



LAS DUEÑAS DE LA PARTIDA

LIDERAR, JUGAR EN IGUALDAD DE CONDICIONES Y **DESARMAR MODELOS** DE REPRESENTACIÓN SON SOLO ALGUNOS DE LOS DESAFÍOS DE MUJERES Y DIVERSIDADES EN LA **INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS**.

TEXTO: MALEN LESSER.

ILUSTRACIONES: VERÓNICA MARTÍNEZ CASTRO.

La conectividad explotó sobre todo a la luz de la pandemia en 2020 y atravesó casi todas las industrias. Sin embargo, en el sector del gaming ocurren un puñado de fenómenos singulares. Y aunque en parte están presentes también otros ámbitos, sus particularidades merecen especial atención. Este universo digital es masivo y crece a una velocidad exponencial, pero a la vez refleja y amplifica -si no hay disputa- cuestiones sociales que dominan por fuera del ámbito virtual vinculadas a la lucha por la igualdad entre géneros, los estereotipos y las narrativas sesgadas. Así, las dinámicas de poder y representación que afectan tanto a desarrolladores como a jugadores, construyen sentido, imaginarios y pueden trabajar a favor o en contra de la inclusión y la visibilidad femenina y/o diversa. Atravesado por la rápida evolución tecnológica nos invita a desarmar el tetrís y observar con atención para construir un entorno más equitativo y diverso. Lo que sigue son algunos avances, desafíos pendientes y datos clave sobre el presente de este entorno inicialmente masculinizado, que comienza a ceder.

GAMERS 2024

Plagado de propuestas de juegos de guerra o deportivos, lleno de representaciones hegemónicas, estéticas creadas y dirigidas a hombres, el ámbito de los videojuegos también está repleto de mujeres y disidencias abriéndose camino. Ellas desafían el patriarcado digital y reivindican su espacio transformando la narrativa del gaming, enfrentando prejuicios y creando un futuro más inclusivo. “Buscamos crear un espacio donde todas las voces sean escuchadas y valoradas, permitiendo que cada persona tenga la oportunidad de contribuir y progresar”, sostiene María Clara Cattaneo Esnaola, Co-fundadora de *Women in Games Argentina* (WIGAr) y de la cooperativa de desarrollo de videojuegos Bicho Raro estudió Diseño Gráfico en la Universidad de Buenos Aires y se formó como UI Visual Designer & 2D para videojuegos.

Y aquí nos detenemos en dos modos de hacer tan interesantes como en tendencia: la construcción de redes de WIGAr -que tiene su correlato en otros países del mundo-, y la modalidad de la cooperativa -de un liderazgo horizontal y una forma tan democrática como diversa de crear entornos digitales-.

Aportes invaluable si se apunta a una industria que se enriquece con lo diverso ya desde su fundamento por

ser característicamente multidisciplinaria.

“Al ser una industria plurisectorial, hay muchísimos roles que pueden participar en el desarrollo de cada videojuego, aprovechando también la confluencia de otros incrementos de mujeres en ciencias duras, tecnología, artística, etc”, cuenta María Clara, pero por sobre todo “juntarse y conectar en comunidad nos permitió identificar muchos problemas y trabajar unidos para solucionarlos”.

LA AVANZADA FEMENINA

De esta manera y poco a poco, estos sectores empujan. En América Latina, la presencia de mujeres y diversidades en los videojuegos está en franco crecimiento, tanto en términos de empleabilidad en el sector como en cuanto a participación. Los porcentajes en cuanto a los jugadores crecen a mayor ritmo que en cuanto a los trabajadores del sector, aunque también éstos están en alza.

En México, las mujeres representan el 49% de la comunidad gamer, reflejando una paridad casi perfecta entre géneros en este sector (*Allcorrect Games*).

En Brasil, aunque los hombres dominan ligeramente con el 53.8% de la audiencia, la participación femenina sigue siendo alta, y en Argentina, los jugadores están casi en un 50% y 50% (según Valeria Colombo, Cofundadora de *WIGAr*, aunque aún no lanzaron los resultados precisos de la encuesta este

año) y además el sector de los videojuegos emplea a más de 1,600 personas, con un creciente número de mujeres involucradas (*Allcorrect Games*).

