original de género que reproducir.

Un aspecto para resaltar de esta teoría de género es la recuperación del cuerpo como objeto de análisis en la filosofía¹⁵. Una tarea heredada de la corriente postestructuralista y de diversos estudios psicológicos y neurocientíficos que han irrumpido en la academia con su comprensión de conocer como un “proceso enactivo” (Varela, 2005) en el que el cuerpo hace parte activa en la construcción de conocimientos. Al ser el género una norma que se aprende (y con suerte se desaprende) el cuerpo necesariamente hará parte de este proceso. De allí que se comprenda al cuerpo como resultado histórico que da cuenta de la ideología de género de la época.

La aplicación de esta teoría en los mundos virtuales es compatible en tanto se ajusta a un espacio-tiempo que pone en cuestionamiento la conceptualización del cuerpo (sexuado y sexualizado), el erotismo, los géneros-sexos otros y la norma de género. Así, al ser necesario hacerse a un cuerpo materializado en un avatar en un mundo virtual y crear o adquirir una ciberidentidad a través de un alias, estas actividades demandan al usuario evidenciar de forma consciente o no su versión de la discursiva de género que ha introyectado. Para el caso de la subversión de género tomar decisiones identitarias y de aspecto corporal podrían ser un

¹⁵ La filosofía tradicional centraba su interés en la razón, la lógica y valores morales. El cuerpo, al ser un aspecto “natural” no era considerado un objeto de estudio. La filosofía contemporánea ha rescatado la conceptualización de cuerpo como un elemento clave para comprender a los seres humanos.

elemento potente para una “toma de conciencia de género” (Butler, 2006) a partir de ejercicios de reflexividad.

Mundos virtuales como espacios-tiempos paradójales para la construcción de subjetividades de género subversivas

Como se ha indicado a lo largo del documento, se considera que es en este contexto neoliberal-globalizado que se desarrolla la cibercultura (Lévy, 2007). Este contexto es nicho de la multimillonaria industria de los videojuegos, cuyos avances técnicos-artísticos han permitido popularizarse entre los usuarios de la red internet y en general en el ciberespacio. Esta característica se relaciona con uno de los supuestos del proyecto de tesis doctoral que concibe al ciberespacio y por ende, los mundos virtuales como Second Life como un espacio paradójal donde se gestan al mismo tiempo tanto prácticas y discursos que refuerzan sistemas de controles culturales, socioeconómicos y políticos (Gómez, 2013; Feinmann, 2013) como prácticas y discursos emancipatorios y de transformación social (Braidotti, 2002, 2009, 2013; Frasca, 2001; Haraway, 1995, 2004).

Para acercarse al fenómeno de la producción de subjetividades de género subversivas en mundos virtuales, la propuesta de investigación busca analizar la experiencia autorreflexiva de la investigadora-creadora al encarnar un cibercuerpo digital o avatar en el mundo virtual Second Life y poner de manifiesto en esta comunidad virtual las transformaciones de las subjetividades de género (re)presentadas a lo largo de las inmersiones en este mundo virtual en un intento para producir subjetividades de género alternativas al binarismo heteronormativo, y en general, a las subjetividades de género hegemónicas, según la creadora-investigadora se hace más consciente de sus decisiones como ser de género en un contexto situado.

Se comprenderá por mundo virtual a aquellas comunidades creadas en el ciberespacio que permiten los usuarios interactuar entre sí, construir relaciones sociales y emular sociedades tanto deseadas como ya construidas (Turkle, 1997). En este contexto el usuario crea una identidad, se

relaciona con los otros y se (re)presenta a través de un avatar o cibercuerpo digital. Acciones todas transversalizadas por la discursiva de género.

A pesar de que Edward Castronova en *Synthetic worlds: The bussines and culture of online games* (2005) cuestiona el concepto “mundo virtual” por la amplitud que implica la virtualidad, la cual no necesariamente se refiere a un entorno virtual generado por computadora, se ha decidido continuar con el término “mundo virtual”, al comprenderse al mundo “real” (*offline*) en sí mismo como un “espacio hiperreal” (Baudrillard, 1978), una versión aparente de lo real.

