

Los videojuegos también son cosa de chicas

Por **Valentina Torres** Agosto 26, 2017 05:00

⌚ TIEMPO DE LECTURA: 5 MINUTOS

-a +A 🍷 📧 📱 49 🐦 +

En una industria dominada por hombres, la ausencia de mujeres desarrolladoras de juegos queda aún hoy en evidencia frente a contenidos que no las incluyen



Camilo Dos Santos

La industria de los videojuegos es un sector multidisciplinario que reúne a expertos en tecnología de distintas áreas con el objetivo de crear experiencias interactivas en la forma de juegos electrónicos. Esta incluye a especialistas en programación, sonido, arte, animación y *storytelling*. Sin embargo, un sector de la industria del entretenimiento con esta variedad de roles tiene todavía un problema de diversidad, comenzando por el hecho de que las mujeres representan una fracción mínima. Esto se traduce directamente en una representación femenina cargada de estereotipos, con personajes creados muchas veces de forma exclusiva para el deleite de los jugadores varones.

Pocas protagonistas

Aunque es cierto que las cifras indican que hay un mayor porcentaje de jugadores de género masculino que femenino, las mujeres conforman un público importante en el mercado de los videojuegos. Según un estudio reciente publicado por la Entertainment Software Association, titulado *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, las mujeres mayores de 18 años representan una mayor proporción de la población de jugadores (31%) que los varones menores de 18 (18%). No obstante, los principales equipos de *e-Sports* no cuentan con mujeres en sus filas; en general, solo el 5% de los jugadores profesionales son mujeres.

La brecha de sexo que existe entre la cantidad de desarrolladores y *gamers* hombres y mujeres en la industria ha tenido una influencia directa en el tipo de contenido.

Incluso en 2017, los videojuegos protagonizados por personajes masculinos son notoriamente superiores en número. Según el sitio Feminist Frequency, solo el 7% de los 109 juegos que debutaron este año en la feria E3 (la más importante en el rubro) son protagonizados por personajes femeninos, en comparación con el 26% con protagonistas masculinos (el 52% utiliza un sistema que permite a los jugadores seleccionar sexo).

"Es difícil encontrar personajes femeninos con una vestimenta que los tape. Vas a ver un personaje femenino como lo ve el hombre. En el público sigue estando la mirada masculina", expresó a *Cromo* Mariana Castro, artista de la empresa de videojuegos Ironhide.

