

XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2019.

El género en juego.

Romina Gala y Flavia Samaniego.

Cita:

Romina Gala y Flavia Samaniego (2019). *El género en juego. XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-023/619>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

El género en juego

Romina Gala¹, Flavia Samaniego², Ayelén Álvarez³

Eje 6: “Cultura, Significación, Comunicación, Identidades”

Mesa 102: “Tecnologías digitales, Comunicación y Sociedad”

Resumen. Esta ponencia reflexiona sobre la brecha digital de género en el campo de los videojuegos. En los últimos 20 años, la industria de videojuegos local ha crecido de manera sostenida hasta volverse competitiva regionalmente. Sin embargo, al igual que en el sector informático, la proporción de mujeres es baja. Según una encuesta de la Fundación Argentina de Videojuegos y la UNTREF (2016), menos del 10% de lo/as desarrolladore/as independientes son mujeres. Actualmente, el AMBA es la región donde se concentra la mayor cantidad de desarrolladores.

El trabajo recorre dos ejes: por un lado, la producción y consumo de videojuegos, junto al análisis sobre la participación femenina en las organizaciones del sector; y, por otro, las representaciones que las trabajadoras y emprendedoras tienen sobre sí mismas y sobre el/los rol/es que las mujeres y los hombres ejercen en este campo. En cuanto a la metodología, para el primer eje se propone trabajar a partir del análisis de datos estadísticos publicados sobre el sector por agencias gubernamentales, asociaciones comerciales, organizaciones civiles y consultoras especializadas. Además, se indagará en las estructuras organizativas de organizaciones del sector. Para el segundo eje se realizaron entrevistas en profundidad a actores claves, con el fin de acceder a través de sus relatos a las percepciones y significaciones que las trabajadoras y emprendedoras tienen sobre sí mismas y el lugar de las mujeres en el campo de los videojuegos.

Palabras Clave. Ciberfeminismo; Tecnofeminismo; Videojuegos; Brecha Digital de Género.

Introducción

En esta ponencia nuestro aporte se centrará en reflexionar sobre la brecha digital de género en el campo de los videojuegos en el AMBA, región donde actualmente se concentra la mayor cantidad de desarrolladores y estudios. El trabajo recorre dos ejes: por un lado, la producción y el consumo de videojuegos, junto al análisis sobre la participación femenina en organizaciones del sector; y, por otro, las representaciones que trabajadoras y emprendedoras tienen sobre sí mismas y sobre el/los rol/es que mujeres y hombres ejercen en este campo.

¹ CONICET - IIGG - FSOC - UBA romina.p.gala@gmail.com

² IIGG - FSOC - UBA fsamaniego@sociales.uba.ar

³ IIGG - FSOC - UBA alvarezayelen11@gmail.com

Metodológicamente la ponencia se basa en la realización de entrevistas en profundidad a actores claves -realizadas durante el mes de junio de 2019- y la utilización de fuentes secundarias. En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica sobre el estado de la cuestión así como se rastrearon documentos públicos, tales como la Encuesta de Consumos Culturales y Entorno Digital del Ministerio de Cultura; informes elaborados por instituciones del sector, como la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina (ADVA) y la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV); e informes realizados por organizaciones que trabajan para cerrar la brecha de género digital en el ámbito local. A su vez, se relevaron redes sociales y páginas web de equipos argentinos de esports.

Del por qué las mujeres se encuentran relegadas de las tecnologías en general y los videojuegos en particular

Las discusiones y literaturas en torno a la relación de los seres humanos y las tecnologías han abarcado diversos campos de estudio y líneas de investigación. Algunos estudios teóricos han incurrido en una “ceguera de género” para explicar por qué existen diferencias de género en relación al uso y desarrollo de las tecnologías digitales. De tal forma, se ha apelado a argumentos que configuran creencias propias del sentido común, según los cuales a las mujeres simplemente “no les interesa” la tecnología, y los videojuegos como parte de la misma. Tales proposiciones, lejos de ser ingenuas, alimentan un universo simbólico poderoso donde el discurso dominante aparece vinculando a las tecnologías con la masculinidad de manera natural, y construyen un imaginario sobre quiénes son los sujetos autorizados del saber en relación con las tecnologías y las prácticas vinculadas⁴.

Dentro de los estudios feministas sobre tecnologías de la información y comunicación (TIC), Castaño (2008) ha demostrado cómo la “segunda brecha digital” (relacionada con los usos, capacidades y habilidades de los individuos para utilizar y sacar provecho de las tecnologías digitales e Internet) afecta especialmente a la mujeres. Esta “segunda brecha digital” se relaciona con el dominio masculino de las áreas estratégicas de la educación, la investigación y el empleo en las ciencias, las ingenierías y las TIC, a su vez que la escasa presencia de mujeres en los puestos de responsabilidad y toma de decisiones en dichas áreas son determinantes para la superación de esa brecha.