Los mundos virtuales emulados por computadora (*online*) son pensados y construidos desde discursivas heredadas de nuestro mundo virtual *offline*. Además, son producto de las NTIC que sustentan una sociedad conectada globalizada (Castells, 2001). Sin embargo, debido a las características especiales de ese no-lugar, que en apariencia carece de contexto, de espacio, y por lo tanto de “realidad”, permite en principio poner de manifiesto otras formas de ser y estar en el mundo. De acuerdo con Sherry Turkle en sus obras *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era internet* (1997) y *Cyberspace and identity* (1999) las identidades cibernéticas se asumen como máscaras que garantizan en gran medida al usuario un anonimato que le permite experimentar y producir múltiples identidades ficticias. Brenda Danet (2003) basada en Sherry Turkle (1997, 1999) y Judith Butler (2002) considera en *El texto como máscara: género, juego y performance en internet* que un modo de subversión de género en los mundos virtuales es el “travestismo textual” al jugar los usuarios con sus identidades de género. Para Danet estas son acciones subversivas porque ellos mismos se permiten explorar aspectos de la sexualidad (como el deseo o la identidad sexual) y de sus relaciones de género, aspectos y acciones que en su vida cotidiana por fuera de la pantalla difícilmente podrían poner de manifiesto.

Por su parte, Pablo Feinmann en *Filosofía política del poder mediático* (2013) advierte sobre el peligro que representa el ciberespacio como un “gran panóptico” en el que los usuarios son vigilados y despojados de toda intimidad a la que además les obligan “voluntariamente” a revelarla en

las redes sociales. Los usuarios saben (o al menos intuyen) que son vigilados por una central, pero desconocen dónde se encuentra o cómo opera. Los mismos usuarios generan una autocensura y un control de conductas sobre otros, según los discursos mediáticos de consumo, buen gusto y democracia. La misma Sherry Turkle (2011) en *Alone together: why we expect more from technology and less from each other* señala que la gente se encuentra “sola pero conectada”. Pareciera para esta socióloga que las emociones, relaciones afectivas y comunicativas entre los usuarios no fueran “reales” o válidas porque no se encuentran en un espacio tangible.

Es importante tener en cuenta a la hora de hacer análisis críticos sobre producción de subjetividades de género subversivas en mundos virtuales que los usuarios recorren e interactúan entre ellos en estos no-lugares a través de convenciones y acumulados culturales de discursivas de género aprendidas en su mundo virtual *offline*, pero también pueden intervenirlos, lo que implica la transformación de las experiencias del mundo (de género) de quienes lo significan.

Estos lineamientos conceptuales no solo hacen parte de un entramado teórico que permiten sensibilizar a la investigadora sobre aspectos significativos relacionados con la producción de subjetividades de género subversivas en mundos virtuales, sino que además permiten ampliar marcos interpretativos y creativos para generar caminos de acceso a la información en campo.

Hacia la producción de subjetividades de género subversivas en Second Life

Para la producción de subjetividades de género subversivas a la norma de género heteronormativa, es necesario que el avatar construido en Second Life cumpla con las siguientes características: no patriarcal, monista, incluyente, geocentrada, nómada y consumidor consciente (Ver Figura 5). A continuación, se presentarán modos de provocaciones las características de las subjetividades de género subversivas en un mundo virtual como Second Life, por lo que queda pendiente la ampliación profunda de este apartado en una futura publicación.

Figura 5. Características de las subjetividades de género subversivas en Second Life.



Fuente. Sara Galvis Ortiz.

El patriarcado como sistema que institucionaliza y avala el dominio masculino sobre las mujeres, niños y en general sujetos feminizados no es natural en las sociedades humanas, sino que ha sido perpetuado históricamente (Lerner, 1986). Al ser un constructo que ha sido transmitido culturalmente por medio de la imposición de valores occidentales, los cuales se sustentan en el derecho romano y las creencias judeocristianas (Braidotti, 2013) es posible tanto su perpetuación como su desmonte. Todo dependerá del devenir de seres humanos en una sociedad que cuestione los principios tradicionales que privilegian prácticas, discursos, valores y conceptos atribuidos a lo masculino basados en la premisa “el hombre es la medida de todas las cosas”. Y cuando se refiere al hombre hace alusión al macho blanco, heterosexual, propietario, civilizado en Occidente.

Una subjetividad de género subversiva tendrá sentido en tanto no se construya a partir de prácticas y discursivas que perpetúen y legitimen el dominio masculino. Valores como la equidad de género, el respeto por las representaciones femeninas y feminizadas, la valoración de la vida o de las emociones como un aspecto constitutivo de la subjetividad son algunos ejemplos.