A nivel global, según la Asociación de Software de Entretenimiento, la proporción de mujeres gamers ha experimentado un crecimiento notable, representando ahora aproximadamente el 48% de los jugadores a nivel global. Estos datos reflejan un avance en la inclusión dentro de una industria tradicionalmente dominada por hombres. Sin embargo, el aluvión de desafíos que encuentran las mujeres en el ambiente de los gamers son variados.

Desafíos: representación, narrativas y liderazgo. Es un hecho el crecimiento de personajes femeninos, de personajes femeninos diversos, pensados por fuera de estereotipos que hipersexualizan la imagen o colocan ►

siempre a lo femenino en determinados roles, o determinado tipo de juegos.

Un 31% de los nuevos juegos lanzados en 2023 presenta protagonistas femeninas o personajes diversos según Allcorrect Games y de esta manera se vislumbra algo de todo ese empuje que también aparece en otros países. Pero a pesar de estos progresos, queda mucho por hacer para llegar a una verdadera paridad.

María Clara, que trabaja en la industria hace una década, refuerza: “Las problemáticas en la industria de los videojuegos espejan las de muchos otros ámbitos: sesgos de género, racismo, homofobia. Si la mayoría de las personas que trabajan son hombres, la representación de las mujeres en los videojuegos será similar a la de la sociedad si no luchamos por cambiar estas narrativas y hacerlas más inclusivas”.

En particular en Argentina, pese a la crisis política y económica, el panorama es prometedor para el sector. “La industria de videojuegos en Argentina es excelente y es muy reconocida a nivel internacional. Por otro lado, durante la pandemia, la inversión en la industria creció enormemente, con más personas jugando desde casa”, asegura María Clara.

“Nuestra industria genera mucho dinero, más que la industria del cine, y queremos que eso se reconozca para seguir creciendo. Aquí hay mucho talento, tanto profesional como creativo, que es muy valorado a nivel global”. Desde la comunidad tanto regional como global se impulsan Game Jam’s (encuentros de desarrolladores para crear y armar redes): “Siempre hay mentores y personas dispuestas a ayudar a quienes quieren iniciarse en la industria o escalar para liderar”, incentiva por su parte Valeria.

Lo cierto es que organizaciones argentinas como Chicas en tecnología, *WIGAr* pero también internacionales como *Girls Who Code* son claves para apoyar y promover la inclusión de mujeres y diversidades en la industria. Eventos como los mencionados y programas de mentoría promueven la visibilidad y el acceso y ascenso de las mujeres en este campo.

De esta forma, el impacto económico de la inclusión femenina en los videojuegos es, sin dudas, un foco interesante a la hora de acercarse al tema. Un informe de Newzoo señala que los juegos con una audiencia diversa en términos de género tienden a generar más ingresos, lo que muestra que la inclusión no solo es justa, sino también rentable.

Además, distintas investigaciones destacan que la representación diversa en los videojuegos enriquece las narrativas y ofrece a los jugadores una gama más amplia de experiencias y perspectivas (Gallium Ventures y



Bryter). Esta diversidad no solo mejora la calidad de los juegos, sino que también atrae a una base de jugadores más amplia y comprometida.

RESPECTO, ACOSO Y VALORACIÓN DIGITAL

“Todo el tiempo trabajamos para crear espacios seguros donde las personas pueden hablar de su pasión por los videojuegos sin ser juzgadas. Esto ha atraído a muchas personas que simplemente quieren compartir su interés. Nuestras primeras acciones incluyeron transmisiones en YouTube donde profesionales compartían sus experiencias y conocimientos técnicos para inspirar a otros”, comparte María Clara ante la persistente necesidad de seguir cambiando las cosas.

Cinthia Giselle Dalama es creativa publicitaria, Digital Strategist, divulgadora y docente en materia de diversidad. No solamente es entusiasta jugadora sino que además participa en la industria. Pero quizás lo más interesante es que fue parte de una campaña de Dove asociada a señalar los estereotipos de belleza femenina en la realidad virtual y los videojuegos.