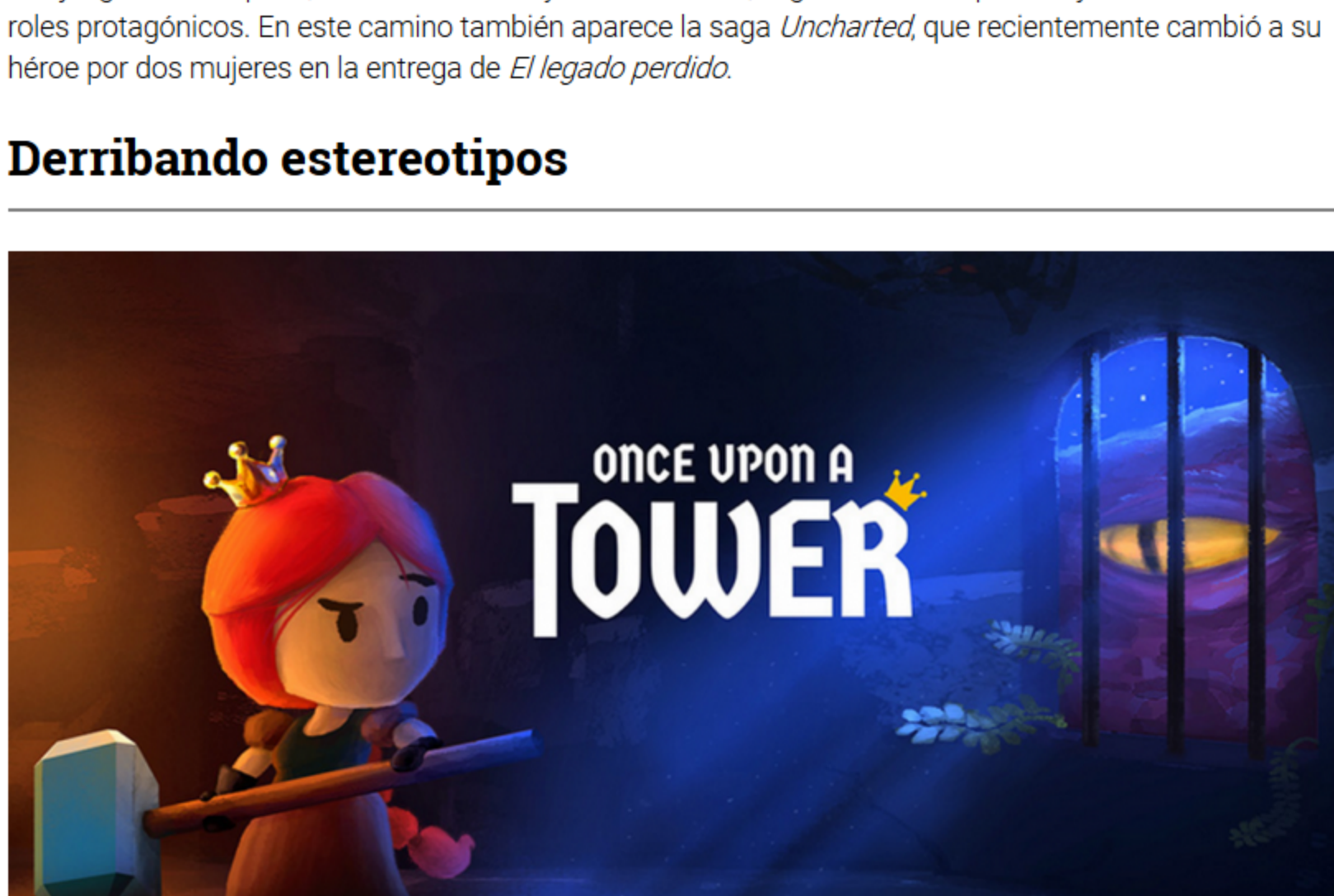
Como en tantos otros medios, la representación de los personajes femeninos en esta industria ha despertado críticas a lo largo de los años por responder a estereotipos, muchas veces limitados a intereses amorosos que funcionan como una motivación para el héroe protagonista. También se ha hablado extensamente sobre la sexualización de las mujeres en los juegos, y la heroína Lara Croft de la franquicia *Tomb Raider* es uno de los ejemplos más citados.

"Trabajo con muchos hombres y ellos en general son los que tiran las ideas, entonces muchas veces se da que los juegos que se producen son los que ellos querían jugar", contó a *Cromo* Eva Correa, programadora en Gecko Gecko Games.

Por su parte, Laia Barboza, cofundadora de la empresa Pincer Game Studio, comentó: "Históricamente los desarrolladores han sido hombres blancos heterosexuales, entonces inevitablemente esto ha hecho que la industria vaya por un lado". Y añadió: "Se ha dado un esfuerzo por cambiarlo. Grandes estudios han estado trabajando en el tema diversidad y se han logrado cambios favorables".

Los juegos de alto perfil, como *Overwatch* y *The Last of Us*, llegaron a incluir personajes femeninos en roles protagónicos. En este camino también aparece la saga *Uncharted*, que recientemente cambió a su héroe por dos mujeres en la entrega de *El legado perdido*.

Derribando estereotipos



Pomelo Games

En una industria que busca ampliar su inclusión femenina, tanto en sus equipos de trabajo como en las historias que crea, un videojuego uruguayo desarrollado por la empresa Pomelo Games dio un giro de tuerca a una de las representaciones más clásicas y estereotipadas de la mujer en el medio: la doncella que espera en una torre a ser rescatada.