La sociedad Occidental dominante se sustenta, entre otras cosas, desde un pensamiento dicotómico, binarista, ontología que ha servido al sistema hegemónico para legitimar tanto la comprensión como la naturalización de los seres humanos desde la dualidad, la otredad, la diferencia sexual (Braidotti, 2009, 2013). La escisión cultura/naturaleza, vida/muerte, hombre/mujer, Dios/hombre, humano/no humano se constituyen como herramientas de la lógica y la discursiva que legitiman la expropiación de los recursos, la violencia de género en todos sus espectros (físico, psicológico, patrimonial, epistemológico, etc.) la colonización y la mercantilización de los cuerpos (Braidotti, 2009, 2013; Haraway, 1995, 2004).

El monismo como apuesta ontológica de la filosofía posthumanista, es según Rosi Braidotti (2013) una alternativa a la concepción Occidental del mundo en tanto comprende la realidad en *continuum* y no desde la fragmentación o la contraposición. Interpretar el mundo y nuestras sociedades desde la visión monista permite conceptualizar las experiencias que tiene el usuario en mundos virtuales ya no desde el binomio real/ficticio sino desde un entramado complejo que implica las emociones, identidades, roles, corporeidad, decisiones, conocimiento e iteraciones que constituyen los devenires como seres humanos. En otras palabras, comprender al avatar como la materialización de trayectorias de subjetividad.

Si la definición del otro se hace a partir de la diferencia, de la otredad, de “eso que no soy yo”, epistemológicamente se traducirá en conceptualizar a nuestros pares humanos y no humanos desde la otredad. Y la otredad necesariamente va de la mano de la exclusión. Discursivas fundamentalistas y dogmáticas como las judeocristianas, por ejemplo, no permitirán abrazar la diversidad y lo que esté por fuera de lo “establecido por la norma” o la “creación”. Lo mismo sucede con discursivas científicas fundamentalistas biológicas o culturales que justifican directa o indirectamente la exclusión y el repudio de lo “anormal” a partir de la patologización, la tradición y la naturalización.

Una subjetividad de género subversiva en Second Life abraza la diversidad al no aceptar las nociones de normalidad, esencia humana y otredad

al considerar a los otros seres como parte de sí mismo y no como un otro extraño, externo.

La característica geocentrada de la subjetividad de género subversiva tiene una relación directa con la visión monista del mundo en tanto comprende al ser humano como un ser sentipensante que vive en relación con otros seres de la Tierra. Esta forma de comprendernos a nosotros mismos se aleja de las ideas humanistas y neohumanistas de la evolución como un proceso lineal, jerarquizado y progresista que ha privilegiado al hombre con la máxima escala. También se aleja de la visión judeocristiana de concebir a los seres humanos como productos de la creación y seres supremos de la Tierra que tiene licencia para dominar la naturaleza.

Comprender las subjetividades de género que conforman nuestras tecnosociedades y que conviven con otras formas de vida, implica replantearse valores éticos, concepciones epistemológicas y en general discursivas y prácticas cotidianas como la relación con el entorno, el cuerpo y nuestro devenir desde la zoeigualdad y no desde la relación asimétrica de la dominación y la expropiación. Los ejercicios de reflexividad realizados durante las inmersiones en Second Life demandan esta clase de reflexiones teórico prácticas.

Otra característica de la subjetividad de género subversiva es comprender a las personas como en constante devenir, es decir, en constante proceso de llegar a ser seres humanos. En este sentido, Rosi Braidotti (2002, 2009) define a los sujetos como “subjetividades nómadas”, porque son seres cambiantes, contradictorios, híbridos, diversos, sin roles o regulaciones morales estáticas, pero que en su devenir como humanos deben estar atentos a las limitantes éticas para lograr la sustentabilidad. Esta filósofa tiene puntos en común con la idea de Gloria Anzaldúa (1999) de la *new mestiza* como un sujeto que se contraponen a los purismos occidentales en clave de clasificación y epistemología al aceptar la hibridez, la ambigüedad, la contradicción y la inclusión a través de una “cross-polinization” y una “conciencia alien”.

Esta concepción de subjetividad difiere con la ontología hegemónica humanista y neohumanista de considerar a los seres humanos como esenciales, fragmentados e invariables. Si partimos de la com-

prensión del avatar en Second Life como la materialización de trayectorias de subjetividad, significa que no debemos relatar las inmersiones en el diario personal de campo a modo de múltiples y/o subjetividades, sino que la narrativa debe reflejar precisamente ese devenir de la subjetividad de género hacia una subversiva.