Como partícipe de publicidades audiovisuales y gráficas, Cinthia fue un eslabón clave en una iniciativa masiva de una marca importante y global acerca de este tema,

para enseñar al mundo del videojuego sobre inclusión y autoestima: “La representación en los juegos debería incluir personajes más reales, no sólo chicas de cinturas mínimas y senos enormes”, opina Cinthia.

“Esta y otras maneras de visibilizar la problemática son vitales porque sino el juego termina siendo un lugar donde los varones vienen a descargar toda esa ira que tienen en la vida real y a reproducir el machismo con el que se manejan afuera”.

“Me parece que hay dos cosas importantes: las compañías que crean videojuegos deben tener reglas más rigurosas respecto a la comunidad y en este sentido, por ejemplo, lo que se consiguió es que exista en varios un botón de denuncia para poder advertir sobre acoso y maltrato dentro de un juego”.

“También hay un tema de valoración a trabajar: Soy muy fan de un juego que se llama *Age of Origins*. Soy considerada una de las jugadoras más fuertes de mi equipo y dentro de mi nación, pero aún así no me valoran por el género de la imagen o mi nombre de mujer, por eso muchas veces se usan avatares y nicks names masculinos o genéricos”. “Muchos varones piensan que los videojuegos son su espacio y cuestionan qué hacemos nosotras ahí - dice en sintonía Valeria Colombo- Sí nos sumamos a una partida online, algunas no prendemos el micrófono o nos ponemos un nombre que no denote nuestro género”.

“Es histórico. Las mujeres siempre han tenido que demostrar mucho más para ser valoradas. El insulto promedio en el juego es ‘sos una nena’, lo que evidencia un sesgo de género claro”.

FORMACIÓN EN VIDEOJUEGOS

En cuanto al ámbito de la formación, la estudiante de dramaturgia y programación de videojuegos en la Escuela Da Vinci Elizabeth Radakoff confirma que la sinergia entre carreras artísticas y la industria es un hecho. Ella también tiene formación en dirección de teatro, observa el paralelismo entre dirigir una historia que sirva para jugar o crear personajes virtuales y su anterior disciplina: “Daba clases de teatro, dirigía obras, y con la pandemia, se cortó todo. Salió toda la cuestión esta de meta, del universo de la realidad virtual, y siempre me gustaron los videojuegos. Con este boom vi una oportunidad de seguir creando entretenimiento, pero desde otra perspectiva,” explica.

No obstante, ella ve poca participación en la carrera de videojuegos de mujeres y géneros no hegemónicos, sobre todo en roles técnicos. “Mayormente, las mujeres que hay son principalmente artistas. Hay pocas mujeres programadoras y te diría que no conozco ninguna” señala. “De a poco vas llegando, por alguna profesora a estas iniciativa que intentan impulsarnos y conseguir más espacio por suerte”.

En cuanto al panorama general, Radakoff opina: “Hay una buena salida laboral porque somos mano de obra barata y de calidad a la vez. En mi terciario por ejemplo, que es una tecnicatura, después puedes hacer la licenciatura: es un año extra en la UCA por un convenio. A nosotros nos permite crecer y además evidencia la calidad de la

formación local además el potencial económico de la industria del videojuego en Argentina”.

FUTURO Y PROYECTOS LOCALES PROMETEDORES

El camino hacia la igualdad de género en la industria de los videojuegos es largo y lleno de retos, pero los logros hasta ahora son alentadores.

De hecho, los frutos de todos estos movimientos más horizontales y comunitarios, de apertura, visibilización y cambios en las historias, personajes e incluso el arte de los videojuegos se

ven en ciertos impulsos luminosos que toman forma en proyectos únicos.

Un caso perfecto es el juego desarrollado por Valeria Colombo y equipo, basado en la novela “La hija del Delta” de Alejandra Bruno. Esta historia distópica sirvió de inspiración para crear un personaje de videojuego como la protagonista, una niña de 12 años intentando sobrevivir en las islas del Delta del Paraná. El juego despierta interés para inversores y empresas globales y grandes perspectivas económicas que además demuestran que las narrativas no hegemónicas son posibles y hasta redituables.

Y sobre todo, queda claro el poder de conectar y de construir de los videojuegos. ■