⁴ En efecto, encontramos numerosos estudios que nos invitan a considerar cómo las tecnologías, y por ende las competencias tecnológicas, están social y culturalmente definidas como propias del género masculino: Kekelis, 2005; Hayes, 2008; Jenson y De Castell, 2010.

Por su parte, Zukerfeld et.al. (2011) nos ofrecen una explicación de las corrientes sociales que moldean las subjetividades femeninas desde la primera infancia, alejando a las mujeres de la tecnología. Durante esta primera etapa de la vida, los sujetos somos estimulados mediante los tipos de juegos y/o juguetes que nos presentan según nuestro género. Estos artefactos portan valores y en muchos de ellos se encuentran objetivados estereotipos de género patriarcales. Mientras se fomenta que las niñas realicen un uso ligado al mero consumo de las tecnologías, se incentiva a los varones a realizar usos instrumentales, los cuales contemplan la exploración y el desarrollo de las mismas. En este estudio los autores sostienen además que, para la generación que contempla su trabajo, los varones tienen sus primeros contactos con las tecnologías a partir de los videojuegos. En pocas palabras, sostienen que los varones videojuegan más que las mujeres, lo cual se condice en la Argentina con los datos presentados en las Encuestas de Consumos Culturales de los años 2013 y 2017 (Ministerio de Cultura), en los que luego ahondaremos. Los autores y la autora sostienen como hipótesis complementaria que el vínculo de los varones con los videojuegos habría colaborado en el desarrollo de “*habilidades, gustos y dinámicas sociales afines a las que requiere la programación*” (p. 11).

Desde los estudios feministas y de género, la relación mujeres y tecnologías ha estado polarizada entre adoptar una postura *tecnofóbica* o *tecnofílica* (Wajcman, 2006). Para el movimiento feminista y ecofeminista de principios de los ‘80 del siglo pasado, las ciencias y las tecnologías son una herramienta más de dominación patriarcal, ya que encarnan y están impregnadas de los valores androcéntricos de la cultura occidental, siendo el modelo progreso-tecnología-capitalismo un programa de dominación del hombre por sobre la naturaleza (y las mujeres) y la tecno-ciencia un instrumento de dominación masculina (Perdomo Reyes, 2016). Esta corriente, también denominada *esencialista*, ha desembocado en cierta tecnofobia y tecnopesimismo. Si bien estamos de acuerdo en que tanto las ciencias como las tecnologías no son neutrales ni se encuentran desprovistas de valores, esta visión suele ser determinista en relación con los usos y apropiaciones de las tecnologías.

Otras corrientes de pensamiento feminista, subvierten esta relación desde una perspectiva optimista, permitiendo pensar a las tecnologías digitales, la cibernética y el espacio virtual como campos de lucha, como espacios donde la virtualidad permite desdibujar y reinventar al género (o eliminarlo), permitiendo que en ese espacio se desarmen también las categorías dicotómicas de la modernidad que oprimen a las mujeres. Esta corriente, denominada *ciberfeminismo* tiene su anclaje teórico en los escritos de Donna Haraway y Sadie Plant y ha sido tomada por muchas activistas, expresiones artísticas y movimientos sociales ciberfeministas (Perdomo Reyes, 2016). Para las autoras, el

género y las tecnologías se construyen mutuamente, es por ello que las mujeres deben de apropiarse de las tecnologías digitales para hibridar la relación mujer-máquina. Esta corriente ha sido caracterizada como utópica debido a que considera que la revolución digital anticipa la decadencia de las prácticas y las instituciones tradicionales, incluido el poder patriarcal (Wajcman, 2006).

El enfoque tecnofeminista de Judy Wajcman intenta colocarse en un punto intermedio entre ambas corrientes, dejando en claro que las tecnologías no son siempre “necesariamente” patriarcales. La autora reconoce que género y tecnología son mutuamente constitutivos y que no basta con que las mujeres puedan acceder, hacer uso y apropiarse de las tecnologías, ya que la tecnología forma parte del tejido social, es un producto “*sociomaterial una telaraña o red sin costuras que combina artefactos, personas, organizaciones, significados culturales y conocimiento*” (Wajcman, 2006 p. 161). En tal sentido, la materialidad de la tecnología propicia o inhibe la acción de sujetos enredados en las relaciones de poder generizadas, así como la agencia de esos sujetos, en esas relaciones de poder, inciden de diversas formas al diseño, circulación, distribución, uso y apropiación de tecnologías (Wajcman, 2009 citado en Natansohn y Paz, 2018). Acordando con la autora, entendemos que para comprender el relegamiento de las mujeres de las tecnologías, es necesario indagar en las formas en la que se influyen mutuamente las relaciones de género con los procesos de creación, invención, difusión, uso y apropiación de las tecnologías.

Por su parte, las explicaciones que ofrece la literatura especializada sobre los motivos por el cual el campo de los videojuegos es un espacio en el cual las mujeres nos encontramos relegadas pueden agruparse en tres ejes centrales, los cuales no son mutuamente excluyentes, sino que por el contrario, aparecen operando en conjunto y retroalimentándose entre sí.