Once Upon a Tower es un juego para móviles protagonizado por una princesa que, acompañada de un martillo, debe huir de un dragón a través de una torre llena de peligros.

"La idea surgió a partir de la mecánica principal del juego. Comenzamos haciendo un juego de excavar, donde el jugador iba bajando y enfrentándose a enemigos", dijo a *Cromo* Federico Romero, ingeniero en computación y uno de los fundadores de la empresa. "Nos pusimos a pensar en la historia y ahí surgió la idea de la princesa escapando de la torre por sus propios medios. Comienza como una situación arquetípica de cuento de hadas pero, en lugar de necesitar al hombre para salvarse, ella logra fabricar su propio escape", agregó.

Pomelo Games es una empresa de 10 personas con una sola mujer en el equipo. "Nos encantaría tener más, porque sentimos que contar con un equipo más diverso nos permitiría tener perspectivas más diversas", expresó Romero.

Al ser parte tan importante del público, resulta llamativa la baja participación que las mujeres tienen en el proceso de producción de los videojuegos, si bien esta ha ido en aumento.

De acuerdo con una encuesta de satisfacción realizada entre desarrolladores de videojuegos de la International Game Developers Association, en 2016, más del 75% de la fuerza de trabajo en la industria de los videojuegos es masculina. Esta baja participación femenina también se refleja en el escenario local, donde una encuesta del Ministerio de Industria, Energía y Minería en el 2015 reveló que solo el 19% de la industria de videojuegos está conformada por mujeres.

"Yo insisto es que se necesita más inclusión femenina en los equipos, por todas las cosas que una mujer puede aportar", expresó a *Cromo* Sofía Battagazzore, desarrolladora independiente de videojuegos en Uruguay con más de 15 años de experiencia y profesora de la Licenciatura en Animación y Videojuegos de la Universidad ORT. Y agregó: "Hay mucho talento y hay que darle la oportunidad. La industria está creciendo y este es el momento de empezar a contratar mujeres".

Battagazzore es una de las precursoras en la industria local. En 2002 fundó junto al diseñador e investigador de juegos Gonzalo Frasca la empresa Powerful Robot Games, de las primeras firmas nacionales en este rubro. "Creo que el hecho de que haya pocas mujeres tiene que ver con una cuestión de educación; desde chicos nos han inculcado que las industrias tecnológicas no son para las niñas, lo que está muy lejos de ser la verdad", señaló.

Protagonistas



Leonardo Carreño

Nombre: Mariana Castro
Empresa: Ironhide Game Studio
Edad: 36 años
Rol: Artista
Estudió diseño gráfico en la UTU y comunicación. Trabajó en cómics y hace teatro



Diego Battiste

Nombre: Eva Correa
Edad: 20 años
Empresa: Gecko Gecko Games
Rol: Programadora
Estudiante de desarrollo de videojuegos en A+ y de ingeniería. Se introdujo en videojuegos por interés en matemática y lógica



Laia Barboza

Nombre: Laia Barboza
Edad: 33 años
Empresa: Pincer Game Studio
Rol: Cofundadora, Audio y música, Administración
Forma parte del directorio de la Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos (CAVI) y es coordinadora general de la organización Uru en Tech Uruguay Gamer desde niña. Estudió para ser auxiliar contable. Fue DJ y es cosplayer



Leonardo Carreño

Nombre: Sofía Battagazzore
Edad: 50 años
Empresa: Powerful Robot (2002-2012). Hoy independiente
Rol: Dirección de arte y producción
Precursora en videojuegos en Uruguay. Docente en Universidad ORT

Ver más [videojuegos](#) [mujeres](#) [informe](#)

