

TÍTULO Y AUTORÍA:

LA MUJER COMO DESARROLLADORA EN LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

Mauricio Cruz González

INTRODUCCIÓN

Propósito:

El propósito de esto es dar a conocer y entender el rol que “juegan” las mujeres en la industria de los videojuegos, el ambiente en el que se desarrollan y diversas situaciones a las que se enfrentan día a día.

¿Por qué elegí este tema?

Quiero abordar este tema porque considero que tiene una relación muy estrecha con nuestra carrera y me pareció buena idea tener un poco de conocimiento sobre la situación actual para saber más sobre lo que puede llegar a ser ese ambiente laboral.

CUERPO

Existe un estereotipo de que las mujeres no jueguen videojuegos, pero esto no podría estar más alejado de la realidad. Por poner un ejemplo:

En Reino Unido, según un estudio realizado en el 2014, resultó que el 52% de los jugadores eran mujeres. Si miramos la proporción de mujeres que trabajan en la industria, notaremos que solo es un 28% en U.K y 20% global.

En Australia hay un 46% de jugadoras y 15% de los creativos trabajando en la industria son mujeres.

El problema recae en muchas cosas. Una de ellas es que es poco probable que las mujeres se vean “representadas” en los videojuegos, sienten que no pertenecen a ese lugar.

Es un problema cultural, para las mujeres trabajando en la industria del videojuego, temas como el acoso sexual tanto online como offline se ha vuelto algo común y la toxicidad laboral es algo persistente.

Este problema empieza en la universidad, donde históricamente, más hombres han estudiado diseño de videojuegos. De acuerdo a unas estadísticas de Educación Superior, aproximadamente el 88% de estudiantes eran hombres en 2017/2018.

El panorama no mejora, el porcentaje de mujeres que estudia esta carrera o una similar, se elevó del 7% al 11.5% aproximadamente en 2017/2018.

Mencionan que un buen primer paso es conseguir cursos mixtos entre hombres y mujeres. El problema es que los programas y los juegos estudiados pueden tener un gran impacto en el disfrute de algunos estudiantes, lo cual hace que se pregunten si realmente son “gamers” lo cual nuevamente provocaría que se sientan fuera de lugar.

Hay que entender la situación un poco mejor, desde la raíz. La proporción de mujeres que estudiaban Ciencias de la Computación comenzó a caer casi en el mismo momento en que las computadoras personales inundaron los hogares estadounidenses. Estos primeros ordenadores, prácticamente, no eran más que juguetes, que fueron comercializados exclusivamente teniendo como destinatarios a niños varones, adolescentes y hombres.

En la década de 1990, la investigadora Jane Margolis entrevistó a cientos de estudiantes de Ciencias de la Computación de la Universidad Carnegie Mellon, que contaba con uno de los mejores programas curriculares de EE.UU. Descubrió que era mucho más probable que los padres compraran computadoras para sus hijos varones que para sus hijas, aun cuando ellas estuvieran realmente interesadas en la Informática. Y este estereotipo marcó la tendencia... Las chicas llegaban a la universidad con mucha menos experiencia que los varones.

CASOS/MOVIMIENTOS/EXPONENTES

<https://esports.xataka.com/lol-league-of-legends-1/league-of-legends-150-empleados-salen-a-calle-para-protestar-condiciones-laborales>

Un caso reciente este año fue el de Riot Games hace unos meses; básicamente hubo una huelga formada por los empleados (150) fuera de las instalaciones de la empresa protestando en contra de problemas como la desigualdad laboral, el acoso y el arbitraje.

Otro problema es que debido a su contrato se les prohíbe llevar el caso a tribunales; el problema se debe resolver de manera interna con árbitros designados por la empresa.

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350735649/la-industria-de-los-videojuegos-se-colma-de-acusaciones-de-acoso-sexual/>

Otro caso reciente es el del diseñador narrativo Chris Avellone; fue retirado de proyectos como Dying Light 2 y The Waylanders. Acusado de acosar sexualmente y de exhibir un comportamiento indebido hacia las mujeres.

Varias mujeres han acusado también a empleados de Ubisoft, tachándolos de haberlas agredido sexualmente y acosarlas.

No quiero abrumarlos demasiado con esto pero hay que saber que desgraciadamente la lista podría seguir y seguir con casos similares.

Debido a esto han existido varios movimientos, principalmente en internet que ayudan a visualizar estos casos, usualmente la gente no se anima a hablar hasta que alguien más lo hace. Gracias a eso podemos darnos cuenta que no son casos aislados, son listas interminables con largos testimonios.

El problema es que las empresas dan una respuesta obligada y apresurada por la presión mediática y realmente no tienen intención de cambiar o resolver algo. Muchas veces son “resoluciones” temporales que no terminan en nada. ¿De qué

manera termina esto? Pues el afectado puede dejar el empleo o seguir ahí y aguantarse.

Realmente son pocas las veces que el acosador o los infractores reciben una sanción debido a que están en puestos de poder.

CONCLUSIÓN

Como conclusión ¿qué puedo decir?

Es un tema bastante triste a decir verdad, es tan común que se ha normalizado la idea de que un ambiente laboral va a ser así siempre. Probablemente muchos ingresen a algún lugar al que aspiran y otros quizás puedan formar sus propios estudios. Jugamos un papel importante y es necesario alzar la voz.

NOTA: Incluir lista de pioneras y exponentes en la presentación.

REFERENCIAS

Pellegrino, V. M. K. B. A. S. S.---. (s. f.). *LEO - Centro de Español - Universidad de los Andes*. Lectura, Escritura y Oralidad en Español. Recuperado 15 de noviembre de 2020, de

<https://leo.uniandes.edu.co/index.php/oralidad-sec-menu/53-guia-para-la-elaboracion-de-una-ponencia>

Pérez, C. M. (2020, 13 octubre). *La industria de los videojuegos se colma de acusaciones de acoso sexual*. Vandal.

<https://vandal.elespanol.com/noticia/1350735649/la-industria-de-los-videojuegos-se-colma-de-acusaciones-de-acoso-sexual/>

Márquez, R. (2019, 7 mayo). *Más de 150 empleados de League of Legends salen a la calle para protestar por las condiciones laborales*. Xataka eSports.

<https://esports.xataka.com/lol-league-of-legends-1/league-of-legends-150-empleados-salen-a-calle-para-protestar-condiciones-laborales>

Hanna, B. (2018, 11 diciembre). *Challenging the gender imbalance in videogames - Bridget Hanna*. Medium.

<https://medium.com/@BridgetJulie/challenging-gender-in-videogames-bac281c83757>

Why are there so few female game developers? (s. f.). Unite IT: The e-Inclusion Network in Europe. Recuperado 15 de noviembre de 2020, de <http://www.unite-it.eu/profiles/blogs/why-are-so-few-women-developing-video-games>

Reporter, G. S. (2020, 16 abril). «*I was always told I was unusual*»: *why so few women design video games*. the Guardian. <https://www.theguardian.com/education/2020/feb/17/i-was-always-told-i-was-unusual-why-so-few-women-design-video-games>