En primer lugar, debemos mencionar las temáticas y estéticas imperantes en los videojuegos. Elementos como el diseño de los personajes, las características de la trama narrativa, o la presencia de violencia, son algunos de los contenidos que operarían disuadiendo a las niñas y mujeres de adentrarse en las tramas del juego. La introducción de figuras femeninas en muchos casos no termina de significar un signo de apertura, sino que por el contrario, por las cualidades masculinizadas e híper-sexualizadas de muchas de estas figuras, visualizamos que acaban respondiendo a intereses de consumo masculinos. Si bien podemos poner en tela de juicio si la presencia de violencia en los juegos o de objetivos centrados en la competencia constituyen rasgos típicamente masculinos, en oposición a ‘lo femenino’, más allá de este interrogante, un estudio arrojó que para las chicas aparece un conflicto cuando deben elegir entre ejecutar un rol femenino o ejecutar un rol de videojugadora, como si ambos fueran incompatibles (Gil-Juárez et al., 2012). En línea con esto, otra investigación encontró que las mujeres cuando despliegan sus competencias

tecnológicas o bien cuando videojuegan perciben que no están performando adecuadamente su femineidad (Royse et al., 2007).

En segundo lugar, encontramos explicaciones referidas al contexto de consumo de los videojuegos, entendiéndolo como un espacio y tiempo de consumo fuertemente regulado y que se define en función del género. Si en un principio los cibercafés o los videoclubes eran espacios de marcada presencia masculina, la introducción de las tecnologías y los videojuegos en el ámbito doméstico no modificó el denominador común: las niñas y mujeres en general juegan cuando los varones del hogar no lo hacen, y su tiempo de ocio es en promedio menor, así como la importancia que le adjudican al videojugar. Asumiendo la relevancia de la experiencia informal con las tecnologías como un factor determinante en el desarrollo de competencias e intereses tecnológicos, podemos comprender que estas situaciones redunden en una menor proporción de niñas que más adelante en su vida demostrarán inclinación por construir recorridos educativos y laborales vinculados a la tecnología y la informática.

Por último, un tercer factor podría encontrarse en la constatación de que todavía hay muy pocas mujeres en la industria de los videojuegos, en particular ocupando lugares en áreas de programación y desarrollo, y menos aún en posiciones jerárquicas y de tomas de decisión. Al tratarse de una industria “de hombres” y dirigida por hombres, resulta comprensible que la mirada y los contenidos producidos se correlacionen con preferencias de consumo masculinas.

A mi juego (no) me han llamado. Mujeres y videojuegos en el campo local

La industria de videojuegos reviste una doble pertenencia industrial: si bien forma parte de las industrias culturales es a la vez es comprendida dentro de la industria del software. Una de las características que atraviesa al sector informático, así como a la industria de videojuegos, es la participación desigual de hombres y mujeres. En líneas generales, la presencia de hombres es significativamente mayor a la de las mujeres, situación que también se replica en las instancias de formación de los y las trabajadore/as del sector. Por ejemplo, y según datos de la organización Chicas en Tecnología, en el período 2010-2015 sólo el 16% de los ingresos a carreras vinculadas a la programación corresponden a mujeres, frente a casi un 84% de ingresos correspondientes a varones⁵. Sobre el ámbito de la producción, un artículo publicado por *El Economista Argentina* señala que, conforme al informe realizado por el Observatorio Permanente de Software y Servicios Informáticos (OPSSI) de la Cámara Argentina de Empresas de Software y Servicios Informáticos (CESSI), “... el 26% de los talentos del sector de Software y Servicios Informáticos (SSI) son

⁵ Datos contruidos en base a las universidades que informaron datos desagregados por género en sus carreras. Ver más en <https://mujeres-programadoras.chicasentecnologia.org/> [último acceso: 9/07/2019]

mujeres. Y respecto a los puestos que ocupan, los resultados reflejaron que en el 32% de los directorios de las empresas existe al menos una mujer, dejando un 68% de organizaciones lideradas y dirigidas sólo por hombres”.

Los datos sobre la industria local de videojuegos no son precisos, y muchas veces su opacidad se debe a que los datos específicos sobre esta industria quedan solapados en otras categorías, como “contenido digital”, o mismo dentro del conjunto de datos sobre el sector de desarrollo y servicios de software, sin distinción. Sin embargo, en el año 2016 la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) junto a investigadore/as de la Universidad Tres de Febrero (UNTREF) publicaron un informe en base a una encuesta aplicada a desarrolladores independientes a nivel nacional. Sus resultados permiten un acercamiento a la situación de la mujer en esta industria en particular. Según dicho informe, el 90,9% de lo/as desarrolladore/as encuestado/as son hombres y sólo el 9,1% mujeres. Es decir, cada casi 10 trabajadores menos de 1 es mujer.