Comentarios

1 comentario Ordenar por Destacados

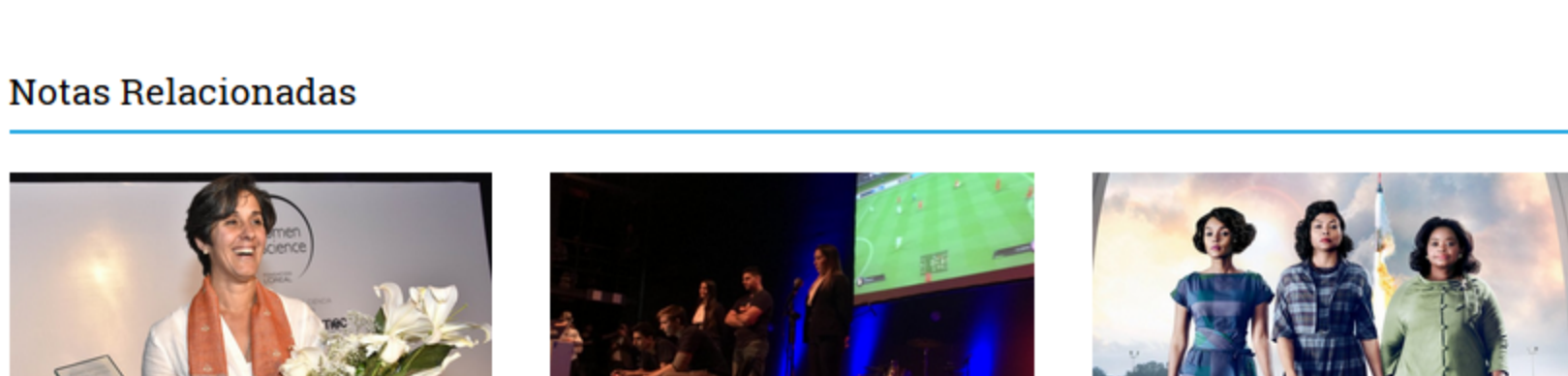
Añade un comentario...

Teimo Paz - Montevideo
Feminist Frequency. ¿eres en serio? En mi laburo y en todas partes está lleno de jóvenes varones apasionados por los juegos. Las mujeres que juegan meten Candy Crush o alguna otra pavada y sólo dos o tres juegan juegos de verdad. Si vuelven a los juegos políticamente correctos están condenando a la industria, dejen la política para otro momento.
Me gusta - Responder - 26 de agosto de 2017 2:27

Santiago Jorge Rosas - Artista en Freelancer
Condenando a la industria a qué? Tienes 7mil juegos dedicados a vos todos los años, que tiene de malo que la industria también capitalice sanamente en otro sector de la población?
Me gusta - Responder - 26 de agosto de 2017 10:49

Facebook Plugin de comentarios de Facebook

Notas Relacionadas



PREMIO LORÉAL
Las mujeres por la ciencia

TORNEOS
Los e-sports tratan de atraer a las mujeres

CINE
Las mujeres que ayudaron a ganar la carrera espacial

Acerca del autor

Valentina Torres

Informar un error en la noticia

Más Leídas

- 05:00 Apple da marcha atrás
- El peligroso reto viral con agua hirviendo que se apoderó de internet
- 05:00 Las obras del Apple Park están casi concluidas
- 05:00 Las neuronas que identifican las modificaciones en el tono del lenguaje
- 05:00 Amazon trabaja en inteligencia artificial capaz de diseñar ropa

Tweets por @CromoUY

Cromo @CromoUY
Elon Musk le gana a Putin en la carrera espacial [cromo.com.uy/c111447](#)

Recomendadas

TRANSPORTE
Apple da marcha atrás
05:00 La empresa reduce sus ambiciones de crear su propio vehículo autónomo y se centra en el software

MÚSICA
Un concierto en realidad virtual
La banda La Marmita realizó el primer espectáculo grabado en 360 y con audio espacial en Uruguay

COMODIDAD
Compañera de viaje
Soluciones tecnológicas para facilitar cualquier travesía desde un smartphone

DISPOSITIVOS
Guerra de patentes
Siete planes de la industria de la telefonía móvil