

Videojuegos y género: aportes para pensar la industria en Argentina

Romina P. Gala ⁽¹⁾ y Flavia Samaniego ⁽²⁾

Resumen: El artículo aporta algunos elementos para conocer la situación de las mujeres en la industria de videojuegos de Argentina. Parte de la perspectiva tecnofeminista, la cual entiende a la tecnología como parte del tejido social, estudia las brechas digitales de género, y las conexiones entre las desigualdades de género y otras formas de desigualdad. Recorre dos ejes: a) observa la producción y consumo de videojuegos, y analiza la participación femenina en organizaciones del sector; b) indaga en las percepciones que las mujeres integrantes del sector tienen sobre sí mismas y sobre el/los rol/es que las mujeres y hombres ejercen en esta industria. Se propone un abordaje cuantitativo y cualitativo.

Palabras claves: videojuegos - género - tecnofeminismo - industrias culturales - desigualdades.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 95]

⁽¹⁾ Licenciada en Sociología (FSOC-UBA) y Profesora de Artes Visuales (EMBA Carlos Morel). Becaria doctoral del Equipo “Sociedad, Internet y Cultura” (IIGG-FSOC-UBA), dirigido por la Prof. Silvia Lago Martínez. Maestranda en “Industrias Culturales: política y gestión” (UNQUI).

⁽²⁾ Becaria de investigación UBACyT del Equipo “Sociedad, Internet y Cultura” (IIGG-UBA). Licenciada y Profesora en Sociología (UBA). Maestranda en Estudios interdisciplinarios de la subjetividad (FFyL). Docente de la carrera de Sociología (UBA).

1. Introducción

La literatura en torno a la relación de los sujetos y las tecnologías digitales abarcan diversos campos de estudio y líneas de investigación. En muchos de ellos se ha incurrido en una “ceguera de género” (Wajcman, 2006, p. 66) para explicar las notables diferencias con relación al desarrollo, apropiación, uso y habilidades adquiridas con las tecnologías digitales. De esta manera, se ha apelado a argumentos tales como que sencillamente a las mujeres “no les interesa” la tecnología y los videojuegos como parte de la misma (Gil-Juárez, 2012).

Acordamos que hablar aquí de género no es equivalente a hablar de mujeres en sentido esencial y del sexo en sentido binario. El género es un producto socio histórico y técnico, construye subjetividades que se adecuan a la heteronormatividad establecida culturalmente. Las masculinidades y feminidades son construidas socialmente y las tecnologías son uno de los factores para establecer la heteronorma del sistema binario de género en la sociedad, donde las capacidades, afinidad y habilidades tecnológicas son parámetros para establecer lo que es “propiamente masculino” a diferencia de lo “propiamente femenino”, opuesto a lo tecnológico (Butler, 2007; Gil-Juárez et al., 2012; Wajcman, 2006).

Tal como lo afirma la socióloga Judy Wajcman, al estudiar las tecnologías “lo que ha faltado ha sido un marco teórico coherente que nos permita [a las mujeres] implicarnos en el proceso de cambio técnico como parte integral de la renegociación de las relaciones de poder genéricas” (Wajcman, 2006, p. 156). La perspectiva tecnofeminista que propone permite comprender cómo las desigualdades de género y otras formas de desigualdad¹ se conectan cuando examinamos la base política y económica más amplia de las redes que conforman y desarrollan los sistemas técnicos (2006). Tecnología, género y sociedad se constituyen mutuamente en tanto las tecnologías digitales son parte del tejido social que asegura la cohesión de la sociedad, un producto sociomaterial (Wajcman, 2006, p. 161).

El hecho de que las mujeres puedan acceder, hacer uso y apropiarse de las tecnologías no es suficiente o en sí mismo igualador ya que los sujetos que se encuentran enredados en relaciones de poder generizadas y sus acciones derivadas transforman las relaciones de poder e inciden de diversas formas en el diseño, circulación, distribución, uso y apropiación de las tecnologías digitales. Así, la tecnología es tanto fuente como consecuencia de las relaciones de género, “la masculinidad y la feminidad adquieren su significado y carácter a través de su adscripción a máquinas en funcionamiento y de su integración en las mismas” (Wajcman, 2006, p. 161 y 162).

Pese a este panorama, no hemos encontrado estudios que focalicen y/o profundicen en tales dimensiones en el campo de la producción cultural de videojuegos en Argentina, un sector en crecimiento y que articula la industria del software y la audiovisual (Xhardez, 2012). En este sentido, el artículo aporta elementos para conocer la situación de las mujeres en la escena local, con énfasis en las percepciones de las trabajadoras sobre su situación en relación al género. Se enmarca en una investigación más amplia llevada a cabo por el Equipo Sociedad, Internet y Cultura (IIGG-UBA)².

El trabajo se organiza en torno a dos ejes de indagación. Por un lado, observamos datos sobre la producción y consumo de videojuegos en Argentina, así como la participación femenina en las organizaciones sin fines de lucro del sector. Por otro, indagamos en las percepciones de las trabajadoras sobre la relación género y videojuegos y sobre sí mismas. Para ello, hemos realizado en junio de 2019 y diciembre de 2020 entrevistas en profundidad a trabajadoras que se desempeñan en diferentes roles laborales en el sector³⁻⁴. Además, llevamos adelante una revisión bibliográfica sobre el estado de la cuestión y se rastrearon documentos públicos como la Encuesta de Consumos Culturales y Entorno Digital del Ministerio de Cultura de la Nación, e informes elaborados por organizaciones sin fines de lucro del sector, como la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA) y la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV).

El artículo se estructura en tres apartados que nos permiten abordar los ejes de indagación propuestos. En primer lugar, presentamos una breve aproximación a los antecedentes teóricos acerca de la relación entre videojuegos y género. A continuación, aportamos una sistematización de los datos disponibles sobre la presencia de mujeres en el campo de los videojuegos. Finalmente, en el último apartado presentamos el análisis de las entrevistas.