Respecto de las organizaciones vinculadas al sector, mencionamos a la FundAV, la cual nace en 2016 con el fin de “*promover e impulsar el desarrollo económico, social y cultural de los videojuegos...*”⁶. Es uno de los actores más destacados en la promoción de la industria local de videojuegos y de la organización de diversos eventos del sector (como ferias, capacitaciones, game jams, etc.). La totalidad de los miembros fundadores son varones.

Otra de las instituciones destacadas de la industria es la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA) fundada en 2004 y miembro de la CESSI. Desde el año 2003 organizan la Exposición de Videojuegos Argentina (EVA). Para la edición 2019, ADVA puso a disposición 100 becas destinadas a cubrir el acceso de 100 mujeres al evento. Durante el período 2017-2018, la Asociación fue presidida por una mujer, aunque el resto de la Comisión Directiva eran varones. Actualmente la Comisión Directiva 2019-2020 se conforma por 16 hombres y una sola mujer como “Vocal Suplente”⁷. Además, de lo/as 30 socio/as unipersonales de ADVA, sólo 3 son mujeres (Gala, 2018).

ADVA y FundAV redactaron un Código de Conducta (2016) basado en el código de la Comunidad Python y de la Global Game Jam. El código enumera derechos y obligaciones para lo/as participantes, regulando los comportamientos esperados durante el desarrollo de los eventos de los que participen ADVA y/o FundAV como organizadores. El género es objeto de tratamiento en el código, en tanto se busca generar espacios libres de violencia. Según indican, “*las personas ... tienen derecho a ser tratadas con cortesía, dignidad y respeto, y estar libres de cualquier forma de*

⁶ <http://fundav.com/> [último acceso: 11/07/2019]

⁷ <http://www.adva.vg/nosotros/> [último acceso: 9/07/2019]

discriminación, victimización, acoso o intimidación...”. En este sentido queda prohibido “*el acoso, entendiéndose por éste la comunicación ofensiva relacionada con el género, la orientación sexual, la discapacidad, la apariencia física, el tamaño corporal, la etnia, la religión, las imágenes sexuales en espacios públicos, intimidación deliberada, acecho, acoso fotográfico o grabación, interrupción sostenida de conversaciones u otros eventos, contacto físico inapropiado y atención sexual no deseada*”.

La brecha de género también se expresa en el ámbito educativo. En líneas generales, la baja matrícula de mujeres en las carreras vinculadas al desarrollo del software es considerada por lo/as trabajadores de la industria como un elemento que contribuye a explicar la baja proporción de mujeres en el mercado laboral, aunque esto debe matizarse ante el hecho de que la titulación no resulta relevante a la hora de insertarse laboralmente en este sector (Zukerfeld et. al., 2011). En el cuadro a continuación se muestran datos sobre la cantidad de estudiantes mujeres y varones de tres carreras de gestión privada orientadas específicamente al desarrollo de videojuegos en Argentina durante el período 2013-2015:

Cuadro 1: Cantidad de varones y mujeres inscripto/as a Tecnicaturas de desarrollo de Videojuegos en instituciones de gestión privada en Argentina. 2013-2015.

Año	Institución	Título	Total Varones	Total Mujeres	Total de Estudiantes
2013	Universidad de Mendoza	Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos	16	0	16
2014	Universidad de Mendoza	Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos	32	0	32
2015	Universidad de Mendoza	Tecnicatura Universitaria en Programación de Videojuegos	22	0	22
2013	Universidad Abierta Interamericana	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Videojuegos	14	1	15
2014	Universidad Abierta Interamericana	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Videojuegos	43	1	44
2015	Universidad Abierta Interamericana	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Videojuegos	53	6	59
2013	Universidad Argentina de la Empresa	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Videojuegos	32	0	32
2014	Universidad Argentina de la Empresa	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Videojuegos	54	3	57
2015	Universidad Argentina de la Empresa	Tecnicatura Universitaria en Desarrollo de Videojuegos	75	1	76

Fuente: Elaboración propia en base a datos de Chicas en Tecnología y Medallia (2017).

Si bien aquí no se expresa ni agota la diversidad de carreras específicas y/o vinculadas al desarrollo de videojuegos existentes, sirve para ilustrar un panorama acerca del acceso desigual a la formación por parte de varones y mujeres. Como puede verse en las tres universidades de gestión privada de

las cuales se dispone de datos, se observa un incremento sostenido de la cantidad de estudiantes inscripto/as en las Tecnicaturas en desarrollo de videojuegos para el período 2013-2015, con excepción del caso de la Universidad de Mendoza donde en el año 2015 se observa una caída en la matrícula, aunque no alcanza a retroceder a los niveles de 2013. En todos los años del período no hubo ninguna mujer inscrita a la Tecnicatura ofrecida por esta Universidad. En el caso de la Universidad Argentina de la Empresa y la Universidad Abierta Interamericana podemos observar la presencia de mujeres pero en porcentajes bajísimos para todos los años, en comparación a la matrícula masculina que prácticamente totaliza la cantidad de inscripto/as.