Las personas que hacemos parte del modelo Occidental dependemos de los intercambios de bienes y servicios que se traducen en consumo, debido a que nuestras tecnosociedades se sustentan en el esquema capitalista y/o neoliberal-globalizado. Si bien podría pensarse de manera casi utópica la posibilidad de no consumir ningún tipo de bien o servicio ofertado por las plataformas en Second Life, se considera no viable en tanto la inmersión en este mundo virtual es en sí misma una manifestación de estas transacciones que ofrece el sistema.

En el plano *offline*, la poca o casi nula posibilidad de sobrevivir como especie al asumir una postura radical de no consumo de medicinas, víveres, vestimenta, escolarización, etc., demanda considerar otra alternativa: el consumo consciente. Si bien hay variados ejemplos de grupos urbanos que no se acogen al sistema capitalista o neoliberal-globalizado, son una minoría perseguida, marginada, que de una manera u otra terminan comprando o intercambiando bienes y servicios por otros bienes y servicios producidos y ofertados por el sistema¹⁶.

Una subjetividad de género subversiva se caracterizará, entre otras cosas, por una subjetividad que aunque consume y participa del sistema económico imperante, reflexiona sobre su actividad de consumir, es decir, indaga los orígenes, los componentes, los modos de producción y el impacto socioambiental de lo que compra. Algunos ejemplos prácticos en el plano *offline* es comprar cosméticos no probados en animales o evitar comprar ropa manufacturada en maquilas. Estas decisiones de compra aparentemente aisladas generan una cultura de consumo consciente que presionan los modelos de marketing, producción y distribución, tal como ha sucedido con

el boom del “gluten free” o los productos “ecológicos”. Estas decisiones traducidas al mundo *online* no son muy diferentes: adquirir bienes y servicios respetuosos de la diversidad como cuerpos o partes de cuerpos con estéticas alternativas al modelo de belleza griego –canon estético por excelencia europeo– o evitar servicios que reproduzcan la desigualdad entre géneros como la pornografía heteronormativa y patriarcal.

Conclusiones

Describir y significar los mundos de género (subjetividad de género) desde otros conceptos y valores, como los propuestos por la filosofía posthumana, que se posiciona por la diversidad y cuestionan los proyectos sectarios y progresistas humanistas en un momento crítico de cambios sociales, políticos, culturales y económicos es un aspecto a resaltar para empezar a construir “otro mundo posible”. La sustentabilidad como epicentro de una ética zoe-igualitaria, que irrumpe con los discursos de la alteridad, el binarismo, el androcentrismo y en general el sistema hegemónico Occidental, pone como un punto de partida la relación que debería existir entre los seres que cohabitamos en La Tierra.

Al estudiar la producción de subjetividades de género subversivas en un contexto situado de mundo virtual (*online-offline*) es indispensable no perder de vista dos premisas: Primero, que nuestras sociedades humanas son artificios en tanto son viables a partir de la relación simbiótica que tiene con desarrollos tecnológicos; y segundo, que estas tecnosociedades se ubican en un contexto situado en el que las discursivas y prácticas neoliberales-globalizadoras son las normas imperantes, normas que inciden en otros principios reguladores en los devenires de los sujetos de género. Sin embargo, el comprender nuestro mundo como un espacio-tiempo complejo, paradójico, dinámico, construido, nos permite replantear las descripciones de nosotros y de los otros, de lo “dado” y lo “construido” hacia una toma de conciencia de aquello que nos construye y nos serializa, para ser materia prima de un mercado de productos desechables.

La toma de conciencia de género, es decir, la capacidad de identificar los aspectos que regulan la norma de género en nuestro devenir humano, es una

¹⁶ Un ejemplo podría tratarse de la contracultura de los años ochenta liderada por los anarkopunks, quienes promulgaron la autogestión como alternativa al capitalismo. A pesar de que sus integrantes procuraron producir y distribuir sus propios bienes y servicios, indirectamente se beneficiaron de lo que el mismo sistema proporciona: alimentos procesados, viviendas abandonadas, textiles, alcohol, etc.

pedra angular que articula otras normas sociales y cuestiona a toda una estructura y entramados que rodean las estructuras culturales y sociales, pero que también permite la producción de alternativas a la norma para construir un mundo sustentable. Una tarea que no es fácil ni a corto plazo, pero que es fundamental para nuestra viabilidad como especie.