2. Antecedentes teóricos para pensar la relación Género y Videojuegos

Podemos definir a los videojuegos como artefactos computacionales que revisten sentido cultural en tanto tales (Bogost, 2009). Pero, además, los videojuegos son bienes culturales y artísticos en cuyos contenidos simbólicos se expresan valores, ideas y estéticas. De aquí que parte de las investigaciones sobre género y videojuegos se hayan abocado al estudio de los roles y estereotipos de género que en ellos se (re)producen y refuerzan. Entre los primeros trabajos, se destacan los aportes de Provenzo (1991), quien analizó la representación de la mujer y la figura femenina a partir del análisis de las portadas de los videojuegos más populares para la consola Nintendo y las representaciones de niños y niñas sobre los personajes femeninos y masculinos, señalando a los videojuegos como instrumentos de la hegemonía social, política y cultural (Díez Gutiérrez et al., 2004; Cortés Picazo y Sánchez Sánchez, 2013).

La bibliografía que estudia la representación de género en los videojuegos coincide en señalar la preponderancia de personajes masculinos dominantes frente a las escasas figuras femeninas protagonistas o en roles activos. A su vez, se encuentra disparidad en los valores que se asocian a unos y a otras: los personajes masculinos suelen estar asociados con la fuerza, la dominación y el poder, la valentía, el honor, la venganza, el desafío, el desprecio y el orgullo; en tanto lo femenino es asociado a la debilidad, la cobardía, el conformismo y la sumisión (Levis, 1997; Fernández Vara, 2014). A partir de una revisión bibliográfica, Díez Gutiérrez et al. (2004) identifican tres modelos en los cuales las mujeres aparecen estereotipadas en los videojuegos:

1. *Masoquista*: las mujeres son representadas como sumisas y víctimas que han de ser rescatadas por el personaje masculino;
2. *Sádico*: las mujeres reproducen el “arquetipo viril”;
3. *Barbie*: los personajes femeninos son representados como “superficiales”, a partir de su interés en la imagen y la apariencia.

Los autores señalan que en todos los casos las mujeres son modeladas y representadas desde parámetros masculinos. De hecho, el campo de la producción cultural de videojuegos, tanto a nivel local como global, se encuentra masculinizado; de aquí que resulte comprensible que los contenidos producidos se correlacionen con preferencias de consumo masculinas. Las mujeres, por ejemplo, aparecen (hiper)sexualizadas con mayor frecuencia que los personajes varones. Si bien a través de la historia de los videojuegos se ha avanzado hacia producciones más diversas e inclusivas en cuanto al género —un ejemplo de ello es

el reinicio del personaje Lara Croft del videojuego *Tomb Raider*, el cual no solo ha cambiado de vestuario y fisonomía, también representa otras formas de ser una heroína en los videojuegos (Engelbrecht, 2020)– aún persisten sexismos y representaciones de género estereotipadas en las narrativas y estéticas.

El estudio de la mujer y los videojuegos nos introduce, además, en los dos ámbitos de investigación sobre la brecha digital de género: el de *las mujeres y las TIC* y el de *mujeres en las TIC* (Gil-Juárez et al., 2015). En el primero, los estudios feministas se han concentrado en dar cuenta y analizar los efectos y recepción de las tecnologías digitales por parte de las mujeres, sobre todo en lo relacionado a la reproducción de la vida y el trabajo doméstico y asalariado, y más recientemente en la cantidad y tipos de usos que las mujeres hacen de las tecnologías y el menor provecho que sacan de ellas en relación con los hombres (Castaño, 2008; Wajcman, 2006). En el segundo ámbito de investigaciones, los estudios de las mujeres en las TIC buscan dar cuenta del por qué es escasa la cantidad de mujeres produciendo y tecnologías. La infrarrepresentación de las mujeres en las áreas de la informática está asociada históricamente a cómo se ha conformado el sector tecnológico, pero también a cómo se construye y produce el género en la sociedad, desde las barreras socio-culturales que desincentivan a las mujeres a relacionarse con las tecnologías digitales desde niñas (Zukerfeld et al., 2011; Gil-Juárez et al., 2015) hasta el modo en que tecnología, género, artefactos, organizaciones, significados culturales y conocimientos se configuran en la sociedad (Wajcman, 2006).

Para algunas investigadoras, los videojuegos deben ser tomados en cuenta a la hora de pensar los itinerarios que llevan a las chicas a estudiar carreras tecnológicas (Gil-Juárez et al., 2010; Zukerfeld et al., 2011) y es por lo que las representaciones en torno al videojugar y trabajar en la industria del videojuego puede darnos indicios para pensar cómo está transformándose y configurándose el género en la sociedad actual.

Jugar videojuegos se encuentra entre los primeros usos que los individuos hacemos de las tecnologías digitales (Dussel y Quevedo, 2010), siendo uno de los consumos culturales más extendidos en la infancia y juventud: el 70% de los niños y niñas de entre 6 y 9 años en Argentina dicen jugar videojuegos (Bingué Sala et al., 2010) y más del 56% de las personas entre 12 y 17 años juega videojuegos (Ministerio de Cultura, 2018). Sin embargo, al observar este hábito de consumo en relación al género, se evidencian asimetrías en cuanto los varones videojuegan en mayor proporción que las mujeres y lo hacen durante más tiempo. La bibliografía sobre los vínculos entre género y tecnologías da cuenta de estereotipos que asignan determinados usos y habilidades según género, moldeando la experiencia que mujeres y varones tenemos con las tecnologías. Los videojuegos tienden a ser categorizados como “de nene” o “de nena”, operando como organizadores de las prácticas lúdicas en la niñez y adolescencia (Benítez Larghi et al., 2017; Duek y Benítez Larghi, 2018).

En esta línea, el trabajo de Zukerfeld (2013), que estudia las causas de la baja presencia femenina en la informática, señala una fuerte asociación entre la elección de videojuegos complejos⁵ como primer uso de las computadoras y la elección de estudiar una carrera en informática en ambos sexos. Según el estudio –basado en encuestas realizadas a adolescentes del conurbano–, los varones eligen los videojuegos siete veces más que las mujeres como primera opción para el uso de computadoras. En un trabajo anterior, sostienen que el vínculo de los varones con los videojuegos podría de hecho colaborar en el desarrollo de

habilidades, gustos y dinámicas sociales afines a las que requiere la programación (Zukerfeld et al, 2011).