La desigualdad también se refleja del lado de lo/as consumidore/as de videojuegos, siendo los varones quienes juegan con más frecuencia y mayor cantidad de horas. Según la última Encuesta Nacional de Consumos Culturales (Ministerio de Cultura, 2018), casi el 27% de los varones señala jugar, frente a menos del 13% de mujeres que indicaron hacerlo. Además, el doble de varones que de mujeres juega todos o casi todos los días y los varones señalaron jugar en promedio 1.53 horas y minutos continuados mientras las mujeres lo hacen durante 1.40. Es decir, las mujeres juegan con menor frecuencia y durante menos tiempo de corrido.

Los deportes electrónicos forman parte del campo de los videojuegos. Una mirada a lo/as propietario/as de algunos de los equipos que existen actualmente en la Argentina también ofrece un panorama sobre la brecha entre hombres y mujeres que caracteriza al campo:

Cuadro 2: Equipos argentinos de Esports según género de sus propietario/as y de sus jugadores.

Equipo	Propietario/as	Género propietario/as	Total de escuadras	Escuadras masculinas	Escuadras femeninas	Total jugadores varones	Total jugadoras mujeres	Total jugadores
Isurus Gaming	Facundo Calabró	Masculino	4	3	1	20	5	25
Furious Gaming	Gonzalo García	Masculino	3	3	0	15	0	0
Nocturns Gaming	Leandro Truppa y Ezequiel Blasco	Masculino	2	2	0	9	0	9
Malvinas Gaming	Carlos González	Masculino	3	3	0	14	0	14
Dinasty Gaming	Mariano Tadic	Masculino	3	3	0	13	0	0
Hafnet Esports	Francisco Robin	Masculino	2	2	0	6	0	6
Coliseo Dragons	Francisco Racciatti	Masculino	3	3	0	14	0	14
Zeta Strike	Sergio Portillo	Masculino	s/d	s/d	s/d	s/d	s/d	s/d
Quad Gaming	Juan Gabriel Anceri	Masculino	4	4	0	17	0	17

Sinisters Esports	Ismael Maneh, Mario Rodríguez Santoro, Juan Cruz González.	Masculino.	s/d	s/d	s/d	s/d	s/d	s/d
Team Resistencia	Giuliano Motta y Estefanía Motta	Masculino y Femenino	s/d	s/d	s/d	s/d	s/d	s/d
Atrapa2 Gaming	Angel Mendoza	Masculino	6	6	0	60	0	60
Bring it on	Agustín Vázquez	Masculino	3	3	0	16	0	16

Fuente: Elaboración propia en base a datos publicados por Diario Olé y las páginas web y/o redes sociales oficiales de los equipos. Excepción Dynasty Gaming Furious Gaming y Atrapa2 Gaming cuyos datos fueron proporcionados por uno/a representante.

Como puede verse en el cuadro anterior, de los equipos reseñados prácticamente la totalidad son propiedad de hombres. Sólo 1 de los 13 equipos reseñados tienen una mujer como co-propietaria. Además, los datos de esta primera aproximación a la conformación de las escuadras de cada equipo según género de lo/as jugadore/as ponen al descubierto una clara predominancia de jugadores masculinos. Si bien la indagación no es exhaustiva y requiere futuras precisiones, de esta primera aproximación realizada a partir de datos públicos en las páginas web y redes sociales oficiales de los equipos, resulta que sólo uno de estos equipos cuenta con una escuadra femenina. Ninguno de los otros equipos de los que se disponen datos cuenta entre sus jugadores con jugadoras mujeres. Uno de los propietarios, nos manifestó que Dynasty fue el primer equipo en Argentina en tener un equipo de CS: GO⁸ de mujeres, el cual fue luego absorbido por Malvinas Gaming e Isurus Gaming. Este último es el único equipo reseñado que al momento cuenta con una escuadra femenina. A su vez, sostuvo que la existencia de equipos mixtos no es frecuente en el mundo de los esports. Otro de los equipos también señaló haber tenido escuadras femeninas de CS:GO y PUBG⁹, las cuales se pasaron a otras organizaciones. Además, manifestaron que actualmente cuentan con mujeres en su staff: dos mujeres streamers, una coach de CS:GO, una creadora de contenidos, una administradora y una fotógrafa.

Ya sea a nivel profesional o como aficionadas, las mujeres gamers se encuentran invisibilizadas y discriminadas dentro de este campo. Una campaña realizada por Movistar España llamada #MyGameMyName¹⁰ muestra a gamers hombres referentes de la comunidad de videojuegos jugando con “alias” o “nicks” de mujeres, lo que sucede inmediatamente es que son insultados y

⁸ Counter-Strike: Global Offensive.

⁹ Playerunknown's Battlegrounds.

¹⁰ <https://dialogando.com.es/campana-contra-la-violencia-de-genero-en-videojuegos/>

hasta excluidos del juego por ser “mujer”. Por este motivo muchas mujeres gamers juegan en línea con alias de hombre o neutrales para no sufrir acoso, discriminaciones y descalificaciones¹¹.

