

VV.AA.

¡PROTESTO!

VIDEOJUEGOS DESDE
UNA PERSPECTIVA
DE GÉNERO



Publicado por **ANAITGAMES**

www.anaitgames.com
editorial@anaitgames.com

Diseño de portada: Isabel Cano
Ilustración de portada: María Pérez
Ilustraciones interior: Isabel Cano y María Pérez

© 2018 AnaitGames
© de los artículos 2018 las autoras

Las imágenes y marcas registradas que aparecen en este libro son propiedad de sus respectivos dueños.

ISBN: 978-84-947029-5-2
Depósito legal: DL B 28405-2018

¡Protesto! se terminó de imprimir en Madrid en noviembre de 2018.

Prohibida su venta o reproducción sin permiso.

ÍNDICE

Marina Amores

SOBRE LA NECESIDAD DE UN LIBRO DE VIDEOJUEGOS
CON PERSPECTIVA DE GÉNERO

11

Marta Trivi

EL FUTURO ES FEMENINO; EL PASADO, NO TANTO:
UN REPASO A LA HISTORIA DE LAS MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS

41

Laura Gómez

PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS:
DE CÓMO LAS MUJERES ESTÁN SALVANDO EL MEDIO

67

María Pérez

DISEÑO Y ESTÉTICA DEL PERSONAJE FEMENINO EN VIDEOJUEGOS

87

África Curiel

LA MUJER COMO ACTANTE

111

Andrea Sacchi

CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES
DESDE UN PUNTO DE VISTA ARTÍSTICO

137

Isabel Cano
LA INTERACCIÓN COMO PROCEDIMIENTO
REIVINDICATIVO EN EL ARTE
163

Paz Boris
EL CASO BIOWARE:
LA EVOLUCIÓN DE LA REPRESENTACIÓN DE LA MUJER
191

Judit Tur
MASCULINO POR DEFECTO:
TRADUCCIÓN Y VIDEOJUEGOS
223

Diana P. Gómez
LA PUBLICIDAD, LA PERCEPCIÓN DEL VIDEOJUEGO
EN LA SOCIEDAD Y LA FIGURA DE LA MUJER
247

Irene Alvarado
EL LEGADO DE LA PROGRAMACIÓN:
EL PESO DE SER MUJER EN UN MEDIO
ARTIFICIALMENTE MASCULINIZADO
277

Nerea «Nercromina» Díaz
LOS *ESPORTS* Y LA MUJER:
RELATO DE UNA EXPERIENCIA
301

POSFACIO
337

LAS AUTORAS / AGRADECIMIENTOS
339

Las autoras

(en orden de aparición)

MARINA AMORES. Graduada en Comunicación Audiovisual y Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo. Ha pasado por Eurogamer España y colaborado en otros medios como SoloIndies y FS Gamer, así como en varias empresas del sector del videojuego llevando el departamento de comunicación. Autora de documentales como *Detrás del Juego* (2014) y *Mujeres+Videojuegos* (2015) y especializada en videojuegos y género. Organizadora principal de Gaming Ladies, evento dedicado a la industria del videojuego y dirigido exclusivamente a mujeres. Actualmente escribe en EDGE España.

MARTA TRIVI. Periodista cultural, ha colaborado en varios medios relacionados con el cine y los videojuegos como Canino Magazine, Nivel Oculto o Deux Ex Machina. En el 2018 se incorporó como redactora a la web de videojuegos independiente AnaitGames, trabajo que compagina con otras labores relacionadas con la publicidad y la comunicación.

LAS AUTORAS

LAURA GÓMEZ. Licenciada en Comunicación Audiovisual y Máster en Gestión de Industrias Culturales y en Intervención y Comunicación de la Violencia de Género. Ha pasado por Hobby Consolas, Revista Oficial Nintendo, Canino, Xataka, Magnet, GQ y actualmente EDGE España. Ha trabajado como periodista cultural y comunicadora en diversos medios, combinando su profesión con el activismo feminista.

MARÍA PÉREZ. Licenciada en Diseño Gráfico, ha colaborado en medios como Deux Ex Machina, AnaitGames y Antihype. Actualmente podéis encontrarla en Equilateral hablando de *indies*, en TodasGamers tratando todo tipo de temas relacionados con los videojuegos y en 13 millones de naves analizando cómics. En su tiempo libre hace juegos y participa en fanzines.