En breve, la literatura que estudia la relación género y tecnologías digitales ha dado cuenta que los videojuegos se encuentran entre los primeros usos que los seres humanos realizamos de las tecnologías digitales y que ocupan un rol clave en la socialización de género y la apropiación de tecnologías en las infancias. En los videojuegos, como producto tecnológico y cultural, se (re)producen roles y representaciones estereotipadas y sexistas de las mujeres; lo cual operaría como una de las barreras que alejan a las mujeres de la posibilidad de estudiar carreras vinculadas al desarrollo de videojuegos y tecnologías digitales en general. Esto, a su vez, refuerza la situación anterior, en tanto el diseño de videojuegos queda principalmente en manos de los varones que se desempeñan en el sector, profundizando así la brecha de género que atraviesa de manera constitutiva el campo de la producción local pero también global.

3. Mujeres y videojuegos: comentarios sobre la industria local

Los datos sobre la industria local de videojuegos no son precisos, el sector aún no cuenta con estadísticas sistematizadas y en ocasiones sus datos quedan diluidos en categorías más amplias como desarrollo y servicios de software o contenido digital, en el caso de la Cuenta Satélite de Cultura (2018). Esta última incluye varias actividades que no son posibles de ser identificadas por separado en las cuentas nacionales como fotografías publicitarias, libros y diarios online, descarga y *streaming* de películas y otros contenidos de video, descarga y *streaming* de música, publicidad y videojuegos en línea (p. 23).

Pese a la falta de datos fiables y representativos del conjunto de la industria de videojuegos, dos organizaciones sin fines de lucro del sector, ambas en asociación con universidades nacionales, han producido datos que permiten trazar una aproximación. FundAV (Fundación Argentina de Videojuegos) junto a investigadores de la Universidad Tres de Febrero realizaron una encuesta en 2016 a 286 desarrolladores independientes de videojuegos a nivel nacional. Según se desprende del informe, cada 10 trabajadores menos de 1 es mujer. El informe 2020 publicado por el Observatorio Industria Argentina Videojuegos, de ADVA y la Universidad de Rafaela, da cuenta de que en promedio solo el 21% de trabajadores bajo relación de dependencia en las 55 empresas encuestadas es mujer. Además, en la mayoría de estas el plantel de trabajadoras no supera el 25% del *staff* total. La asimetría entre mujeres y varones también se observa en el hecho de que el 18% de las empresas encuestadas cuentan solo con trabajadores masculinos, mientras aquellas constituidas íntegramente por mujeres alcanzan el 3% del total.

Estos datos se condicen con la tendencia general en la industria del software⁶. Si bien la cantidad de mujeres trabajadoras creció del 26% en 2018 al 30% en 2020 (OPSSI, 2020), la brecha aún está lejos de cerrarse. Además, al observar el tipo de trabajo en el cual las mujeres se insertan, vemos que el 59% se desempeña en puestos de *staff* no técnicos de las empresas⁷. Si bien podemos conocer de forma aproximada la cantidad de mujeres y hombres que trabajan en la industria de videojuegos, no hemos encontrado estadísticas que

discriminen el porcentaje de trabajadores varones y mujeres por tipo de trabajo, el sueldo medio que unos y otras perciben, o el porcentaje de hombres y mujeres en roles jerárquicos. En cuanto a las asociaciones del sector anteriormente mencionadas, observamos que entre los 16 socios fundadores de ADVA hay solo 1 mujer, en tanto la presidencia fue ejercida por una mujer solo en el periodo 2017-2018, versus 10 períodos bajo liderazgo masculino⁸. Vale aclarar que en la comisión directiva actual (2021-2022) una mujer ejerce la vicepresidencia. A comienzos de 2020, más de 15 años después de la fundación de la asociación, crearon la Comisión de Diversidad con vistas a mejorar las condiciones de las mujeres y minorías que trabajan en el sector. En el caso de la FundAV todos sus socios fundadores son hombres.

Como se ha mencionado, hay disponibles algunos datos sobre el consumo de videojuegos que permiten observar asimetrías entre el consumo según género: en el marco de la Encuesta Nacional de Consumos Culturales realizada por el Ministerio de Cultura durante 2017, el 65,5% de los varones indicaron predilección por el consumo cultural de VIDEOJUEGOS, frente al 34,5% de las mujeres (Ministerio de Cultura, 2018).

Pese a la presencia desigual de mujeres y hombres en el campo de los videojuegos argentino, la participación de las mujeres se remonta a los inicios. En 1985, Naomi Marcela Nieva publicó *Scrunff* uno de los primeros juegos nacionales (Esnaola et al., 2015).

En el mundo de los deportes electrónicos también se materializa la desigualdad de género. En un trabajo anterior (Gala, Samaniego y Álvarez, 2019) realizamos un primer acercamiento a la cuestión a partir de un relevo preliminar de equipos argentinos de *E-Sports* según género de sus propietario/as y de jugadores, dando cuenta que, de los equipos reseñados, prácticamente la totalidad eran propiedad de hombres. Sólo 1 de los 13 equipos reseñados tenía una mujer como copropietaria. En cuanto a los jugadores, casi la totalidad de las escuadras estaban conformadas exclusivamente por varones excepto una, con totalidad de jugadoras mujeres. Ningún equipo contaba entonces con una escuadra mixta, pese a que las características de los deportes electrónicos no suponen ninguna necesidad de establecer ligas y escuadras femeninas y masculinas por separado. Sobre este tema, una de nuestras entrevistadas, que se desempeña como *streamer* de videojuegos, hizo mención a la falta de regulaciones en el mundo de los *e-sports* que se orienten a la equidad de género en la conformación de los equipos:

(...) no hay ninguna norma que diga que los equipos son masculinos o femeninos. Acá se hicieron un par de equipos femeninos por el simple hecho de que las chicas no logran estar en equipos masculinos porque no las aceptan, ya sea por nivel o porque no quieren... (*Streamer*, diciembre 2020).