Lo que se esconde por debajo de la mesa (de cristal)

Para comenzar el análisis de nuestras entrevistas situaremos el contexto familiar del que provienen las tres referentes entrevistadas así como sus trayectorias académicas. En todos los casos, con mayor o menor énfasis, manifiestan que el contexto familiar no era lo que podríamos llamar “tecnológico”. Sí encontramos en los tres relatos la presencia de sendos padres con alto nivel educativo, particularmente la madre, y la influencia de un hermano varón dedicado académica o profesionalmente a alguna rama del rubro tecnológico.

El vínculo filial ha sido subrayado como sumamente importante en los tres casos, siendo descrito como un “referente”, incluso desempeñando un rol de socio profesional y como un elemento determinante al momento de la elección de los estudios: *“la realidad es que yo creo que, al menos cuando yo era joven, si no hubiera tenido un hermano que justo se interesó en analista en sistemas, 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).

En cuanto a la educación formal de las entrevistadas, sus trayectorias educativas pertenecen a ramas sumamente diversas, y que se ensamblan de diferentes modos con la industria de los videojuegos. Una de las entrevistadas describió su propia formación con una marcada orientación técnica en todos los niveles (bachillerato, carrera de grado y especializaciones). Si bien su experiencia laboral comenzó en el ámbito de la docencia, enseñando programación en distintas instituciones, muy pronto se volcó a la industria de los videojuegos a partir de su contratación por parte de un estudio específico de videojuegos. Desde entonces su vínculo profesional con el desarrollo de software y los videojuegos ha sido continuo, dedicándose en la actualidad al desarrollo de software a través de un emprendimiento propio.

Otra de las referentes dio cuenta de una formación académica que comienza más aparejada con la rama artística. El contacto con la industria de los videojuegos en este caso comenzó a gestarse desde el quehacer laboral, iniciándose como animadora en estudios de entretenimiento y arribando al

¹¹ La comunidad gamer ya había sido noticia a nivel mundial en el año 2014 a propósito de la campaña de ciberacoso que sufrieron algunas mujeres de esa comunidad. A través del hashtag #GamerGate la desarrolladora de videojuegos “Depression Quest”, Zoe Quinn, fue acusada por su ex pareja (un desarrollador de videojuegos) de haberlo engañado con un periodista de la industria para obtener notas positivas sobre su videojuego. Estas publicaciones fueron muy populares en foros como “4Chan” o “Reddit”, en donde un grupo masivo de personas comenzó a atacarla y amenazarla. El hostigamiento cibernético y las amenazas contra su persona fueron de tal magnitud que la programadora tuvo que mudarse de su casa. Para más información consultar: González Sánchez, J. (2015). El fenómeno gamergate: un escándalo de violencia contra la mujer en el mundo del videojuego. En Martínez de Salazar Muñoz, I., Urbano, D. (2015). *Videojuegos*. España, Editorial ESNE.

campo de los videojuegos a partir de la situación de crisis que atravesó la industria en el año 2009, que la motivó a aprender por su cuenta reglas de programación para ampliar su campo laboral. En este caso, la entrevistada combina tales actividades con distintos proyectos de investigación relacionados con videojuegos que realiza como parte de la Maestría en Artes Electrónicas que brinda la Universidad de Tres de Febrero.

Por último, la tercera mujer cuenta con una formación de grado y posgrado en distintas ramas del Derecho, una de las cuales consiste en una Especialización en Derecho Informático de la Universidad de Buenos Aires. En su caso, si bien su faceta de jugadora comienza a una edad temprana, y realizó talleres de programación en la adolescencia, su vínculo con los videojuegos en el plano laboral y académico aparece más adelante en su historia de vida: *“Y sí, lo malo fue que no había como esta conciencia primero de lo que iba a ser la computación como tecnología (...) tengo una familia bastante combativa en temas de género. Pero así y todo, como que no vieron la veta de decir ‘bueno incentivémosla para que vaya a estudiar una ingeniería’”*. Y más adelante agrega: *“me hubiera gustado hacer una carrera tecnológica, pero era como casi un tabú medio impuesto esto de que la Facultad de Ingeniería era para varones”*. Actualmente desarrolla investigaciones sobre temas vinculados a la propiedad intelectual, regulaciones de distinto nivel (*policy*) y ciberseguridad, entre otras temáticas. Asimismo, mantiene como proyecto personal un blog en el que los videojuegos conforman una parte importante de los tópicos abordados.

En los tres casos se menciona como una parte preponderante de la formación el autodidactismo, el cual se cristaliza por medio de distintas prácticas que abarcan desde la lectura de manuales de programación, tomar cursos gratuitos disponibles en la web, consumir tutoriales en YouTube, así como también a través del aprendizaje colaborativo entre pares. En este sentido, se le otorga una relevancia central al aprendizaje informal, que tiene lugar por fuera de las instituciones educativas tradicionales.

En lo tocante 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).

