



Gil, Adriana y Vall-llovera, Montse (coord.) (2009).

Género, TIC y videojuegos. Barcelona: Editorial UOC.

ISBN: 978-84-9788-847-9

María Cristina Fuentes Zurita

Universidad Autónoma Metropolitana-Iztapalapa

cristina_fuentes_z@yahoo.com.mx

Esta publicación se logra gracias al trabajo del grupo de investigación JovenTIC cuyo interés sobre las chicas y los videojuegos les permite, en esta ocasión, ir un paso más allá de los datos descriptivos producto de sus necesarias investigaciones, para plantear reflexiones pertinentes y más amplias sobre este nuevo tema social: entre la reedición o la superación de las diferencias de género con los videojuegos.

Fue coordinada por Adriana Gil y Montse Vall-llovera, quienes desde un inicio nos ofrecen una útil síntesis de las tres pistas de desarrollo que toma la obra y que nos permiten ubicar las reflexiones que, sobre lo que se ha dado en llamar la segunda brecha digital (la de género), encontraremos en ella: la primera vía se ocupa de revisar la literatura sobre roles sexistas habituales y en las posibilidades de experimentar identidades, siempre hablando de videojuegos y género. La segunda vía se enfoca en resaltar la socialización de las TIC; cómo se instalan las diferencias de su uso según el género, al hablar de los vínculos, transmisiones y modelos familiares. La tercera pista muestra cómo se encuentra el género atravesando a los videojuegos y tecnologías desde su configuración y contenidos. Del desarrollo anterior se desprenden recomendaciones sobre nuevos modelos y posibles producciones estratégicas de acción y comunicación para transformar tanto las relaciones como los usos y los mismos productos, es decir, los videojuegos.

La pequeña pero sustancial obra se integra por cuatro grandes capítulos los cuales debido a su propia argumentación pueden ser leídos de manera individual. Sin embargo un adecuado ordenamiento, nos lleva de la mano por un camino de dudas “en crescendo” con un “finale” feliz. Este cumple ampliamente con las expectativas que la misma obra plantea: ir más allá del uso, apropiación y consumo de las TIC por los jóvenes al introducir el enfoque sobre el género.

La primera parte o capítulo abre con el tema rector sobre el “Género y videojuegos: una revisión de la literatura científica” y es desarrollado por Jordi Heredia y Joel Feliu i Samuel-Lajeunesse. Nos ofrecen un estado de la cuestión: una buena síntesis de investigaciones diversas que analizan los videojuegos. Desde las que estudian sus portadas, otras sobre sus personajes sexualizados femeninos o masculinos, sus contenidos violentos o colaborativos, pasando por algunas que estudian a videojuegos donde ningún estereotipo es subyugado ya que todos los personajes o *cyborgs* tienen todas las posibilidades de ganar el combate, gracias a los “actos performativos”. Esto permite abrir a través del juego, al menos *on line*, las identidades cerradas. Finalmente revisan el *hacker art* que subvierte o diversifica los estereotipos de género, con dispositivos que permiten adaptarse a las diferentes sensibilidades de los jugadores. Se modifica así, tanto la semiótica como la ontología de la visión de los mundos de los diseñadores.

El segundo capítulo trata sobre “Los videojuegos como herramienta de socialización en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación” cuyas autoras son Montserrat Torné y Adriana Gil-Juárez. Más preocupadas por la incorporación de las niñas en el mundo digital y por el papel de los afectos, desde la familia, como articuladores de la subjetividad en relación con la tecnología, y quisieran que las mujeres no jugaran tanto a las princesas y que las madres se interesaran por los videojuegos para que las chicas tomaran roles de iniciativa y fuerza en esta nueva vida social, entre pares, regida por la tecnología. Es decir ven a los videojuegos como una forma cultural más (como el cine, la televisión o los libros) que puede contribuir a reforzar o subvertir a los estereotipos de género. Amplían el campo de estudio de la psicología social sobre la socialización de TIC y el género, a las emociones.

El tercer capítulo lleva el título de “Socialización y Relacionalidad en el uso y apropiación de las TIC “ y son Angélica Bautista López y Gustavo Martínez Tejera quienes lo desarrollan. Ellos entre otras cuestiones de interés, se esfuerzan en presentar la construcción de la desigualdad en esta relación, primero como un hecho político, ya que para ellos “los videojuegos son reglas preescritas para seguir un curso de acción programadas desde el software”. Posteriormente presentan el género como un hecho cultural, como experiencias, ritos y costumbres atribuidas. Es decir, argumentan cómo el mundo social prescribe comportamientos, sentimientos y actitudes. Se preguntan provocadoramente si más allá de masculinizar a las niñas, es posible incluir en el diseño de los videojuegos el necesario interés por construir formas colaborativas, lógica de subsistencia, el cuidado verde, etc. y lograr una “feminización de la tecnología”.

El cuarto y último capítulo contiene la reflexión “Repensando el género de los videojuegos” realizado por Adriana Gil-Juárez, Montse Vall-Ilovera y Luz María. Martínez. Nos comparten sus reflexiones de ir más allá de “la tecnología como conjunto de prácticas estructuradas por un objetivo más o menos consciente de regulación social “en donde incluyen al género como otra tecnología, gracias a la lectura de Michel Foucault. Dirigen su interés a las “prácticas voluntarias por las que los sujetos se fijan reglas de conducta con el fin de transformarse a si mismos en función de determinados valores y criterios”. Proponen, entre otros interesantes señalamientos, abordar en nuevas investigaciones los cuestionamientos sobre el sentido y significado de la tecnologías por parte de los usuarios, considerando las acciones que permiten a los seres relacionarse con su mundo y trascenderlo, más allá de las cosmovisiones femeninas y masculinas, para lo cual lo lúdico sería consustancial al sentido a ubicar en la tecnología.

Formato de citación

Fuentes, María Cristina (2010). Reseña de Gil y Vall-Ilovera (2009) Género, TIC y videojuegos. *Athenea Digital*, 17, 293-294. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/719>.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#).

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

Reconocimiento: Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta obra.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)