ÁFRICA CURIEL. Diseñadora Narrativa y cofundadora de FemDevs, una asociación de mujeres desarrolladoras de videojuegos en España. Licenciada en Filología Inglesa por la Universidad de Granada y especializada en los mecanismos narrativos del videojuego durante su Máster en Escritura Creativa por la Universidad de Sevilla. Ha trabajado como Game Designer para varios estudios y ha escrito ensayos sobre teoría lúdica y diversidad para medios como Equilateral, Nivel Oculto, Deux Ex Machina, FS Gamer o Anait, además de guionizar video ensayos para Yugen.

ANDREA SACCHI. Estudió Diseño y desarrollo de entornos interactivos en EMAiD para luego pasar por CICE Madrid para especializarse en Arte 3D y diseño de videojuegos. Ha trabajado en proyectos móviles y de realidad virtual para en su tiempo libre, poder dedicarse al desarrollo del videojuego *Idearum*. Una de las tres fundadoras de Tahutahu, estudio de desarrollo de

LAS AUTORAS

videojuegos en el que comparten la idea de que el diseño es una herramienta que debemos usar para afrontar los problemas que encontramos en nuestra sociedad. Organizadora de los *meetups* de FemDevs en Madrid. Colaboradora en la revista Presura.

ISABEL CANO. Profesora de desarrollo de videojuegos, diseño multimedia y robótica en un colegio, coordina los talleres de *Girls Make Games* en España. Diseñadora UX e ilustradora, investiga la influencia de las vanguardias artísticas del siglo xx en los videojuegos en su tesis doctoral. Creadora de proyectos pictóricos videolúdicos como *De la pantalla al lienzo: una mirada pictórica a los videojuegos*, *Pixel to life* y *Painting Japan Square*. Ha colaborado en medios como Xenogames, Start, ZehnGames y Nivel Oculto.

PAZ BORIS. Periodista y crítica de videojuegos. Ha trabajado en medios especializados como Games TM, IGN España y Hobby Consolas y sido jefa de redacción en la Revista Gamer. En la actualidad es colaboradora de New Súper Juegos y FS Gamer.

JUDIT TUR. Después de dedicarse durante un año y medio a la localización de *software*, se introdujo en el mundo de los videojuegos como *tester* de localización y no volvió a mirar atrás. Desde 2012, ha traducido y testeado decenas de juegos para varias desarrolladoras y agencias, tanto como autónoma como en plantilla. Entre los proyectos en los que ha participado como traductora figuran sagas tan célebres como *Assassins's Creed* o *The Witcher*.

DIANA P. GÓMEZ. Licenciada en Comunicación Audiovisual y máster en Producción y marketing de eventos culturales. Ha trabajado en algunos de

LAS AUTORAS

los eventos más grande de videojuegos de *esports* del país, pero su interés por la creación audiovisual y por la investigación del videojuego le llevó a crear los Encuentros en el Garage, una serie de coloquios que tratan de forma transversal la cultura pop en un antiguo taller mecánico del centro de Madrid. También ha trabajado como gestora de comunicación y relaciones públicas de diversos estudios indies, lo que le ha dado una perspectiva un poco más clara de la percepción del videojuego en la sociedad. // *Agradecimientos: A Alberto Murcia por darme la primera idea. A Héctor y Mina, por todo.*

IRENE ALVARADO. Programadora y diseñadora de videojuegos. Estudió Ingeniería del *Software* hasta que descubrió que las bases de datos no eran su pasión. Entonces comenzó a hacer lo que siempre había querido: crear videojuegos. A partir de ahí empezó aprendiendo por su cuenta y estando en varios grupos hasta encontrar su equipo actual, Triton Games. También colabora en Terebi Magazine como redactora e ilustradora. Entre sus futuros proyectos está ofrecer formación gratuita sobre programación de videojuegos a mujeres de la mano de FemDevs.

NEREA DÍAZ. Combinó los estudios de Filología Hispánica con la titulación oficial en inglés de la Universidad de Cambridge, lo cual la ha llevado a trabajar activamente como profesora de lenguas en colegios y academias. Titulada también como monitora en el tiempo libre, ha trabajado para diversas ONGs y Centros Abiertos convencida de que la educación es, o debería ser, para todos. Aficionada a los videojuegos desde pequeña, su habilidad la llevó al terreno profesional con *Street Fighter IV*, saga con la que llegó a formar parte de uno de los equipos más importantes de la época a nivel mundial.