Más adelante, al ser consultada respecto de si percibe diferencias al momento de emprender por ser mujer, indica:

“Diferencial notás, pero no de la industria. O sea, 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 y no tanto a la mujer, pero creo que es una cuestión cultural, no una cuestión de discriminación. E incluso me pasa con otras mujeres líderes, que las mismas mujeres, tengas quien tengas del lado de enfrente, también tiende a mirar al hombre más que a la mujer como representante de la compañía” (Fundadora de empresa de videojuegos, junio 2019).

Otra de las entrevistadas, por su parte, relata:

“Mi opinión siempre fue tenida en cuenta, y he hablado con gente que estaba en la programación y en otras áreas de igual a igual, y eran hombres (...) Uno de los principales problemas viene por lo que hay por debajo de la mesa. O no, porque ya son demasiado visibles, que son las miradas lascivas, te miran de arriba abajo, se ponen nerviosos cuando te hablan, galantería en exceso, conversaciones incómodas para las mujeres. Porque si estoy haciendo una capacitación sobre shades, una técnica de programación para renders visuales, y al final te muestro la cola de una mujer, claro, en cuestión de camaradería entre muchachos es una cosa, pero cuando una es mujer, es bastante hiriente” (Artista e ilustradora de videojuegos, junio 2019).

En cuanto a los eventos, festivales o ferias específicas, las referentes coinciden en valorarlos como una instancia positiva, sirviendo de espacios propicios para presentar las propias producciones, darse a conocer al público y entablar una red de contactos con pares de la industria. En efecto, fue en una de esas reuniones donde se gestó la iniciativa de conformar un grupo en WhatsApp en la que se aglutinaron mujeres que se desempeñan en la industria de videojuegos en Argentina, sea como freelance, emprendedoras o en relación de dependencia para estudios o empresas de distinto tamaño:

“Algo que ya me venía como pasando es que quizás yo iba a la EVA a dar una charla o ver una charla y las mujeres éramos muy poquitas y no estábamos organizadas, entonces desde ese lugar fue comenzar a movilizarnos y crear un grupo... Cuando veía mujeres en videojuegos, o sea iba a una charla en ADVA y de repente veía a dos o tres y les decía ‘che ¿por qué no nos juntamos? Deberíamos empezar a unirnos’” (Especialista en derecho de videojuegos, junio 2019).

Este grupo cuenta, al momento de realizar las entrevistas, con 36 mujeres participantes. A nivel internacional, existen otras experiencias de organización de mujeres en el campo de los videojuegos. En 2009 se fundó en el Reino Unido “Women in Games WIGJ”, una organización que trabaja para la inserción de más mujeres en la industria de los videojuegos y para apoyar a aquellas que ya lo están¹². También hay en España un grupo llamado “Women in Games España” (WIGES) que *“ayuda, promueve y da visibilidad a las mujeres desarrolladoras y jugadoras de videojuegos...”*¹³, a través de la realización de diversas actividades.

Retomando la experiencia local, la función que le otorgan a tal grupo de WhatsApp, según indicaron las entrevistadas, es difundir información relevante sobre tecnologías en general y videojuegos en particular, así como divulgar proyectos propios. Por otra parte, también

¹² <http://www.womeningames.org/about/> [último acceso: 12/07/2019]

¹³ <https://womeningameses.com/> [último acceso: 12/07/2019]

manifestaron que sirve como espacio de contención y acompañamiento, consolidando un sentido de comunidad entre las mujeres del sector: *“está bueno que es como ‘estamos unidas’, no estamos separadas. Aquí es como que levantas la mano y enseguida vienen a darte una mano”*.

Palabras preliminares

En este trabajo nos propusimos reflexionar sobre la brecha digital de género en el campo de los videojuegos y las percepciones de diferentes trabajadoras del sector en el AMBA. El trabajo se presenta como exploración de la problemática y, en tanto tal, no pretende ser exhaustivo. En cambio, propone hacer visibles algunos ejes que permitan un primer acercamiento a la situación de la mujer en este campo en la actualidad. A su vez, entendemos que lo aquí expuesto no agota la diversidad de elementos que pudieran contribuir a una explicación más acabada del por qué las mujeres, en sintonía con lo que sucede en otras industrias informáticas, nos encontramos relegadas en el campo de los videojuegos.

Actualmente el campo del videojuego se encuentra estructurado en parte en torno al acceso desigual de mujeres y varones, lo cual se expresa en el bajo porcentaje de mujeres inscritas a carreras de desarrollo de videojuegos en relación a la cantidad de varones, la baja presencia de mujeres desarrolladoras (en un ratio de casi 10 varones por cada mujer) y la prácticamente nula participación de mujeres en los organigramas de las instituciones que se conformaron en el campo. En el escenario local de esports, las mujeres también están infra representadas, lo cual cristaliza la masculinización de estos espacios profesionales de competición. A su vez, observamos que los videojuegos son un consumo cultural más extendido entre el género masculino: los varones videojuegan más y durante más tiempo continuado que las niñas y las mujeres.