Para lograr poner de manifiesto cambios sustanciales en nuestra cultura es necesario cuestionar los modos de hacer ciencia, de intervenir los objetos de estudio, pero también proponer alternativas. El ejercicio de reflexividad por sí mismo pareciera no ser suficiente para hacer análisis críticos de discursivas y prácticas imperantes porque esta actividad pareciera desconocer la estructura que la sustenta. Las cartografías de la interferencia o ese ejercicio de desconexión representado en la metáfora de la

difracción de Donna Haraway (1999, 2004) apuesta a llevar más allá la reflexividad y ponerla en diálogo con otras estructuras y discursivas que le permitan ampliar los marcos de referencia. De este contexto emerge la necesidad de considerar la perspectiva de género como una “teoría sombrilla” que se comporta como una cartografía de la interferencia que difracta las interpretaciones de los fenómenos estudiados a partir de la categoría analítica de género.

Finalmente, al tomar como base las advertencias de las teorías feministas y de género contemporáneas, se han identificado seis características claves de las subjetividades de género subversivas para materializar en un cuerpo digital conocido como avatar. Dichas características apuntan a una subjetividad antipatriarcal, monista, incluyente, geocentrada, nómada y consumidora consciente.

Bibliografía

- Aarseth, Espen. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7. Obtenido de <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.pdf>
- Albarrán, Juan. (2008). Presencia, visión e identidad: reflexiones sobre la performance en Second Life. *Fabrikart*, 238-246.
- Alcoff, Linda. (1988). Cultural feminism versus post-structuralism: Identity crisis in feminist theory. *Signs: Journal of women in culture and society*, 3(13), 405-436.
- Anzaldúa, Gloria. (1999). *Borderlands/La frontera: the new mestiza*. San Francisco: Aunt Lute Books.
- Baquero, Ricardo. (2012). Vigotsky: sujeto y situación, claves de un programa psicológico. En A. Castorina, & M. Carretero (Eds.), *Desarrollo cognitivo y educación. Los inicios del conocimiento* (págs. 59-82). Buenos Aires: Paidós.
- Baudrillard, Jean. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Paidós.
- Beauvoir, Simone. (1949/2005). *El segundo sexo*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Bellido, Mariana. (2010). Customización de productos en China. *Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación*, 8, 1-2.
- Bidaseca, Karina. (2010). Mujeres blancas buscando salvar a las mujeres de color café de los hombres blancos y de color café. En K. Bidaseca, *Perturbando el texto colonial* (págs. 129-144). Buenos Aires: Editorial SB.
- Boellstorff, Tom. (2008). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. New Jersey: Princeton University Press.
- Bonder, Gloria. (1999). Género y subjetividad: avatares de una relación no evidente. En S. Montecino, & A. Obach, *Género y epistemología: mujeres y disciplinas* (págs. 29-56). Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- Braidotti, Rosi. (2002). Un ciberfeminismo diferente. *Debats*(76), 100-117.
- Braidotti, Rosi. (2004). Género y posgénero: ¿El futuro de una ilusión? En R. Braidotti, & A. Fischer Pfeiffer (Ed.), *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómada* (págs. 131-149). Barcelona, España: Gedisa Editorial.
- Braidotti, Rosi. (2009). *Trasposiciones nómadas. Sobre la ética nómada*. Barcelona: Gedisa.
- Braidotti, Rosi. (2013). *The posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Butler, Judith. (2002). Cuerpos que importan. En J. Butler, *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”* (págs. 53-94). Buenos Aires: Paidós.
- Butler, Judith. (2002). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Buenos Aires: Paidós.
- Butler, Judith. (2006). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós.
- Castellanos, Gabriela. (2006). *Sexo, género y feminismo: Tres categorías en pugna*. Cali: La manzana de la discordia.
- Castellanos, Gabriela., Grueso, D., & Rodríguez, M.

