

image not found or type unknown



Play like a girl

Marina Amores

Fecha de publicación:
14/06/2023

Un libro de la crítica especializada en videojuegos referente en España, inspiración para las niñas que quieren entrar en la industria.

Sello Editorial:
Libros Cúpula

Un libro de la crítica especializada en videojuegos referente en España, inspiración para las niñas que quieren entrar en la industria.

Contacto de prensa

Nombre: Lola Escudero

Aunque en su origen el videojuego se pensó como un dispositivo doméstico familiar, lo cierto es que ese enfoque duró muy poco tiempo. Poco a poco se estableció culturalmente que el videojuego era un espacio exclusivo para hombres, un refugio al que las mujeres no estaban invitadas porque, según se había consensuado, las mujeres no podían ser buenas programadoras ni creadoras porque en primer lugar no habían desarrollado interés por la tecnología ni por el consumo de los videojuegos. **¿Pero sabías que, en realidad, las mujeres habían sido pioneras en la programación aun cuando no tenían el mismo acceso a la educación que los hombres?**

Teléfono: 91 423 3711

Este libro se divide en tres ejes principales para abordar todas las esferas en las que las mujeres pueden relacionarse con los videojuegos: como desarrolladoras, como comunicadoras y como jugadoras. Hablaremos tanto de las trabajadoras y creadoras como de las estudiantes, de la prensa y los medios que tratan el videojuego así como del marketing y la publicidad que decide cómo vender esos productos culturales y a quién dirigirse, para finalmente acabar introduciéndonos en la comunidad de jugadores, con el acoso online, los prejuicios hacia las jugadoras, la profesionalización en los *esports* y el *streaming*.

Email:
lescudero@planeta.es

En *Play like a girl* se explican los mecanismos y estrategias de cómo se ha apartado a las mujeres del mundo de los videojuegos y de la tecnología, pero también se habla de todo lo que podemos hacer para que las niñas y las jóvenes vuelvan a sentir suyo un espacio en el que cabemos todos. No solo tenemos la oportunidad de reconstruir un sistema roto: tenemos la obligación y podemos hacerlo. Así que démosle al botón de *Start*.

Marina Amores

Marina Amores es Graduada en Comunicación Audiovisual y Máster en Teoría y Práctica del Documental Creativo. Ha trabajado como periodista de videojuegos en varios medios, incluyendo *PlayGround*, *EDGE Magazine* y *Mundo Deportivo*. También ha trabajado en varios estudios de videojuegos encargándose de la comunicación y las redes sociales. Autora de varios documentales y especializada en videojuegos y género, destaca su serie documental sobre machismo y videojuegos bajo el nombre de *Nerfeadas*. Es la organizadora principal de Gaming Ladies, evento dedicado a la industria del videojuego y exclusivo de mujeres. Coordinadora y coautora de *¡Protesto!*, el primer conjunto de ensayos que trata el videojuego desde una perspectiva de género, y coautora del libro *Un mes en Tinder siendo mujer gamer*.