

RESEÑA

Marina AMORES (Coord.)

¡PROTESTO! VIDEOJUEGOS DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

Barcelona: AnaitGames. 2018. 350 pp.

¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género -Protesto en adelante- es uno de los primeros libros publicados en español centrado en abordar el mundo de los videojuegos atendiendo a cómo se manifiestan las diferencias sociohistóricas entre hombres y mujeres en este sector, y cuál es la situación actual a este respecto. En *Protesto* los videojuegos son retratados como un fenómeno poliédrico, que se despliega en distintos ámbitos, tales como el periodismo, la publicidad, el diseño, la programación, la traducción, la narrativa y el entretenimiento.

Se trata de una obra coral en la que colaboran doce autoras, cada cual especializada en la dimensión que desgrana en su capítulo, coordinadas por Marina Amores, una de las voces más mediáticas y autorizadas en España en lo referente a videojuegos y género. Se puede reconocer en *Protesto* un proyecto con entidad propia, en el sentido de que no se producen redundancias innecesarias y se percibe que todas las autoras se dirigen hacia un fin común. El libro se enfrenta, a su vez, a obstáculo difícilmente franqueable, como es el de ser pionero: si la investigación sobre videojuegos es relativamente reciente, la aproximación a ellos desde un punto de vista de género está gestándose y planteándose sus posicionamientos y objetos de estudio. Quizá éste es uno de los motivos por los que *Protesto* no expone objetivos o hipótesis de investigación, por el mero hecho de que se están diseccionando los videojuegos desde una perspectiva que aún está tanteando qué espera de sí misma. Es, en este sentido, un libro exploratorio, necesario y útil, porque su sola existencia ya ofrece algo sobre lo que discutir y matizar, inaugurando un primer paso esencial. Otra de las razones puede ser que sus autoras proceden del ámbito profesional, no del académico, de modo que se aproximan a su objeto de análisis principalmente desde la experiencia, aunque cabría señalar el enfoque metódico de capítulos como los de Diana P. Gómez e Irene Alvarado. No obstante, nuevamente, esta particularidad ofrece un material fresco y en bruto, valioso por su contacto directo con la actividad que analiza. No se trata de un libro científico, pero nunca pretendió serlo. *Protesto* se ha planteado como una obra divulgativa para enmarcar un debate y otorgarle relevancia, y ese fin sí lo cumple.

Algunos de los principales acontecimientos sobre mujeres y videojuegos quedan sobradamente recogidos en *Protesto*. Se hace mención al *Gamergate*, abordando cómo derivó en una persecución a mujeres del sector; y a la polémica social que suscitó el evento no-mixto *Gaming Ladies*, poniendo de relieve las resistencias de una comunidad tradicionalmente masculina en aceptar a las jugadoras y profesionales femeninas en igualdad de condiciones.

Cabe destacar la perspectiva que Marina Amores y Laura Gómez ofrecen, en sus respectivos capítulos, sobre la representación de las mujeres en los medios y sobre cómo la perspectiva de género sigue siendo una anécdota, no un enfoque transversal; así como el

solvente recorrido que realiza Diana P. Gómez sobre la publicidad de videojuegos, mostrando cómo la mujer al principio funcionaba como un cebo sexualizado para el público masculino y cómo eso ha cambiado por haberla redescubierto como nicho de mercado. Igualmente necesario es el contexto que Marta Trivi describe sobre cómo eran los videojuegos en sus comienzos, pero cómo éstos se están transformando, a pesar del rechazo masculino. En esta línea se plantea el capítulo de Paz Boris, quien plantea una mirada optimista analizando los avances en términos de género en los casos de la saga *Mass Effect*, *Dragon Age Origins* y *Dragon Age Inquisition*. Por ser ámbitos poco abordados, los capítulos de Irene Alvarado y Judit Tur son especialmente relevantes. Mientras que Alvarado evidencia la presencia minoritaria de mujeres en el sector técnico y de la programación, y cómo esto perpetúa la dinámica de las excepciones y una exigencia feroz hacia ellas; Tur se detiene en exponer los conflictos que surgen cuando ha de traducirse el género gramatical en videojuegos al español, además de proponer algunas sencillas soluciones para efectuar un trabajo responsable. El último capítulo, de Nerea “Nercromina” Díaz es tan inusual como pertinente por ser éste el testimonio de una jugadora profesional, concretamente de *Street Fighter IV*, en el que narra las situaciones de hostilidad que una mujer sufre por su género al entrar en las ligas profesionales.

Protesto es, en definitiva, un libro plural y necesario que, en tono divulgativo, permite aproximarse al fenómeno cultural del videojuego desde una perspectiva incipiente, como es la perspectiva de género.

Laura MANZANO-ZAMBRUNO,
Universidad de Sevilla.
lauramanzam@gmail.com