- (2010). Identidad. En G. Castellanos, D. Grueso, & M. Rodríguez, *Identidad, cultura y política. Perspectivas conceptuales, miradas empíricas* (págs. 9-33). Cali: Porrúa Editores.
- Castells, Manuel. (1997). *La era de la información* (Vol. 1). Madrid: Alianza.
- Castells, Manuel. (2001). *La galaxia internet*. Barcelona: Areté.
- Cobo, Rosa. (2005). Globalización y nuevas servidumbre mujeres. En C. Amorós, & A. de Miguel (Edits.), *Teoría feminista: de la Ilustración a la globalización* (págs. 265-300). Madrid: Minerva.
- Connell, Raewyn. (2004). Género, sexualidad y encarnación en la sociedad mundial: una mirada desde el sur. En M. Laverde, G. Daza, & M. Zuleta (Edits.), *Debates sobre el sujeto. Perspectivas contemporáneas* (págs. 181-194). Bogotá: Universidad Central/ Siglo del Hombre.
- Curiel, Ochy. (2007). Crítica poscolonial desde las prácticas del feminismo antirracista. *Nómadas*, 26, 92-102.
- Denzin, Norman & Lincoln, Yvonna. (2012). Introducción general. La investigación cualitativa como disciplina y como práctica. En N. Denzin, & Y. S. Lincoln (Edits.), *Manual de investigación cualitativa* (Vol. 1., págs. 43-101). Barcelona: Gedisa S.A.
- Dumitrica, Delia & Gaden, Georgia. (2009). Knee-High Boots and Six-Pack Abs: Autoethnographic Reflections on Gender and Technology in Second Life. *Journal of virtual worlds research*, 1(3), 3-23.
- El Kamel, Leila. (2009). For a better exploration of metaverses as consumer experiences. En N. T. Wood, & M. R. Solomon (Edits.), *Virtual social identity and consumer behavior* (págs. 20-40). Nueva York: Society for consumer psychology.
- Feinmann, Pablo. (2013). *Filosofía política del poder mediático*. Buenos Aires: Planeta.
- Frasca, Gonzalo. (2001). Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. En *Doctoral thesis*. Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- Fraser, Nancy. (2009). El feminismo, el capitalismo y la astucia de la historia. *New Left Review*(56), 871-04.
- García, Antonio & Núñez, Sonia. (2008). Apuntes sobre identidad virtual de género. *Feminismo/s*(11), 41-58.
- García, Marisa & Perales, Verónica. (2007). Autómatas, inteligencia artificial y videojuegos. En LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Ed.), *El mundo de los videojuegos: Pack de expansión* (págs. 44-47). Asturias: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial.
- Gibson, William. (1984). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Gómez, Alejandro. (2013). Mujeres y videojuegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos. En *Tesis de maestría*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Gregorio, Carmen. (2006). Contribuciones feministas a problemas epistemológicos de la disciplina antropológica: representación y relaciones de poder. *Revista de Antropología Iberoamericana*, 1(1), 22-39.
- Guba, Egon & Lincoln, Yvonna (2012). Controversias paradigmáticas, contradicciones y confluencias emergentes. En N. Denzin, & Y. Lincoln (Edits.), *Manual de investigación de investigación cualitativa* (Vol. (Vol. II. De la forma de conocer a las formas de conocer, págs. 38-78). Barcelona: Gedisa.
- Haraway, Donna. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist studies*, 14(3), 575-599.
- Haraway, Donna. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la Naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- Haraway, Donna. (1999). Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles. *Política y Sociedad*, 30, 121-163.
- Haraway, Donna. (2004). Testigo_Modesto@ Segundo_Milenio. HombreHembra©_Conoce_Oncorrotón®: Feminismo y tecnociencia. En D. Haraway, *Haraway Reader* (págs. 223- 250). Nueva York: Routledge.
- Harding, Sandra. (2002). ¿Existe un método feminista? *Debates en torno a una metodología feminista*, 9-34.
- Hawkesworth, Mary. (1997). Confounding gender. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, 22(3), 649-685.
- Hawkesworth, Mary. (2006). Gender as analytical category. En M. Hawkesworth, *Feminist inquiry. From political to conviction to methodological innovation* (págs. 145-176). New Jersey: Rutgers University.
- hooks, bell., Brah, Avtar; Sandoval, Chela., Anzaldúa, Gloria., Levins, Aurora., Bhavnani, Kum-Kum;., Mohanty, Chantira. (2004). *Otras inapropiables*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Kozinets, Robert. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. Toronto: SAGE Publications Ltd.
- Lagarde, Marcela. (1996). El género. En M. Lagarde, *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia* (págs. 13-38). España: Horas y horas.
- Lamas, Martha. (2000). Diferencias de sexo, género y diferencia sexual. *Cuicuilco*(18).
- Lerner, Gerda. (1986). *La creación del patriarcado*. (O. U. Press, Ed., & M. Tusell, Trad.) Barcelona, España: Editorial Crítica S.A.
- Lévy, Pierre. (2007). *Cibercultura. Informe al consejo de Europa*. Madrid: Anthropos.
- Linden Lab. (2015). *¿Qué es Second Life?* Recuperado