Ante este escenario general, en 2019 las mujeres y disidencias del sector local de videojuegos lanzaron el capítulo argentino de *Women in Games*, una organización internacional que trabaja por una industria, cultura y comunidad de videojuegos libre de discriminaciones de género. Se presentan como “una comunidad de *networking* de profesionales y aficionados de la industria de videojuegos” que revalorizan el potencial de los videojuegos para el crecimiento económico y la creación de fuentes de trabajo y otras posibilidades en la multiplicidad de disciplinas que participan del campo.

Al pensar los videojuegos como actividad productiva, la subrepresentación de las mujeres da cuenta, siguiendo lo planteado por Zukerfeld et al. (2013) de la inequidad en la distribución de los ingresos y del capital intelectual acumulado en dicho sector, a la vez que se excluye o limita sus miradas, perspectivas y gustos de su diseño y desarrollo. Actualmente, Argentina se posiciona entre las economías latinoamericanas de mayor crecimiento en la industria de los videojuegos (PWC, 2017), región que solo representa el 4% del mercado global (Newzoo, 2020). Según el último informe del Observatorio Industria Argentina de Videojuegos (2020), el tamaño estimado del sector local para 2019 fue de USD 72.192.960. Desde *Women in Games Argentina* (WiGAR) reconocen que los videojuegos han sido incentivos como una actividad principalmente masculina y que, si bien ha habido avances en pos de la igualdad, aún persisten actitudes tóxicas hacia el género en el sector. De aquí es que WiGAR proponen su comunidad como un espacio para compartir experiencias que sean invisibilizadas en otros sitios y expresan su deseo de alcanzar una única comunidad de videojuegos libre de discriminaciones basadas en el género. Tienen como antecedente la creación de un grupo de mujeres en los videojuegos en la red *WhatsApp*. El mismo se gestó en el contexto de eventos del sector y fue definido por las entrevistadas que participaban del mismo como un espacio de contención y acompañamiento:

Tenemos un grupo de WhatsApp donde nos mantenemos al día. Hay mucha contención también ahí (...) nos vemos en eventos (...) es como 'estamos unidas'... hay mucho acompañamiento (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Este tipo de eventos vinculados a los videojuegos fueron en general valorados como positivos por las entrevistadas como espacios para presentar sus trabajos, darse a conocer y entablar contacto con pares. Al momento de las entrevistas en 2019, el grupo de *WhatsApp* contaba con 36 participantes mujeres.

Casi un año y medio después (diciembre de 2020), una de las entrevistadas nos informaba que WiGAR nucleaba aproximadamente 200 participantes.

4. Videojuego y Género: percepciones y experiencias de trabajadoras locales

Partiendo de la premisa de que género y tecnología se co-construyen (Wajcman, 2006), en este apartado presentamos el análisis de un conjunto de entrevistas en profundidad con el fin de conocer las percepciones, experiencias y puntos de vista de las mujeres que se desempeñan en el campo local de videojuegos. Conocer las experiencias de las trabajadoras de la industria y los significados y percepciones que le atribuyen a la relación género-videojuegos en el ámbito local aporta algunas claves para pensar cómo las sucesivas transformaciones en la industria de videojuegos podrían impactar en el vínculo entre género, tecnologías y sociedad, pero también en cómo es que las perspectivas a futuro de las mujeres podría influir en una industria que, aunque incipiente, se encuentra en constante crecimiento y desarrollo.

Las entrevistas fueron realizadas durante 2019 y 2020⁹. Las informantes son habitantes del Área Metropolitana de Buenos Aires, se desempeñan en diferentes roles en la industria local y fueron niñas durante los años 80 y los 90. Todas cuentan con estudios superiores y formaciones específicas para el trabajo que desempeñan. Las trayectorias se ensamblan de diferentes modos con la industria de los videojuegos, ya sea desde el arte y diseño, la traducción, el *streaming*, la propiedad intelectual o el desarrollo. Casi todas se encuentran graduadas y dos de ellas tienen además estudios de posgrado. Todas las entrevistadas cuentan con visibilidad en el campo: organizan y/o son invitadas a participar en eventos relacionados con los videojuegos o las tecnologías como mentoras, panelistas, expositoras, presentadoras, docentes o jugadoras, entre otros roles.

El análisis que presentamos a continuación no debe ser generalizado al conjunto de mujeres que trabajan o forman parte del campo de los videojuegos local. Se estructura a partir de un conjunto de ejes que aparecieron de manera reiterada en las entrevistas y que dan cuenta de las experiencias, percepciones y puntos de vista que tienen las entrevistadas sobre la relación género-videojuegos a escala local, sus coincidencias y sus discrepancias.

Contexto familiar, tecnologías digitales y trayectorias formativas

Casi todas las entrevistadas mencionan la infancia como la etapa en la cual se gesta su relación con los videojuegos y las tecnologías. La mayoría poseía desde pequeñas consolas de videojuegos o computadora con conexión a internet o ambas cosas. Como hemos dicho, atraviesan su niñez en un contexto en el cual las tecnologías digitales, como las computadoras y las consolas de juego, hacían su ingreso en los hogares y comenzaban a expandirse; aunque de manera incipiente y fragmentada.