Los espacios de creación, toma de decisiones y de poder se encuentran mayoritariamente en manos de hombres, lo cual supone como contracara la masculinización de las estéticas y narrativas de los juegos. En este sentido, una participación más equitativa de mujeres aportaría a la diversidad de las producciones locales.

Para finalizar, entendemos que el problema del relegamiento de la mujer en el campo del videojuego no es un fenómeno aislado de la sociedad y se encuentra en sintonía con los procesos de cambios socioculturales de nuestra época. Sin embargo, no perder de vista el estado de situación de lo que sucede a nivel macro y micro en esta área, es fundamental para comprender y accionar en pos de una transformación positiva y que genere mayores niveles de equidad e inclusión.

Referencias bibliográficas

Asociación de desarrolladores de videojuegos argentinos y Fundación Argentina de Videojuegos (2 de diciembre de 2016). Código de Conducta. Recuperado de:
https://docs.google.com/document/d/12eYy15mFPLDgH8sQ42d-bDqR4liDb-pGAlclu719Pc0/edit?fbclid=IwAR1v6FyY2B15J8MROKKy0fphus0NpbPXS90b0_ZGyOSdOshy--mI051mYng [último acceso: 9/07/2019]

Castaño, C. (2008). *La segunda brecha digital*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Chicas en Tecnología y Medallia (2017). *Mujeres programadoras*. Recuperado de:
<https://mujeres-programadoras.chicasentecnologia.org/> [último acceso: 9/07/2019]

Cruz, A. (26 de julio de 2018). ¿Qué equipos de Esports hay en Argentina? *Olé*. Recuperado de:
https://www.ole.com.ar/fuera-de-juego/equipos-esports-argentina-isurus-furious-quad-malvinas-nocturns-coscu-zeta-coliseo-dynasty-sinisters_0_B1JcKBD4X.html [último acceso: 9/07/2019]

Fundación Argentina de Videojuegos y Universidad Tres de Febrero (2016). Estado de la Industria Independiente. Informe Ejecutivo. Recuperado de:
<http://fundav.com/wp-content/uploads/2017/05/FundAV-Encuesta-2016.pdf> [último acceso: 11/07/2019]

Gala, R. (3 al 7 de septiembre de 2018). *Mapa de la Industria Cultural de Videojuegos en Argentina: un estado de situación*. Ponencia presentada en el Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad, 47JAIIO. Recuperado de:
<http://47jaiio.sadio.org.ar/sites/default/files/STS-10.pdf> [último acceso: 9/07/2019]

Gil-Juárez, A.; Feliu, J.; Vitores, A. (2012). Género y TIC: en torno a la brecha digital de género. *Athenea Digital*. 12 (3), pp. 3-9.

Hayes, E. (2008). Girls, gaming, and trajectories of technological expertise. En Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner y Jennifer Y. Sun (Eds.). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming* (pp. 217-229). Cambridge: MIT Press.

Jenson, J. y De Castell, S. (2010). Gender, Simulation, and Gaming: Research Review and Redirections. *Simulation Gaming*. 41, pp. 51-71.

Kekelis, L. (2005). Hurdles in the pipeline: Girls and technology careers. *Frontiers*. 26 (1), pp. 99-109.

La industria del software, más inclusiva en la perspectiva de género. (17 de julio de 2018). Recuperado de:
<https://www.eleconomistaamerica.com.ar/telecomunicacion-tecnologia-ar/noticias/9278950/07/18/La-industria-del-software-mas-inclusiva-en-la-perspectiva-de-genero.html> [último acceso: 9/07/2019]

Ministerio de Cultura de la Nación (2018). Encuesta Nacional de Consumos Culturales. Los consumos culturales en la era digital. Recuperado de:
<https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx> [último acceso: 9/07/2019]

Natansohn, G., Paz, M (2018). Entre usos y apropiaciones de tecnología digital: ciberfeminismos contemporáneos. En Lago Martínez et. al. (2018). *Acerca de la apropiación de tecnologías : teoría, estudios y debates*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones Del Gato Gris.

Perdomo Reyes, I. (2016). Género y tecnologías. Ciberfeminismos y construcción de la tecnocultura actual. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*. 11 (31), pp. 171-193.

Royse, P. et al. (2007). Women and Games: Technologies of the Gendered Self. *New Media & Society*. 9 (4), pp. 555–576.

Wajcman, J. (2006). *El tecnofeminismo*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Women in Games España. #WIGES. Recuperado de: <https://womeningameses.com/> [último acceso: 12/07/2019]

Women in Games WIGJ for more women in video games and esports. *Women in Games About*. Recuperado de: <http://www.womeningames.org/about/> [último acceso: 12/07/2019]

Zukerfeld, M., Yansen, G. y Mura, N. (2011). *¿Por qué las mujeres no programan? Acerca de los vínculos entre Género, Tecnología y Software*. Ponencia presentada en las IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de: <http://cdsa.academica.org/000-034/680> [último acceso: 9/07/2019]