

Historia crítica de la violencia de género en el videojuego



María Iribarren

“Este libro está dirigido tanto a personas que conozcan bien el mundo del videojuego como a quienes tengan interés en conocer, desde una perspectiva de género, una de las industrias culturales más importantes de la actualidad”, se advierte en la primera página de *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género* (Anait Games, 2018¹).

La antología –publicada en España– reúne los ensayos de autoras que abordan el tema en cuestión desde saberes diversos: el periodismo cultural, el desarrollo de videojuegos, la comunicación audiovisual, la programación, el diseño gráfico.

En conjunto, los textos desenvuelven un panorama histórico que cubre el origen así como las influencias que recibió el campo del videojuego. Parte de esa historia refiere a la configuración de la mujer en los relatos de ficción y el lugar asignado en una división del trabajo más que desigual. En esa línea, *¡Protesto!* Barre las formalizaciones hegemónicas que contaminaron el diseño lúdico y artístico, la programación, las competencias y hasta los foros de expresiones violentas contra los feminismos y el espacio LGTBIQ.

Esas primeras líneas de *¡Protesto!* También interpelan a la crítica cultural al definir el videojuego como “una de las industrias culturales más importantes de la actualidad”. Así, la controversia se ensancha y

¹ www.anaitgames.com

se cuela entre las páginas de un libro controversial desde el objeto que recorta y, que, resueltamente, se desmarca de la convención políticamente correcta.

Claro que *¡Protesto!* Tiene el valor agregado de constituirse en crónica del presente acerca de una práctica que, a contrapelo de la época, persiste en excluir, segregar y violentar a la mujer y el universo LGTBIQ. Como si el videojuego fuera el último bastión del machismo conservador. O peor aún, confirmando las hipótesis más paranoidas que piensan el videojuego como el escudo del patriarcado herido de muerte.

Por último, y entre líneas, *¡Protesto!* Da cuenta del vigor (y la idoneidad) de la matriz feminista para pensar (y reconfigurar) la práctica de la producción cultural por fuera de los dictados del mercado capitalista y de las corporaciones del entretenimiento.