Cuando se les preguntó a las entrevistadas sobre sus primeros vínculos con las tecnologías digitales en general y con los videojuegos en particular, casi todas mencionaron a algún referente masculino (el hermano, el padre, el hermano de una amiga) como quien propició o facilitó el acercamiento al mundo de los videojuegos y las tecnologías:

Si no hubiera tenido un hermano que justo se interesó en analista en sistemas (sic), creo que no hubiera llegado a la industria del software, porque creo que no es algo que normalmente te fomentan (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

De aquí que, en sintonía con los estudios presentados en el primer apartado, jugar videojuegos durante la infancia parecería vinculado a la elección de trabajar en dicho sector, aunque no necesariamente en un rol técnico o por haber estudiado una carrera vinculada al desarrollo de tecnologías digitales, como señalaron algunas entrevistadas:

Siempre me gustó el hecho de participar en la industria de los videojuegos, pero nunca pensé hasta hace unos cuatro o cinco años que podía mezclar mi formación con esta parte (...) Quizás antes no había tantas traducciones tam-

poco. Uno jugaba los juegos más en el idioma original (Traductora de videojuegos, diciembre 2020)

Otra de las referentes, con formación en la rama artística, relató que su llegada a los videojuegos se vinculó con la crisis que experimentó la industria del entretenimiento en 2009, cuando ella se desempeñaba como animadora. Tal contexto la motivó a aprender por su cuenta reglas de programación para ampliar su campo laboral. Entre las experiencias e instancias formativas en programación que menciona aparece la referencia directa a una figura masculina: “Mucho de autodidacta, y bueno mucho, por supuesto, más informales con gente de mi alrededor, incluso con la familia, porque mi hermano estudió programación y ahora con mi novio” (artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

En suma, en todos los relatos aparece mencionado un referente masculino vinculado con las trayectorias de las entrevistadas con las tecnologías digitales y los videojuegos.

Percepciones sobre el mundo del trabajo y la brecha de género

La industria de videojuegos a nivel global y local no es ajena a los sesgos y disparidades de género. Como ya mencionamos, los datos disponibles solo permiten acercarnos de forma aproximada a la situación de la mujer en el sector. A partir de los relatos de las entrevistadas podemos conocer cómo estas perciben la desigualdad de género en el sector:

Es una disparidad que está inserta dentro de la sociedad, de la cual este medio de expresión en particular es un reflejo y que tiene la particularidad de que, durante varios años, fue auto percibido como un reducto masculino (...) No te digo que es abiertamente machista la industria (Especialista en derecho de videojuegos, junio 2019).

Podemos dar cuenta de que hay una percepción generalizada sobre la poca presencia femenina en la industria de videojuegos que, si bien permite una lectura positiva en cuanto al presente y futuro de la misma, ya que se vislumbran cambios para que cada vez más mujeres participen trabajando y dirigiendo en el sector, estas transformaciones no se darían de manera aislada de la sociedad en la cual están insertas. De este modo, las distintas demandas de las mujeres y disidencias por mayor participación y visibilización en todas las esferas de la sociedad coadyuvan a la equidad de género dentro de la industria de videojuegos. Pero también son necesarias acciones concretas, tal como lo mencionan las entrevistadas:

Falta el contacto con el mundo de la industria del videojuego, porque quizás una chica que estudia bellas artes, diseño gráfico o ilustración no conoce a nadie que trabaje en la industria del videojuego y no se lanza (Artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

Nos gustaría que nos ayuden a que las chicas se empiecen a formar en la industria del juego (Fundadora empresa de videojuegos, junio 2019).

Otras de las cuestiones relacionadas con la industria es la marcada masculinización de los sectores jerárquicos, puestos de dirección y toma de decisiones, donde tal como ocurre en

otros sectores de la sociedad, las relaciones de poder de género se manifiestan en forma de acoso que son sentidas por las mujeres trabajadoras:

Uno de los principales problemas viene por lo que hay por debajo de la mesa (...) Son las miradas lascivas, que te miran de arriba abajo, se ponen nerviosos cuando te hablan, galantería en exceso, conversaciones incómodas para las mujeres, ¿no? (...) Estás también acostumbrada a eso, ya te parece normal. Y eso está mal también, porque genera inhibición (artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

El trato hacia las pocas mujeres que se desempeñan en puestos de dirección en la industria también es sentido y muchas veces subestimado por sus pares, sean estos varones o mujeres:

Diferencia notás, pero no de la industria. Es una cuestión cultural (...) Yo me siento en una mesa y lo miran más a mi socio que a mí. ¿Por qué? Porque están más acostumbrados a dirigirse hacia el hombre (...) incluso me pasa con otras mujeres líderes (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Otra de las dificultades a las cuales se enfrentan las trabajadoras es que las acciones que algunas empresas realizan para visibilizar a la mujer dentro del “mundo” de los videojuegos no son pensadas desde una perspectiva de género:

A mí me habían llamado de una empresa porque querían hacer un programa semanal en el que se muestran nuevos juegos, (...) cuando se va acercando la fecha me entero que en realidad entendí mal, o en realidad no me lo dieron a entender (...) Iban a contratar un pibe, un *Youtuber*, que es el que jugaba y... mi rol era hacerle la entrevista de qué le pareció el juego a él. O sea, yo iba a estar medio de entrevistadora, de promotora. Como “la pibita de la marca” (...) (*Streamer*, diciembre 2020).

Y terminan reproduciendo lugares comunes del rol de las mujeres en la industria como sucede en este caso en el que la entrevistada, videojugadora profesional, no es convocada por sus cualidades y desempeño como *gamer*, sino por lo que implica el mero hecho de poner una figura femenina en la escena.

También creo que viene una chica a ver Twitch y son todos chabones, yo creo que medio inconscientemente no se te cruza por la cabeza hacer stream (...) En cambio, cuantas más chicas hay, más visibilidad hay, más chicas dicen “Uy, a mí me re pinta hacer eso” (*Streamer*, diciembre 2020).

De este modo, la visibilización favorece la identificación de las niñas y jóvenes con la actividad, pero también ayuda al vínculo de las mujeres con las tecnologías digitales en general (Gil-Juárez, et al., 2015).