- el 12 de diciembre de 2015, de Second Life: <http://secondlife.com/whatis/?lang=es-ES>
- Lorde, Audre. (1984). La hermana, la extranjera. *Las herramientas del amo nunca desmontan la casa del amo* (págs. 115-120). Nueva York: Lennart Sane Agency AB.
- Lugones, María. (2011). Hacia un feminismo decolonial. *La manzana de la discordia*, 6, 105-117.
- Lyotard, Jean-François. (1987). *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Editions de Minuit.
- Mamatovna, Samara. (2012). Samarita Ibanez: An Identity Journey from First Life to Second. *Journal of virtual worlds research*, 5(1), 1-14.
- Márquez, Israel. (2008). Construcciones, narraciones y mutaciones del Yo en Second Life. *Espéculo. Revista de estudios literarios*, <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero38/>.
- McLuhan, Marshall. (1974/1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Montero-Siebert, Martha. (2006). *La autoetnografía como una estrategia para la transformación de la homogeneidad a favor de la diversidad individual en la escuela*. Boston: Universidad de Massachussets.
- Obando, Olga. (2013). *Luna roja. Herramientas teórico-prácticas para el fortalecimiento de subjetividades de género*. Cali: Universidad del Valle.
- Obando, Olga. (2016). *Luna Roja. Herramientas teórico-prácticas para el fortalecimiento de subjetividades de género* (Vol. Vol. 2. Subjetividades de género en el espejo). Cali: Programa Editorial de la Universidad del Valle.
- Pérez-Bustos, Tania. (2010). Reflexiones sobre una etnografía feminista del Software Libre en Colombia. *Revista Estudios Feministas*, 2(18), 385-405.
- Perkins Gilman, C. (1911). *The man-made world or our androcentric culture*. New York: Charlton Co.
- Preciado, Beatriz. (2013). Teoría Queer: Notas para una política de lo anormal o contra-historia de la sexualidad. *Revista Observaciones Filosóficas*, 15. Obtenido de <http://www.observacionesfilosoficas.net/queer-teoria.htm>
- Quijano, Aníbal. (2000). Colonialidad del poder y clasificación social. *Journal of world-systems research*, VI, 342-386.
- Rubin, Gayle. (1986). El tráfico de mujeres: Notas sobre la “economía política” del sexo. En M. Lamas (Ed.), *El género: la construcción cultural de la diferencia sexual* (págs. 35-96). México: PUEG.
- Rubin, Gayle. (1996). El tráfico de mujeres: Notas sobre la “economía política” del sexo. *Revista Nueva Antropología*, VIII(030), 95-145.
- Scolari, Carlos. (2015). Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). En C. Scolari (Ed.), *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones*. Barcelona: GEDISA.
- Scott, Joan. (1986). El género: una categoría útil para el análisis histórico. *Historical review*(91), 1053-1075.
- Scott, Joan. (2011). Género: ¿Todavía una categoría útil para el análisis? *La Manzana de la Discordia*, 6(12), 95-101.
- Sendón de León, Victoria. (2006). *Matria. El horizonte de lo posible*. Madrid: Siglo XXI.
- Sloterdijk, Peter. (2000). *Normas para el parque humano*. Madrid: Siruela.
- Sloterdijk, Peter. (2003). *Esferas I: Burbujas. Microsferología*. Madrid: Siruela.
- Sloterdijk, Peter. (2004). *Esferas II: Globos. Macrosferología*. Madrid: Siruela.
- Turkle, Sherry. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Turkle, Sherry. (1999). Cyberspace and identity. *Contemporary sociology*, 28(6), 643-648.
- Turkle, Sherry. (2011). *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic books.
- Varela, Francisco. (2005). *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectivas. Cartografía de las ideas actuales*. Barcelona: Gedisa.
- Webb, Beatrice. (2001). Diario de una investigadora. *Revista REIS*, 93, 189-201.