

Por *Julieta*

Creado 11/24/2010 - 07:59

Reseña

RESEÑAS

Lecturas sobre la encrucijada entre Género, Tic y Videojuegos

Es cierto que la mayoría de las publicaciones sobre videojuegos refieren a los jóvenes y niños como principales consumidores y destinatarios cardinales de estos ¿ya no tan nuevos? dispositivos lúdicos. Quienes nos interesamos por esta área temática - desde la Psicología, la Sociología, el campo de la comunicación, el de la educación y la Antropología- esperamos siempre encontrar en las novedades editoriales alguna referencia a las apropiaciones particulares que estos actores hacen de los videojuegos. Sin embargo, entre la bibliografía de mayor circulación en español, la cuestión de **género** ha quedado relegada a una más de las múltiples variables de consumo y diferenciación de los actores implicados. Atendiendo a esta condición en el tratamiento de las cuestiones de género, damos la bienvenida a un libro que nos ofrece mirar a los videojuegos como ¿tecnologías de género?.

Género, Tic y videojuegos coordinado, por Adriana Gil y Montse Vall-Ilovera, viene a ocupar un lugar vacante en la indagación sobre las diferentes formas de apropiación de los videojuegos entre jóvenes y niños, y abre algunos interrogantes sobre los modos en que pensamos y abordamos las apropiaciones de las TICs en general. Centrándose en estos dispositivos lúdicos como ¿tecnologías de género? trabajan en forma medular las formas en que las modelaciones del género están inscriptas en tramas, temáticas, estereotipos presentes en roles, diseños e imágenes; y también en las cualidades de las relaciones intra e intergeneracionales con los videojuegos.

El libro es el resultado del trabajo continuo del equipo de investigación ¿JovenTIC? radicado en Barcelona. Preocupados por desarmar y desandar algunas consideraciones comunes sobre los factores que inciden en la **brecha digital**

, en esta publicación se abocan a repensar cómo el género ha sido abordado en una especie de estado del arte sobre la cuestión y a presentar algunos casos de estudio de especial relevancia. Para ello parten de concebir que el género puede ser pensado como un impedimento central en la posibilidad de una apropiación igualitaria de las tecnologías y que esta barrera está en la médula misma del mercado y diseño de los videojuegos, pero que también responde a ciertas balizas culturales de incursión en los videojuegos en las que el grupo de pares y la familia desempeñan importante roles. Repensar la encrucijada entre el género, el consumo de TICs y los distintos modos de ser jóvenes y niños, es una interesante invitación que se abre con la lectura de este libro, pues es un esfuerzo liberador y constructor en esta área del conocimiento y en el trabajo con los actores implicados.

Ficha técnica:

Título: **Género, Tic y videojuegos**

Coordinadoras: Adriana Gil y Montse Vall-Ilovera.

Autores: Angélica Bautista López, Joel Feliu i Samuel-Lajeunesse, Jordi Heredia, Adriana Gil, Gustavo Martínez Tejada, Luz Ma. Martínez, Montserrat Torné y Monste Vall-Ilovera.

Editorial: UOC

Lugar: Barcelona

Año: 2009

Edición XML: TIC.CERO; el libro también está preparado para una edición sonora apta para personas con discapacidades visuales.

Revista Argentina de Estudios de Juventud ISSN 1852-4907

Observatorio de Jóvenes, Comunicación Medios | Facultad de Periodismo y Comunicación Social - UNLP

Director de la publicación Florencia Saintout | Diag 113 y 63 - (CP 1900) La Plata - Bs. As. - Argentina
www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud | revistadejuventud@perio.unlp.edu.ar | Publicación Semestral
[AMNTI](#) - 2009

URL de origen: <http://www.perio.unlp.edu.ar/revistadejuventud/?q=node/49>