Percepciones sobre las estéticas y personajes

La participación desigual de mujeres y varones en la industria de videojuegos no solo genera inequidad en el plano económico sino también, en la diversidad de los contenidos. En relación a esto, algunas de las entrevistadas identificaron las narrativas y estéticas predominantes en los videojuegos como masculinas. Esto es señalado como uno de los posibles motivos que alejan a las mujeres de los videojuegos:

Muchas mujeres no nos vemos atraídas por la estética, por las temáticas que se presentan en los videojuegos más comunes (...) El *Candy Crush*, el *Saga* ... como que termina siendo la tendencia como muy marcada de lo que son los juegos para mujeres, ¿no? hay un distanciamiento y un empobrecimiento en lo que es la estética en torno a lo que piensan los hombres que a las mujeres les gusta (artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

Entre las representaciones estereotipadas de las mujeres, las entrevistadas focalizan en la imagen hipersexualizada de los personajes femeninos o en el rol que se les asigna, en ocasiones, como personajes secundarios:

En general, la figura femenina, por ejemplo, Lara Croft... cuando yo era chica me acuerdo que el personaje tenía un short encajado hasta... se le veía todo el culo, tenía unas tetas enormes e iba con dos pistolas matando enemigos. Lo pensás y la verdad que es ridículo. Cualquier otro juego con protagonista masculino ¿qué va? Va vestido un poco más acorde a la ocasión (...) Lara ahora es un personaje real, un personaje con el que me puedo llegar a identificar (*Streamer*, diciembre 2020).

Hay muchos videojuegos que tienen protagonistas fuertes y que son viejos, por ejemplo, Lara Croft (...) Lo malo es que en muchos juegos la femenina era una acompañante y era normalmente molesta para el jugador principal (Traductora de videojuegos, diciembre de 2020).

Como puede verse, las entrevistadas se detienen en el personaje de Lara Croft, cuya imagen y personalidad fueron modificadas luego de una revisión en 2013 y que representa un caso paradigmático para pensar la construcción de personajes protagonistas femeninos en los videojuegos (Engelbrecht, 2020).

Que los trabajadores y directores varones sean mayoría en el mundo de los videojuegos tiene como correlato la exclusión o subrepresentación de las preferencias y necesidades de las mujeres en el diseño de los juegos, empobreciendo las estéticas, como señalaba una de las informantes, o desincentivando la identificación de las mujeres con las protagonistas femeninas. En general, las entrevistadas coincidieron en señalar que esta situación ha comenzado a cambiar: "Cada vez más en los juegos mismos se empieza a ver a la mujer como un rol líder, empoderado, no es simplemente que el personaje más poderoso del juego es un hombre" (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Si bien estos cambios son percibidos positivamente por las mujeres y el público que desea erradicar la hipersexualización de los personajes en los videojuegos, aún persiste el recha-

zo: “Hay un odio constante con el que hay que estar luchando porque hay mucha gente que no le gusta que haya protagonistas femeninos” (*Streamer*, diciembre 2020).

Percepciones y experiencias de violencia y discriminación en base al género

Algunas de las entrevistadas coinciden en señalar que han vivido o sufrido en carne propia discriminaciones y violencias por ser mujeres. Muchas de estas situaciones se dieron mientras videojugaban y es muy común a nivel global que las mujeres sufran acoso y discriminación cuando están jugando online. De hecho, la empresa española Movistar y la organización *Wonder Women Tech*¹⁰ han lanzado en 2019 una campaña llamada *My name my game* para visibilizar el acoso sistemático al que son sometidas las mujeres *gamer* cuando juegan en línea¹¹:

Con los juegos en red me pasó (...) Mi nombre era como muy neutral entonces no marcaba que era mujer (...) pero cuando vos hablabas enseguida empezaba la catarata de insultos (...) Hasta el día de hoy pasa a veces... por eso a mí no me gusta jugar tanto online (Especialista en derecho de videojuegos, junio 2019).

Yo te diría que casi todos los días, por lo menos, entra algún estúpido a tirar un comentario machista (...) Hay pibes que encuentran entretenimiento en un acoso sistemático y mandan a su comunidad a acosar a una determinada persona y eso lo hacen en vivo... le dicen invasiones (*Streamer*, diciembre 2020).

La violencia recibida por las mujeres opera como un inhibidor para el protagonismo y la profesionalización de las jóvenes y niñas que quisieran insertarse como trabajadoras de producción de contenidos en la industria:

Entonces hay chicas que se quedan, o se relegan, o no se animan a meterse en las grandes ligas, aunque tuvieran la chance, porque sabés que la vas a pasar mal (*Streamer*, diciembre 2020).

Con respecto a la percepción de situaciones de discriminación dentro de la industria, las opiniones divergen en ciertos aspectos. Una de las entrevistadas remarcó que:

No notamos dentro de la industria de videojuegos una discriminación, como quizás pueda pasar en otras industrias. Acá no, acá hay una industria unida, hay una industria fuerte, acá te escuchan (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Sin embargo, otra referente afirma:

Sí es cierto que muchas empresas siguen siendo machistas y no dan esa oportunidad, sí es cierto que los porcentajes no son igualitarios, equitativos, pero sí estamos [las mujeres] en todos los roles (Traductora de videojuegos, diciembre 2020).

En este contexto, una de las entrevistadas, referente de WiGAR, hace hincapié en los grupos de mujeres que se han conformado y en su aporte para videojugar online y evitar el acoso y la discriminación: “Lo ideal sería que no sufram todas esas cosas. Pero está bueno tener ese espacio cerrado y, digamos, seguro, para jugar nosotras sin que pasen esas cosas” (Traductora de videojuegos, diciembre 2020)

Otra de las estrategias para evitar el acoso sistemático consiste en bloquear los ataques masivos y simultáneos en el chat, como también las palabras y frases ofensivas, como señala la entrevistada dedicada al *streaming*:

Hay gente que cree que mis filtros son mega mega estrictos pero la verdad es que yo no vivo de esto y no tengo porqué tolerar que venga un pibe que no conozco a decirme “Hola rubia hermosa” en el chat. Me parece totalmente desubicado (*Streamer*, diciembre 2020).

De todos modos, y como menciona la entrevistada, la incorporación de dichos filtros es percibida como estricta y no como necesaria por parte de ciertos sectores del público.

Consideraciones abiertas

En este artículo nos hemos propuesto aportar elementos que permitan acercarse a la situación de las mujeres en la industria de videojuegos argentina para, a partir de allí, conocer las formas en las cuales género y videojuegos, como productos tecno-culturales, se constituyen mutuamente. La indagación aquí presentada busca identificar un conjunto de ejes a partir de los cuales abordar la industria local desde una perspectiva de género.

Como hemos observado, y pese a la falta de datos precisos y representativos del conjunto del sector, el consumo y la producción de videojuegos en el escenario local evidencia una marcada desigualdad en torno al acceso, uso y aprovechamiento de los videojuegos entre los varones y las mujeres. Desde las infancias se construyen representaciones disímiles en torno a videojugar y las tecnologías que, en consonancia con los estudios que vinculan el uso de videojuegos con la brecha digital de género (Gil-Juárez et al., 2010; Zukerfeld et al., 2013; Castaño, 2008; Benítez Larghi et al., 2017; Duek y Benítez Larghi, 2018), permiten encontrar indicios para comenzar a explicar la baja presencia de las mujeres en los videojuegos, en relación con las formas en las cuales las tecnologías y las relaciones de género se co-construyen durante la niñez. De hecho, y como se ha visto a partir de los relatos de las entrevistadas, su acercamiento y desarrollo en el campo de los videojuegos y las tecnologías digitales se remonta a aquella etapa de la vida y en todos los casos aparece la figura de un referente masculino que colabora con el acercamiento y/o la formación.

Hemos señalado que la participación desigual de hombres y mujeres conlleva a la inequidad en la distribución de capitales, económicos y simbólicos, en el mundo de los videojuegos en particular, y las tecnologías digitales en general, situando a las mujeres en un lugar de desventaja frente a sus pares varones. La mayor presencia de desarrolladores y directores varones en las empresas y emprendimientos del sector refuerza el alejamiento

de las mujeres del campo de los videojuegos, en tanto el diseño de los juegos no expresa los gustos, necesidades o preferencias de las jugadoras. Antes bien, y tal como es percibido por las entrevistadas, colabora en la (re)producción de representaciones estereotipadas y sexistas de las mujeres y contribuye así con el empobrecimiento de las estéticas y las narrativas posibles.

Otro de los factores señalado por las entrevistadas es su percepción sobre la violencia, en forma de acoso, discriminación e invisibilización que sufren las mujeres, desde la posición de consumidoras de videojuegos hasta los roles en puestos jerárquicos y de dirección de empresa. Si bien hay coincidencia en que esta violencia es consecuencia de las relaciones de poder genéricas existentes en la sociedad y, por lo tanto, en la industria se reproducen los patrones sociales de conducta hacia las mujeres, no resulta menor el dato de que estas violencias adquieren formas particulares y sistemáticas en el mundo de los videojuegos. La presencia de mujeres en todos los sectores de la industria rompe con las representaciones en torno al género y la competencia tecnológica, ya que los videojuegos son considerados como un espacio físico y simbólicamente masculino, como un acto que es socialmente interpretado como expresivo de la identidad de género masculina (Gil-Juárez, 2010; Wajcman, 2006)

Hay una percepción compartida de que la situación comienza a cambiar. Los movimientos y demandas de las mujeres y disidencias por mayor participación y visibilización en todas las esferas de la sociedad coadyuvan a la equidad de género dentro de la industria de videojuegos. Han surgido incluso experiencias de organización de las mujeres del sector a escala global y local, que en vez de organizarse como una comunidad cerrada proponen la construcción de una única comunidad de videojuegos libre de discriminaciones en base al género y otras desigualdades.

Respecto de esto, aparece en los relatos de las entrevistadas la necesidad de trabajar en los diferentes niveles y espacios de la industria local, y con el conjunto de actores, desde una perspectiva de género. Más allá de los cupos femeninos o las políticas y acciones tendientes a ayudar a la participación y visibilización de las mujeres, resulta necesario avanzar hacia una construcción más igualitaria y equitativa del sector, libre de discriminaciones y violencias que refuerzan el alejamiento de las mujeres de los videojuegos.

Notas

1. La autora reconoce que el género no es el único eje de la jerarquía y de la identidad social. Existe una gran variabilidad de la asignación de género en función del lugar, la nacionalidad, la clase, la raza, la etnia, la sexualidad y la edad (Wajcman, 2006)
2. Nos referimos a la investigación “Innovación, apropiación y creación de tecnologías: la cultura del emprendedorismo digital en las industrias creativas de la Ciudad de Buenos Aires”, dirigida por la Prof. Silvia Lago Martínez y financiada por la Universidad de Buenos Aires. <http://esic.sociales.uba.ar/index.php?page=investigacion>
3. Por motivos que atañen a la dimensión ética de toda investigación social, presentamos de forma anónima a nuestras entrevistadas. Las referencias a sus dichos son interpretacio-

nes realizadas por las autoras de este trabajo.

4. Entrevistas realizadas por las autoras, en colaboración con Ayelén Álvarez y Camila Cotorrás (Equipo Sociedad, Internet y Cultura- IIGG/FSOC/UBA). A continuación se detallan las fechas en las que se realizó cada entrevista: Artista y animadora: 10 de junio de 2019; Especialista en derecho: 26 de junio de 2019; Fundadora empresa de videojuegos: 14 de junio 2019; Streamer: 16 de diciembre de 2020; Traductora: 5 de diciembre de 2020.
5. Los autores señalan una diferencia entre este tipo de videojuegos, que requieren instalación de software y la comprensión y asimilación de un conjunto de reglas que dan cuenta de ciertas habilidades y conocimiento informático; a diferencia de los videojuegos casuales y sociales.
6. Como hemos señalado anteriormente, la industria de videojuegos forma parte de las industrias culturales y de la industria del software
7. <https://www.cessi.org.ar/ver-noticias-la-industria-del-software-con-mas-inclusion-de-la-perspectiva-de-genero-2243>
8. Según el Listado Histórico Comisiones Directivas ADVA publicado en la página web de la Asociación: https://docs.google.com/document/d/1de2FoUbMrdCnybw_gHxw5NgUTOSoQgC69U800cDNupU/edit
9. Las entrevistas de diciembre del 2020 fueron realizadas de modo virtual, a través de videollamada.
10. <https://wonderwomentech.com/>
11. <http://www.mygamemyname.com/es>

Lista de referencias bibliográficas

- Asociación Argentina de Desarrolladores de Videojuegos (ADVA) y UNRaf (2020). *Datos Relevantes Informe 2020*. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1-GfyAjT6Lt0qey4T_zz8FjtP0en3NJah/view
- Benítez Larghi, S.; Duek, C. y Moguillansky, M. (2017). Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación. *Revista Fonseca*, 14, 167-179.
- Bogost, I. (2009). *Persuasive Games. The expressive power of videogames*. Cambridge/Londres: The MIT Press.
- Bringué Sala, X. y Sádaba Chalezquer, C. (Coord.). *La generación interactiva en Argentina: niños y jóvenes ante las pantallas*. Buenos Aires, Argentina: Colección Fundación Telefónica.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Castañó, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Cortés Picazo, L. C. y Sánchez y Sánchez, G. (2013). Video Juegos y Estudios de Género: Una apuesta al cambio desde la formación de profesoras y profesores en Artes Visuales. *Revista Educación y Tecnología*, (3), 62-79.
- Díez Gutiérrez, E. J.; Fontal Merillas, O. y Blanco Jorrín, D. (2004). Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. En Soto Pérez y Rodríguez Vázquez (Coords.) *III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad (TECNONEET 2004)*.

- Duek, C. y Benítez Larghi, S. (2018). Infancias y tecnologías en Argentina: interacciones y vínculos intergeneracionales. *Nómadas*, (49), 121-135. doi: <https://doi.org/10.30578/nomadas.n49a7>
- Dussel I. y Quevedo L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires, Argentina: Santillana.
- Engelbrecht, J. (2020). The New Lara Phenomenon: A Postfeminist Analysis of Rise of the Tomb Raider. *Game Studies: the international journal of computer game research*, 20 (3).
- Esnaola, G.; Iparraguirre, A.; Averbuj, G. y Oulton, M. L. Capítulo: Argentina. En Wolf, M. (ed.). *Videogames around the world*. Mit Press. Traducción a cargo de lo-as autores. Recupero de <https://es.slideshare.net/graes/videogames-around-the-worldcapitulo-publicado-castellanoargentina>
- Fernández Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 93-108.
- Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) y UNTREF (2016). *Estado de la Industria Independiente*. Informe Ejecutivo. Recuperado de <http://fundav.com/wp-content/uploads/2017/05/FundAV-Encuesta-2016.pdf>
- Gala, R.; Samaniego, F. y Álvarez, A. (2019). El género en juego. Ponencia presentada en las *IXIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires*, Buenos Aires. Recuperado de: <https://cdsa.academica.org/000-023/619.pdf>
- Gil-Juárez, A.; Feliu, J. y Vitores González, A. (2010). Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego. *Quaderns de Psicologia*, 12 (2), 209-226.
- Gil-Juárez, A.; Feliu, J. y Vitores, A. (2012). Género y TIC: en torno a la brecha digital de género. *Athenea Digital*, 12(3), 3-9.
- Gil-Juárez, A.; Vitores González, A. y Feliu, J. (2015). Del género a la tecnología y de la tecnología al género: repertorios interpretativos de padres y madres sobre las chicas y los videojuegos. *Communication Papers- Media Literacy & Gender Studies*. 4(6), 81-97.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Newszoo (2017). The Argentinean gamer. Key consumer insights. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/the-argentinean-gamer-2017/>
- (2020). Global Games Market Report.
- Ministerio de Cultura (2018). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales. Informe N°2 - Computadora, videojuegos e internet*. Recuperado de <https://www.sinca.gob.ar/VerDocumento.aspx?IdCategoria=10>
- OPSSI- Observatorio Permanente de la Industria de Software y Servicios Informáticos de la Argentina (2020). *Resultados Informe 2020 - Mujeres en la industria del software*. Recuperado de <https://www.cessi.org.ar/opssi-reportes-949/index.html>
- PWC Argentina (2017). *Medios y entretenimiento en Argentina. Perspectivas 2017-2021*. Recuperado de <https://www.pwc.com.ar/es/publicaciones/medios-y-entretenimiento-en-argentina.html>
- Wajcman, J. (2006). *El Tecnofeminismo*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

- Xhardez, V. (2012). *El trabajo en juego. Trabajo "creativo" y organización productiva en la Industria Cultural de Videojuegos: implicaciones socioeconómicas (Argentina, 2009-2011)* (tesis doctoral). Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Zuckerfeld, M.; Yansen, G. y Mura, N. (2011). ¿Por qué las mujeres no programan? Acerca de los vínculos entre Género, Tecnología y Software. En las *IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales*, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Zuckerfeld, M. (2013). *Y las mujeres... ¿Dónde están? Primer estudio de la Fundación Dr. Manuel Sadosky sobre la baja presencia femenina en informática*. Recuperado de <http://www.fundacionsadosky.org.ar/wp-content/uploads/2014/06/Informe-sobre-Genero-final.pdf>

Abstract: The article depicts some elements to understand the situation of women in Argentina's video game industry, from a techno-feminist perspective. It understands technology as part of the social structure, studies the digital gender gaps, and the connections between gender and other forms of inequality. It follows two strands: a) it observes the production and consumption of video games, and analyses female participation in organizations in the field; b) it investigates women members' perceptions about themselves and the roles women and men play in this industry. A quantitative and qualitative approach is proposed.

Keywords: videogames - gender - technofeminism - cultural industries - inequalities.

Resumo: O artigo fornece alguns elementos para conhecer a situação das mulheres na indústria de videogames na Argentina. Parte da perspectiva tecno-feminista, que entende a tecnologia como parte do tecido social, estuda as lacunas de gênero digital e as conexões entre as desigualdades de gênero e outras fmas de desigualdade. Segue dois eixos: a) observa a produção e o consumo de videogames e analisa a participação feminina nas organizações do setor; b) investiga as percepções que as mulheres integrantes do setor têm sobre si mesmas e sobre o (s) papel (es) que mulheres e homens desempenham neste setor. Uma abordagem quantitativa e qualitativa é proposta.

Palavras chave: videogames - gênero - tecnofeminismo - indústrias culturais - desigualdades.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
